

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

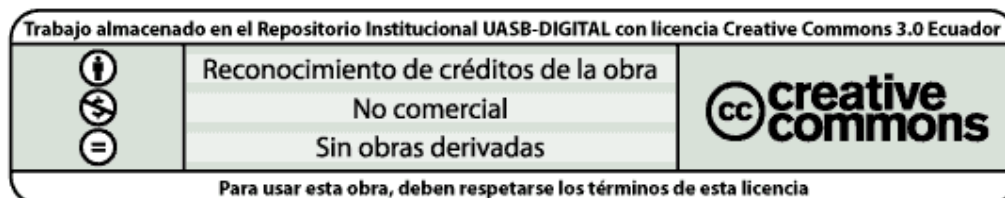
Área de Comunicación

Programa de Maestría en Comunicación

**NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO,
INTERFAZ Y CUERPO**

Autor: Xavier Esteban Páez Coello

Año 2013



CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, Xavier Esteban Páez Coello, autor de la tesis intitulada NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO, INTERFAZ Y CUERPO, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de magíster en Comunicación en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Quito, a 10 de marzo 2014

.....

Xavier Esteban Páez Coello
C.I. 1708718885

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Comunicación

Programa de Maestría en Comunicación

NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO,

INTERFAZ Y CUERPO

Autor: Xavier Esteban Páez Coello

Tutor: Msc. Gonzalo Ordoñez Revelo

Quito- Ecuador

Año 2013

RESUMEN

El presente trabajo de investigación pretende establecer la relación existente entre el videojuego como una herramienta utilizada especialmente por las generaciones más jóvenes como una manera eficaz para, entre generar, formar y desarrollar habilidades tanto corporales como cognitivas para aprender y desarrollar prácticas y procedimientos concretos que se establecen bajo una dinámica determinada.

El videojuego se convierte en un tipo de narrativa a través del cual el individuo modela y comprende las dimensiones del poder, la sociedad contemporánea experimenta la comunicación de forma distinta a los modelos narrativos tradicionales, en donde el videojuego posee un gran potencial para generar nuevas formas narrativas

El problema de cómo la narrativa del videojuego establece una relación entre la interfaz y el cuerpo del jugador requiere de una mirada trans-disciplinaria, que permita poner en diálogo diferentes campos del saber sobre este tema. En este sentido, este trabajo pretende hacer un acercamiento a través de una propuesta teórica al campo de la narrativa en la comunicación y la utilización del videojuego como un insumo utilizado en la construcción de la narrativa audiovisual.

El acrecentado ánimo de los jóvenes por las nuevas tecnologías hace que una reflexión sobre el videojuego sea completamente pertinente, con miras a entenderlo como un objeto cultural de gran influencia en la sociedad contemporánea.

Hoy en día el videojuego puede ser considerado como una forma de narrativa cultural que media o establece vínculos entre los sujetos especialmente adolescentes con su familia, su comunidad, y grupos sociales en general, comunicación mediada a través de la tecnología.

En la narrativa audiovisual el contenido se puede consumir como si este fuera manejado por el lector, el videojuego problematiza una situación y pone en juego la capacidad del jugador para resolver problemas, para percibir múltiples estímulos y operar acciones que persiguen un objetivo, para lo cual se mueve dentro de un mundo virtual, donde el jugador puede elegir de qué manera quiere representarse en el mundo virtual.

El videojuego abre un gran potencialidad para la narrativa que se establece no solamente de la posibilidad de manipulación física de los objetos; sino también de su capacidad para la representación corporal que le permite al jugador aprender haciendo y vivir una escisión entre el mismo y su avatar, entre la realidad y el entorno virtual, entre sus emociones propias y las emociones simuladas, entre sus acciones reales y sus acciones virtuales que producen una nueva fusión para la narrativa.

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer a Dios ante todas las cosas porque de él nace y depende toda obra iniciada, de la fe surge la fuerza y el optimismo para este proyecto.

Mi agradecimiento eterno a todos mis maestros por ser luz en el camino y sobre todo a mi tutor, Gracias Gonzalo por su paciencia y consejos en este trabajo.

A mis padres y mi familia porque gracias a su constante sacrificio he podido llegar a cumplir mis sueños.

Dedicar este trabajo a mi hijo Andrés y a Ximena por su apoyo durante estos años, ellos son y serán la razón de toda acción en mi vida.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I	13
EL VIDEOJUEGO: OBJETO Y NARRATIVA CULTURAL.....	13
1.1 El videojuego como un objeto cultural	13
1.2 Narrativa y videojuego.....	19
1.3 Los elementos del cine en el videojuego	28
1.4 La imagen como elemento narrativo en el videojuego	30
1.4 La diégesis narrativa del videojuego.....	35
1.5 El lenguaje de la imagen en la cultura audio visual.....	38
1.6 Las reglas en la narrativa del videojuego.....	39
CAPÍTULO II.....	43
CUERPOS EMERGENTES, HISTORIAS EMERGENTES	43
2.1 Narrativas corporales	43
2.2 El cuerpo en el videojuego.....	49
2.3 Interacción e inmersión en el videojuego	53
2.4 La expresividad en el Avatar	58
2.5 Identificación del sujeto con los objetos en la pantalla.....	60
2.6 El uso de la interfaz en la narrativa del videojuego	69
2.7 Interfaz háptico	73
2.8 La experiencia de la jugabilidad a través de la interfaz.....	74
CAPÍTULO 3	78
ANÁLISIS DE CASO: NARRATIVA E INTERFAZ: ANÁLISIS <i>RESIDENT EVIL 4</i> ..	78
3.1 Antecedentes:.....	78
3.2 Resumen del Argumento.....	79
3.3 Estructura narrativa de <i>Resident Evil 4</i>	79
3.3.1. Bases y reglas:.....	80
3.3.2. Recreación del mundo ludo-ficcional:	80
3.3.3. La Continuidad:.....	80
3.3.4. El uso de la luz	81
3.3.5. El uso de cámara subjetiva	81
3.3.6. El uso de la música	81
3.3.7. El desarrollo de la empatía.....	82
3.4 Construcción de los personajes en el relato	82

3.5 Estructura narrativa de <i>Resident Evil 4</i>	83
3.6. Función narrativa de los personajes, argumento y estructura narrativa según V. Proop.....	84
3.7. Definición espacial y lenguaje de <i>Resident Evil 4</i>	91
3.8. Función narrativa de la interfaz en <i>Resident Evil</i>	92
3.9. La cámara subjetiva en la narrativa del <i>Survival Horror Resident Evil 4</i>	99
3.10. La Interacción en el juego.....	99
CONCLUSIONES	101
BIBLIOGRAFÍA	109
ANEXOS	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Clasificación del videjuego según su tipo	114
Tabla No. 2 Características de la inmersión el videojuego	116
Tabla No. 3 Características de los personajes de Resident Evil 4	117
Tabla No. 4 Interfaz en el comando de control de PS 2	119
Tabla No. 5 Caracterización del Terror en Resident Evil 4.....	121
Tabla No. 6 Variables del cuerpo en Resident Evil 4.....	122

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración No. 1 Organización narrativa del protagonista.....	84
Ilustración No. 2 Organización narrativa del destinatario	86
Ilustración No. 3 Organización narrativa del personaje secundario	87
Ilustración No. 4 Organización narrativa del falso héroe	87
Ilustración No. 5 Organización narrativa del protagonista incidental	88
Ilustración No. 6 Organización narrativa del adversario impostor	89
Ilustración No. 7 Organización narrativa del antagonista.....	90
Ilustración No. 8 Organización narrativa del embaucador.....	91

INTRODUCCIÓN

“Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo”, es un trabajo académico que pretende aportar al entendimiento de la complejidad en la temática del videojuego como una forma de narrativa que surge al considerar que muchos jóvenes y adolescentes poseen una video consola en la que pasan horas enteras frente a las diferentes pantallas jugando, transcurriendo entre espacios de aburrimiento y entretenimiento, dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y orden visible, espacios regidos por reglas libremente aceptadas, que producen diferentes reacciones en el jugador que lo pueden llevar desde la más completa apatía hasta el arrebató total, a la vez que le permiten la construcción de espacios de comunicación a través de la interrelación así como el desarrollo de habilidades sociales en esta interacción.

Este fenómeno común a diferentes estratos sociales y grupos de edad, nos lleva a preguntar cómo se puede establecer una relación entre el interfaz y la forma narrativa del videojuego.

Desde que se crearon los primeros y sencillos juegos de ping-pong hasta los sofisticados videojuegos actuales, ha ocurrido una evolución profunda que nos permite apreciar una serie de bien determinadas diferencias entre la narrativa tradicional del texto y la narrativa audiovisual.

Así podemos observar que “al final de la década de los noventa, cuando el uso de Internet se volvió habitual, la imagen que el público tenía del computador ya no era sólo la de un instrumento sino la de una máquina mediática universal, que se podía usar no sólo para crear, sino también almacenar, distribuir y acceder a todos los medios”¹.

El desarrollo en la capacidad de almacenamiento y procesamiento del computador, favoreció el repunte del videojuego, introduciendo importantes cambios en la cultura y sociedad; la interfaz se convirtió en el mejor medio para comunicarnos con los dispositivos y al mismo tiempo en el medio idóneo con el que usuario se comunica y aprende sobre el mundo.

¹ Manovich, Lev. *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005, p. 132

Lo cierto es que estos espacios virtuales invaden la vida de hogares de todo tipo, sin excluir edades ni condición social, y ocupan las horas de millones de jóvenes en el mundo entero, una forma de ocio que representa una manera de vida en su estado pleno, y en la que la interfaz se convierte en ese puente que permite la plena inmersión en mundos virtuales que lo llevan a transcurrir por aquellos no lugares² que provocan la ilusión de un mundo existente, donde se producen espacios de libertad, en los cuales los usuarios viven experiencias de todo tipo.

Todo esto nos lleva a preguntarnos si se puede establecer una relación entre el interfaz, el cuerpo como establecer las características de la narrativa audiovisual que caracteriza el tipo de código que utiliza el videojuego, para ello se seleccionó el videojuego *Resident Evil 4*, con la finalidad de indagar en su estructura narrativa entendido como el conjunto diálogos, imágenes y demás. En ese sentido, los objetivos del presente trabajo fueron:

- Establecer las interacciones que se provocan entre la interfaz del videojuego y el jugador.
- Establecer la relación entre el tipo de interfaz y la forma narrativa del videojuego.
- Establecer las características visuales de la narrativa.
- Caracterizar el tipo de código que utiliza la interfaz del videojuego

Para ello, se estudiaron varios autores que permiten comprender las particularidades de la narrativa, en especial, las propuestas de Lev Manovich, Janeth Murray y Pierre Levy.

El primero sostiene que los nuevos medios se han convertido en interactivos en donde a diferencia de los medios tradicionales el usuario puede interactuar con este de tal manera que en el proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran, permitiendo la digitalización de los contenidos que es una de las características más

² Espacios característicos de la posmodernidad, por los cuales las personas únicamente circulan para dirigirse a otros sitios (estaciones, aeropuertos, medios de transporte, vías rápidas, etc.) define en no lugar como los espacios donde no es posible leer la identidad, la relación y la historia Son los espacios de circulación (autopistas), los espacios de consumo (hipermercados), los espacios de comunicación pantallas. Remarcando que esto no lugares no son lugares donde se inscriben relaciones sociales duraderas ya que se yuxtaponen, se encajan y por eso tienden a parecerse. Cf: Augé, M., *Los no lugares, espacios del anonimato*, Barcelona, Gedisa Editorial, 1993, p. 23.

sobresalientes que poseen los nuevos medios, es decir tiene que ver con la idea del autor de que los medios se volvieron programables.

La segunda autora analizada por su parte, comparte el criterio de que esta interacción contempla propiedades características de todo relato en el entorno digital, según Murray estas características se refieren a la capacidad interactiva del videojuego a través de actividades que el jugador desarrolla y que demandan creaciones digitales tan explorables y extensas como lo es el mundo real afirmando el hecho de que el videojuego es inmersivo.

El tercer autor sostiene que hoy en día, existe un movimiento general de virtualización que afecta no sólo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, y al funcionamiento económico, así como a los marcos colectivos de la sensibilidad, el videojuego proporciona al jugador un espacio virtual de real anonimato en donde puede llegar a ser lo que desee, el único límite real es la imaginación.

El marco teórico se complementa con las teorías de otros autores para los cuales el videojuego es una práctica cotidiana especialmente entre la juventud, el mismo que se ha extendido en todas las latitudes del planeta, y a través del cual los jóvenes van construyendo significados que comparten a través de sus interacciones, lo cual a su vez les permite construir y dar significado a muchos de los elementos propios de su vida social.

El videojuego pasa desde un código de narrativa textual hacia una narrativa hipertextual a través de la interfaz, El video jugador y la maquina están separados por un interfaz que los comunica, estos son: el control, el *joystick*, un *mouse*, los cuales permiten avanzar a través de los niveles para lo cual va desarrollando una curva de aprendizaje, provocando una sincronización de acciones corporales en tiempo real, en la que el jugador define que camino va a tomar para cada nivel a fin de resolver el problema que el juego le presenta.

Para aplicar estas teorías se utilizó una metodología de análisis del contenido de *Resident Evil 4* en cuanto a creación del tono, presentación de los personajes, y otros elementos que ayudan a entender la narrativa audio visual, el análisis de claves para entender la relación de la interfaz con el cuerpo y la narrativa en la historia.

Se pretende observar como el video jugador realiza acciones estratégicas, al parecer inevitables y planificadas para resolver un problema, para ello nos apoyaremos en la

morfología del relato de Vladimir Propp³ a través de la observación de temas relacionados fundamentalmente con la estructura del relato en la narrativa del videojuego como la música, ritmos utilizadas, color, forma, orientación encuadre, composición de los objetos utilizados por los personajes, profundizando en las temáticas del videojuego a ser utilizadas para la investigación, cuya narración está basada en contextos de código abierto, en donde el jugador adopta un papel específico y sólo conoce el objetivo final.

Para ello en el presente documento a través de tres capítulos se realizó un análisis de contenido de la narrativa, el interfaz de los videojuegos su creación, tono, y presentación de los personajes, así otros elementos que ayudan a entender lo que se viene en la historia y desencadena el conflicto, en donde generalmente existe un clímax que coincide con la crisis que sufre el personaje principal en la historia.

Esta forma de narrativa audio visual provoca la inclusión del cuerpo que ayuda a establecer inmersión del usuario en la narrativa, y le proporcionan una significación al videojuego, puesto que producen entre quienes lo juegan elementos de innovación de sus dinámicas sociales, a manera de un catalizador para el surgimiento de códigos de comunicación y nuevas prácticas culturales.

El jugador desarrolla una serie de movimientos y actitudes, de expresión, gesticulación de emociones, sensaciones, aptitudes para el equilibrio consciente e inconsciente, tensión o distensión del cuerpo durante el videojuego, percepción auditiva, efectos de la música sobre el jugador, delimitación del espacio frente a otros video jugadores, desarrollo de capacidades motrices para avanzar, atacar, explorar, defender, resolver problemas, y descubrir nuevas caminos para avanzar en el juego; así como prácticas de convivencia social, capacidad para cooperar, y establecer dinámicas de relación con otros sujetos.

De esta manera los juegos de video maquillan el mundo común, con una estética diferente, que lo convierte en el mundo ideal para muchos jóvenes, que a través de ellos construyen espacios que les permiten nuevas formas de mantenerse y relacionarse juntos, se podría mantener entonces que “todos los juegos incluidos los electrónicos se pueden experimentar como un drama simbólico que sigue un argumento”⁴.

³ Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*, Ediciones Akal, Madrid, 1998

⁴ Murray Janeth, *Hamlet en la Holocubierta*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 26

Así la realidad queda delimitada por el espacio de la pantalla y para el usuario del videojuego ya nada existe fuera de ella, ya que “en la comunicación cultural, pocas veces un código se limita a ser un mecanismo neutral de transporte sino que suele afectar los mensajes que se transmiten con su ayuda”⁵, así el videojuego ayuda a redescubrir y re-inventar los espacios donde la comunicación se produce; de ahí la importancia de este tema como objeto de investigación.

La narrativa que emerge en el videojuego permite al jugador la opción de acoger el llamado de esta aventura o rechazarlo, buscar ayuda y escoger el nivel de dificultad, guardar sus progresos y determinar el nivel de persistencia en el juego se desarrolla permitiéndole controlar el tiempo de duración de una partida, así como las acciones de los personajes y el movimiento de ciertos objetos que están en el juego; así como los principales eventos que tienen lugar durante la historia el estudio incluyó las siguientes variables: interfaz, narrativa en el videojuego y cuerpo

Así podemos ver qué estos se colocan desde hace años en la primera fila de los juguetes preferidos por los niños; y también de muchos adultos, “todo parece indicar que estos son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes favoritos por nuestros hijos e hijas convirtiéndolos en un instrumento poderoso y motivador en sí ni bueno ni malo, que permite desarrollar el conocimiento de la realidad, la elaboración de estrategias cognitivas y la capacidad de argumentación”⁶

⁵ Manovich Lev, *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005, p. 129.

⁶ Pérez Petra María, *Protección de la infancia y nuevas tecnologías de la comunicación: el código PEGI de regulación de los videojuegos on lin*, en Revista Electrónica de teoría de la Educación, Volumen 9, Universidad de Salamanca, noviembre 2008, en <http://www.usal.es/teoriaeducacion>

CAPÍTULO I

EL VIDEOJUEGO: OBJETO Y NARRATIVA CULTURAL

1.1 El videojuego como un objeto cultural

En los años 80 el videojuego se había consolidado firmemente como una nueva e importante forma cultural de masas, en el momento que empieza un nuevo siglo el videojuego ha llegado a situarse a la altura del cine en términos de tamaño de mercado e importancia cultural. Para comprender de mejor manera como el videojuego se convierte en objetos de consumo cultural, recurriremos a la definición planteada por Huizinga:

Una ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia del ser de otro modo que en la vida corriente⁷

Los juegos se convierten en objetos de consumo cultural, es decir aquellos objetos que insertan un contenido cultural para ser consumido, esto es que los objetos pasan a ser portadores de un valor socializado por la gente, que se simbolizan a través de identidades, comportamientos, o distinciones de todo tipo, por tanto la idea del consumo no debe ser asumida solamente desde una perspectiva económica, sino que, y sobre todo en referencia a lo sociocultural, es decir la manera en la que nos apropiarnos de los objetos a través de “Un conjunto organizado y jerarquizado de sistemas de símbolos, signos o de valores cuya producción se atribuye a personas extraordinarias, a creadores, a genios”⁸.

El videojuego puede ser considerado como una nueva forma de expresión artística en las últimas décadas, pero al igual que ocurre con muchos fenómenos artísticos en la historia, la sociedad todavía no es capaz de asimilarlas y hacerlas suyas del todo, para iniciar tomaremos la definición de Lara Sánchez Conterón docente de la Universidad Complutense de Madrid que define al videojuego como:

Un objeto cultural, circunscrito por la historia y la materialidad, consistente en un aparato electrónico informático y un juego simulado en software. El aparato informático

⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens el juego y la cultura*, México, Fondo de cultura Económica, 2005, p. 44.

⁸ Miguel Ángel Flores Gutiérrez, Lucila Cárdenas Becerril, *El consumo cultural de los estudiantes de la UAEMEX. una aproximación*, México, Universidad Autónoma del Estado de México, 2009 p. 119.

electrónico –el dispositivo para abreviar-puede poseer diferentes formatos. Un ordenador personal, una máquina recreativa, una consola, un dispositivo portátil, etc.⁹

El videojuego se convierte en un fenómeno incomprensible para muchos; la sociedad parece casi incapaz de darles un significado, y la mayoría de los medios de comunicación se limitan a considerarlos como una forma de entretenimiento ya que paralelamente al aumento de complejidad en los argumentos del videojuego, la industria del cine comienza a tomarlos como un insumo cada vez más habitual para la producción de películas.

Por este motivo el videojuego no puede entrar en categorías tradicionales de la narrativa, ya que son un conjunto de varias artes: arte gráfico, música, y sobre todo, el arte del entretenimiento a través de su aspecto lúdico; de tal manera que el videojuego se convierte en:

Un programa informático, creado en un principio para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico llamado consola que ejecuta el videojuego. Estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas¹⁰.

Se lo puede considerar como un objeto cultural por ser una fuente generadora de valores que están relacionados en su mayor parte con las artes y la cultura, la guerra, el éxito entre otros temas que están encaminados a construir, de alguna manera, un patrimonio en los individuos, y que ayudan a redescubrir y re inventar los espacios de la comunicación y la legitimización contenidos.

El videojuego posee, una estructura, donde el jugador debe superar los sucesivos desafíos que se le presentan. El componente lúdico de esta aventura se halla, por un lado, en su capacidad para inventar dentro o fuera, de los límites impuestos por las reglas, como para construir en los espacios vacíos que dejan las reglas; es decir entre el goce de afrontar obstáculos y el impulso de continuar jugando indefinidamente, para ello la primera decisión que el jugador toma antes de emprender su aventura es la de diseñarse un avatar, es decir cualquier entidad virtual que lo representará.

⁹ Lara Sánchez Coterón, *Arte y Videojuegos Tesis doctoral*, Madrid Universidad Complutense, 2012, en <http://es.scribd.com/doc/112720476/Arte-y-Videojuegos-mecanicas-esteticas-y-diseno-de-juegos-en-practicas-de-creacion-contemporanea>

¹⁰ Lista, Eduardo, *Publicidad en videojuegos*, Universidad de Belgrano 2010, en http://184.168.109.199:8080/jspui/bitstream/123456789/1200/1/337_Lista.pdf

El videojuego nos permite por primera vez en la historia manipular y multiplicar nuestro yo de manera casi indefinida. Si el cine funciona como un espejo en el que los espectadores se reconocen y delinean su identidad, la gran contribución del videojuego, es hacer tangible esta identificación, gracias a la incorporación a la pantalla del cuerpo del espectador, convertido en jugador, y, en buena medida, responsable del relato.

Los avatares son deliberadamente diseñados a partir de pocos rasgos de personalidad para que jugadores de características y valores muy diversos puedan sentirse representados por ellos y que permiten su legítimo consumo, relacionado con el consumo de objetos culturales con prácticas muy bien definidas que demandan un discurso social entendido por un grupo de individuos que poseen características propias, estos objetos culturales de consumo tienen identidad y estructura social definida.

La forma en que los nuevos grupos culturales y generacionales miran a estos objetos culturales ha cambiado radicalmente en los últimos años, anteriormente los usuarios de la tecnología de la comunicación consumían información: documentos, videos o cualquier otro tipo de información que Internet y las empresas dedicadas a producir información publicaran en la red, esta tendencia ha dado un giro, los usuarios de la información ahora también comunican a través de la red.

El videojuego es una muestra de este cambio, que proviene de las cualidades interactivas que proveen por ejemplo los computadores, o especialmente los denominados teléfonos inteligentes, y otros dispositivos que han ido mutando.

La vida cotidiana se ve alterado por una ola incesante de nueva la tecnología que producen transformaciones muy grandes en la forma de vernos y ver el mundo, las culturas urbanas se están desplazando a espacios de interconectividad que implican nuevos formatos de comunicación caracterizados por la brevedad en nuevos dispositivos de interconectividad, el videojuego cada vez ocupan un lugar más importante en la cultura, según el sitio web de [www. egamers.com](http://www.egamers.com)¹¹, en el mundo durante el año 2012, se invirtieron más de 30 millones de horas jugando.

¹¹ Gamers que juegan online aumentan en Estados Unidos, en <http://www.egamers.com/pc-tecnologia/noticias/gamers-que-juegan-online-aumentan-en-eeuu-6034>

Estas tecnologías señalan un nuevo tipo de individuo, el ciudadano *wi-fi*¹², aquel que circula buscando una red para conectarse permanentemente, puesto que los nuevos formatos y dispositivos móviles permiten acceder a Internet sin soportes.

Definitivamente el mercado de consumo de bienes de la información y culturales se encuentra enfrentándose a nuevos paradigmas, la comunicación se ve obligada a trasladarse hacia nuevos formatos que se combinan todos los días, un sinnúmero de medios para obtener información de una manera natural.

Los nuevos formatos audiovisuales¹³ tales *netbooks*, celulares, *tablets*, *MP3*, consolas de juego y teléfonos inteligentes entre otros, están a disposición en todo momento, y son el lugar a través de los cuales los usuarios van a buscar contenidos que los medios tradicionales ya no pueden ofrecerle, y son los mismos usuarios quienes recomiendan a otros el consumo o no de estos bienes, las redes sociales crecen vertiginosamente en el mercado, redes en donde casi todos sus usuarios ingresan por lo menos una vez a día.

Existe, entonces, un uso intensivo de las tecnologías que definitivamente influyen en la información que recibimos así como la forma en que nos relacionamos con otros a través de espacios virtuales, que afectan la forma de expresarnos y conocer la realidad.

Es fácil entender hacia dónde van los mercados de los bienes de consumo y los bienes culturales en el futuro a corto plazo estos nuevos consumos y producciones tienen como soporte privilegiado a las diferentes *pantallas*, particularmente aquéllas que se encuentran en el entorno inmediato de la mayoría de los jóvenes.

Todo parece indicar que las pantallas son y serán de forma creciente, el lugar donde se producen momento de representación de la vida social y cultural del individuo actualmente, por ello debemos pensarlas no sólo como un objeto material o un producto tecnológico; sino como un objeto social y simbólico ya que “los medios audiovisuales en particular, son en las culturas modernas, el material básico de los procesos de comunicación que moldean el tejido simbólico”¹⁴

¹² Igarza, Roberto, *Burbujas de ocio*, Buenos Aires, La Crujia, 2009, p. 46.

¹³ Cuando utilizamos la computadora para crear documentos, audio, video o imágenes, esta se almacena de forma digital, es decir, cada elemento se representa con una cadena de ceros y unos denominados bits. Un grupo de 8 bits representa un byte. Estos bytes se almacenan en archivos que tienen diversos formatos en función de su contenido: audio, texto, video, imágenes, etc. en <http://borges.dgsca.unam.mx/bachillerato/ayuda/glosario/letter.jsp?idp=formato%20digital>

¹⁴ Igarza, Roberto, *Burbujas de ocio*, Buenos Aires, La Crujia, 2009, p. 46.

La tecnología comunicacional se adentra profundamente en la vida e impacta la sociedad y la cultura incluso las necesidades de entretenimiento, descanso y ocio; de hecho la tecnología es gran parte del entretenimiento en sí mismo que se produce en ese denominado *ciberespacio*, aquel no lugar en donde la comunicación se produce de manera instantánea y que cambia nuestra percepción del espacio y del tiempo como nunca antes ha sucedido, ya no podemos hablar de simples espacios virtuales sino de la existencia de una *cibercultura* que es un término que hace referencia a una colección de culturas y productos culturales que existen en y/o se hacen realizables a través de internet, junto con relatos sobre estas culturas y productos culturales.

El *ciberespacio* debe ser entendido entonces como el espacio intangible, mediado por entornos virtuales, donde “el ser humano construye su vida de manera paralela con el entorno físico o real”.¹⁵

La *cibercultura* se corresponde íntimamente con el desarrollo del videojuego ya que las innovaciones tecnológicas han transformado a la denominada sociedad ilustrada es decir aquella sociedad que proponía la liberación individual y social del hombre a través de la utilización autónoma de sus capacidades racionales para pensar en libertad tal como lo explica Caty Rojas en su artículo “¿Es la nuestra una sociedad ilustrada?” dónde sostiene que:

La Ilustración invitaba a luchar críticamente contra las fuerzas que merman la razón: la superstición, los prejuicios, el peso muerto del pasado, en forma de tradición, y todas los esquemas y mecanismos rígidos que atan a la razón. Kant consideraba que la suya era una época de Ilustración pero aún no se había llegado a una sociedad ilustrada.”¹⁶

En este sentido los videojuegos han ganado un espacio de legitimación cultural en el que predomina la interconectividad y el video jugador accede a nuevas experiencias, “los usuarios se desplazan de los medios tradicionales hacia los medios digitales interactivos y en línea, especialmente hacia aquellos que facilitan el acceso a medios audiovisuales”¹⁷ por ello la orientación de la sociedad hacia una práctica de comunicación a través de imágenes digitalizadas es cada vez mayor, podríamos aseverar que el mundo de

¹⁵ Hermann, Andrés, *Nuevas narrativas digitales la literatura como representación de realidad virtual en el metaverso*, Boletín Virtual REDIPE No. 811, 2012, en <http://rediberoamericanadepedagogia.com/index.php/component/content/article/2-uncategorised/64-redipe-811>

¹⁶ Rojas Caty, *¿Es la nuestra una sociedad ilustrada?*, materiales de apoyo para las clases de Filosofía, Psicología e introducción al Derecho, en www.elbuhoinocente.blogspot.com.

¹⁷ Igarza, Roberto, *Burbujas de ocio*, Buenos Aires, La Crujía, 2009 p. 21.

hoy no puede evadir la presencia de un universo mediatizado cuya característica fundamental es uso de formas de entretenimiento digital.

Se puede concluir que existe un nuevo paradigma de interacción social a través de las máquinas; el cual ya no solamente incluye la producción económica, sino también la producción de sentidos, es decir de modos de ver, percibir y sentir, en donde la ficción, la simulación se representa a través de lo virtual.

Lévy plantea que el desarrollo de la construcción de la cultura digital en estos entornos virtuales se da a partir del *ciberespacio* como escenario de representación material, organizativa y simbólica, es decir que pretende resumir y atribuir sentido a las transformaciones sociales y de todo tipo que se están produciendo en la sociedad moderna y sirve para dichas transformaciones, al tiempo que ofrece un marco de desarrollo para el futuro, para guiar las acciones estratégicas, lo que posibilita el inicio de la virtualización de la realidad, con miras hacia la materialización del conocimiento en estos entornos.

Así el teléfono móvil actual por ejemplo ha convertido en obsoletas muchas otras tecnologías como las cámaras de fotos y las de video, las grabadoras, etc., incluso ha desplazado a algunas consolas de videojuegos reconfigurando la forma en la que consumimos nuestro tiempo libre, así podemos apreciar que:

La incorporación de una gran diversidad de dispositivos móviles al espacio de internet, con las consolas de videojuego y los reproductores de video, música etc., el alivianamiento y la reducción de volumen de las *netbooks*, junto al reemplazo de teléfonos móviles de 3G por terminales capaces de acceder a redes de alta velocidad, reconfiguran definitivamente el modo en que los usuarios consumen su tiempo libre y nos introducen en una era de profundas transformaciones respecto de las formas de consumir contenidos que hasta ahora conocemos.¹⁸.

Actualmente se utilizan tecnologías muy complejas, y sistemas cada vez más baratos, estas experiencias virtuales permiten una serie de situaciones hipotéticas, sin tener que montar escenarios reales, a través de las cuales los video jugadores pueden analizar sus diferentes opciones, tomar decisiones y equivocarse las veces necesarias para aprender de sus errores.

¹⁸ Igarza, Roberto, *Burbujas de Ocio*, 131

Tal como lo sostiene el diario El País: “El videojuego está en un momento clave por la aparición de nuevas plataformas y nuevos formatos. La llegada de *Playstation 4* va a agitar la industria, pero también se abre campo a nuevos jugadores, menos intensivos, con propuestas más asequibles. Hay sitio para todos, pero experimentando con narrativas”.¹⁹

1.2 Narrativa y videojuego

La narrativa se constituye en aquella “especialidad literaria que se dedica a contar historias, eventos y sucesos en diferentes modalidades, cuyas principales modalidades son: el cuento, la novela, la leyenda y el mito, la narrativa requiere de una secuencia de las acciones en el tiempo, que constituyen el hilo narrativo; a través del hilo narrativo seguimos el curso de los acontecimientos que se suceden en el relato.”²⁰ De esta manera, esta idea permite comprender, que la estructura narrativa supone una secuencia sucesiva de elementos dentro de la historia.

El relato cuyo caracterización se lo puede reducir a ser una intriga argumentativa, puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia.”²¹

La finalidad del relato es dar a conocer la historia de un modo comprensible para el lector, por ello, muchos relatos se organizan con sencillez siguiendo un orden simple cronológico de tal manera que el lector puede acelerar o ralentizar la acción del relato a su conveniencia, detenerla para dejar que hablen los personajes, anticipar o posponer hechos, ocultar datos y reservarlos para el momento en que los necesite, centrar la atención en determinados aspectos con menosprecio de otros.

El relato entonces es parte de la estructura narrativa que plantea una situación inicial en esta el narrador presenta a los personajes y los ubica en un tiempo y espacio en el que suceden los hechos, los personajes, el espacio y el tiempo constituyen el marco, el cual puede cambiar a lo largo del relato, responde a: ¿quién?¿dónde?¿cuándo?, como segundo

¹⁹ *El videojuego está en un momento clave*, en Diario El País edición digital, 3 de mayo del 2013 en <http://tecnologia.elpais.com>

²⁰ *Narrativa*, Artículo presentado en la Red Escolar Nacional del Gobierno Bolivariano de Venezuela, 2008, en <http://www.rena.edu.ve/TerceraEtapa/literatura/narrativa.html>.

²¹ Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos. Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Editor de América Latina, 1977, p. 2.

elemento de la estructura narrativa tenemos el conflicto; en el que siempre debe haber algún suceso que modifique la situación, algo que altere la tranquilidad de lo cotidiano, o de estable y que obligue al personaje a actuar en consecuencia, generalmente el conflicto responde a la pregunta de ¿ qué pasó?¿qué quiere?, algunos de estos conflictos son causados por los personajes y otros sufridos por ellos, este conflicto desata una serie de acciones mediante el cual el personaje llega a la resolución en búsqueda del objetivo. Finalmente pasamos a la resolución del conflicto es decir el conjunto de acciones ubicando al jugador en la situación final; es decir en el fin de la narración, que puede coincidir con la resolución o no, en la que el lector se ve inmerso a través de la actuación del personaje en la propuesta narrativa.

A pesar de ser un medio de interacción en pleno desarrollo, los videojuegos están constantemente en la búsqueda de su propia narrativa, para ello utilizan todos los elementos disponibles para lograr que el jugador se encuentre totalmente integrado como parte activa del mismo, generan un mundo imaginario donde el jugador puede tomar sus propias decisiones a través de la interacción la misma que crea el interés por parte del usuario, y en donde a mayor interactividad mayor es el nivel de participación del jugador, haciendo que el juego se convierta en algo más que puro entretenimiento.

En la actualidad estas maneras de interactividad se encuentran en pleno auge, debido principalmente a los avances tecnológicos que permiten su evolución. En ese sentido se observa que mientras hace no mucho tiempo al interactuar con un videojuego sólo se recibían respuestas visuales y auditivas, en la actualidad las respuestas dependen por completo de las acciones del usuario en tiempo real.

Existen videojuegos que aparentemente no poseen una narración, y en los que se da más importancia a la experiencia de juego *gameplay*, mientras que existen otros en los que se sigue una historia y la recompensa del jugador solo se puede conocer el final de esta.

La narrativa del videojuego; es decir la forma en la que la que se nos presenta la historia puede variar desde una muy sencilla o lineal muy similar a la narrativa textual donde el jugador pasa a través de una serie de eventos que están conectados en una secuencia cronológica hasta pasar a una forma más compleja de narrativa que produce a través de una serie de eventos conectados en una secuencia fija estructuradas en forma de “ramas”: donde el jugador puede afectar el rumbo de la historia eligiendo entre varias opciones en momentos clave, lo que puede llevar o no, a diferentes finales.

Este modelo narrativo se conoce como “parque de atracciones”, en el que la exploración tiene más importancia que la historia central, por lo que la narrativa está fragmentada en una serie de argumentos que deben seguirse.

Este es modelo, surge como una evolución de modelos anteriores, tal como el de la narrativa cinematográfico, en el que el cine se convierte en una máquina audio visual de contar historias; este modelo narrativo de parque de atracciones se caracteriza por contener una historia *transmediática* definida como aquel:

Proceso narrativo basado en el fraccionamiento intencionado del contenido y su diseminación a través múltiples plataformas, soportes y canales (offline y online), con el fin de que cada medio cuente una parte específica y complementaria de la historia. De esta forma, la comprensión absoluta y el conocimiento profundo de la narración se obtienen cuando se recorren las múltiples plataformas, soportes y canales²².

Este tipo de narrativa se desarrolla a través de varias plataformas, en la cuales como lo establece Bellón, catedrática de la Universidad Complutense de Madrid:

Cada medio hace una contribución específica y valiosa a la totalidad, es la forma ideal de la narración audiovisual, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; este modelo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones²³.

Es decir que en el caso del videojuego *la transmedia* se transforma en una forma de narrativa audiovisual que no solo implica que la realidad virtual que se ha creado por el narrador (desarrollador) sea diseminada por diferentes medios, internet, teléfonos celulares, entre otros; sino que además cada medio debe aportar nuevos aspectos al juego, de tal forma que los contenidos se complementen entre sí, de tal manera que podemos apreciar que:

Es a través del videojuego se crean experiencias virtuales que modifican las nociones témporo-espaciales, en lo que se evidencia la categoría –hacer-, en que el jugador asume que el tiempo y la distancia se adecuan a su cuerpo para no sentir cansancio físico, el videojuego da la posibilidad de crear una tarjeta con nombre que va a representar el nivel

²² Scolari, Carlos. *Narrativas Transmedia*, en Revista *Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*, International Journal of Communication, No.-3, Universidad de Vic, Cataluña, 2009, p: 31

²³ Bellón de la Blanca Sánchez, Teresa. *Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación*, en Revista *Comunicación*, N°10, Vol.1, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2012, p. 20.

de juego, con personajes y vehículos que va ganando al superar las pruebas, motivando al jugador para seguir jugando y vencer a la consola.²⁴

El éxito de la narrativa audiovisual *transmedia* implica ir más allá de proporcionarle al jugador una simple información, le debe proveer metas, y desarrollar interés en los personajes o sucesos que lleven a que el jugador interactúe, conduciendo la historia a facetas de su propia vida u ocio dejando a un lado el rol de simple espectador pasivo, este modelo permite la construcción de bloques, en el que los creadores no proponen una historia, sino que dan las herramientas al jugador para crearla, conformándose de esta manera en:

Un nuevo tipo de espectador más activo que se caracteriza por la participación, la colaboración y el nomadismo, y aunque antes apuntábamos que el consumo se producía de forma individual, paradójicamente estos espectadores se conectan entre ellos gracias a Internet y la redes sociales y se constituyen en torno a comunidades²⁵.

Al parecer las personas que juegan de forma regular desarrollan una mayor sensibilidad hacia los hechos que suceden a su alrededor (mayor visión panorámica ya que en el videojuego de acción las situaciones no son lineales), y mejoran sus aptitudes algunas actividades cotidianas.

Para ello los video juegos utilizan una gran gama de recursos propuestos en las nuevas narrativas audiovisuales, tal como lo describe Pierre Levy:

Los entornos simbólicos digitales comprenden la inmensa gama de informaciones y contenidos que residen y circulan en los entornos materiales (bases de datos, protocolos, programas, textos, hipertextos, imágenes, sonidos, videos, hipermedia, aplicaciones, portales...²⁶

Es decir que lo que vemos en la pantalla es tan cambiante a través de toda esta información y entornos digitales que presentan en los nuevos medios, que realmente cabría preguntarse si en el videojuego a través del uso de tantos efectos especiales y edición se nos narra una historia más rica y más compleja.

²⁴ Alzate Baron, Edwin. Venegas Morales, Andrea, *Realidad, juego y Constitución corporal*, en Revista Latinoamericana de Recreación enero volumen 1. Número 2, junio 2012, p. 57.

²⁵ Bellón de la Blanca Sánchez, Teresa. *Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación*, en Revista Comunicación, N°10, Vol.1, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2012, p. 23

²⁶ Lévy, Pierre. *El arte de la cibercultura*, México, Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana, 2007, p. 10.

En el videojuego la trans-vivencia empática parece encontrar su mejor aplicación, ya que gracias a la interfaz el jugador es el propio personaje; el –yo- jugador se representa en un personaje que se desplaza por un universo paralelo con la capacidad de actuar sobre el mismo, es decir que es el video jugador y nadie más que él es quien vive y siente las experiencias, por lo tanto la narrativa audiovisual debe tener en cuenta al sujeto, y permitirle el control de las acciones, así vemos que:

El jugador experimenta sensaciones que lo radicalizan del aquí y ahora, hacia una interfaz en el videojuego mismo, produciéndose una trans-vivencia empática en la que el usuario ha creado un personaje que es él mismo, para desplazarse por ese universo paralelo adquiriendo el poder de articular su propio destino, decidiendo sus acciones e interacciones²⁷.

Por este motivo la experiencia del videojuego se deposita en las consolas, ya que estas poseen características para enriquecer y simplificar la experiencia de jugar, pues solo con deslizar un dedo encima de la pantalla a través de la interfaz puede interactuar con el jugador, volviendo la experiencia de juego más simple y entretenida, por ello:

La narrativa *transmedia* es una estrategia de comunicación que utiliza múltiples plataformas para elaborar un mensaje global que se ve enriquecido por las características de cada lenguaje y formato empleado. Es un proceso que utiliza diversos puntos de entrada a la información, cada uno de ellos con una parcela de esa realidad global, en el que el usuario se convierte en una pieza imprescindible, ya que debe elegir qué camino recorrer para comprender el mensaje²⁸.

El videojuego se convierte entonces en una nueva forma de contar historias, y a la vez nos permite repensar y renovar la realidad, es una plataforma en donde la vida real, se puede experimentar de una manera virtual, como ejemplo tenemos la denominada realidad aumentada, entendida como aquel entorno real que se mezcla con lo virtual, es usada en varios dispositivos que permite combinar el entorno físico que nos rodea con una información generada para enriquecer la experiencia del usuario, y en la que, a diferencia del mundo virtual los objetos reales no son reemplazados por imágenes digitalizadas que emulan la realidad, permitiendo que los video jugadores realicen acciones en un espacio y tiempo real, pero reflejadas en un espacio y tiempo virtual, “el término virtual se utiliza

²⁷ Marcos Molano, Mar y Martínez Lone, *La dimensión simbólica del jugador de videojuegos*, en Revista Icono 14 N° 8 en <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>, enero 2001

²⁸ Osorio, Miguel Ángel. *Posibilidades de la narrativa transmedia aplicada al periodismo*, libro de actas III congreso Internacional de Comunicación 3.0, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2013, p. 1.

hoy en día de manera poco clara. Las imágenes llamadas virtuales no lo son en calidad de imágenes. Por esta razón, son eminentemente actuales, y algunas realidades que representan son, además también actuales”.²⁹.

A pesar de que el videojuego crea un universo virtual actual, que lo podríamos calificar como del momento, dicho universo es preexistente y creado con anterioridad, pero al que podemos acceder de manera permanente en el momento en que queramos, y en el que siempre hay alguna actividad por hacer.

El jugador puede interactuar con la máquina y con otros jugadores como es el caso de los videojuegos en línea, realmente lo que le ha dado el éxito a este tipo de entornos virtuales ha sido la interacción social que se produce entre los jugadores ya que los universos virtuales en línea tienen sentido en una intensiva interacción y por tanto están creados para facilitar dicha presencia e interacción.

El videojuego fue incorporando elementos narrativos, tales como escenas que se desarrollan entre pantalla y pantalla con un guion trabajado en forma de planos similar al que se producen en el cine actual.

Las cada vez más sofisticadas plataformas digitales del videojuego permiten vivir una vida creada, que en el espacio real no es posible, los gráficos, el modelo de diseño (realidad aumentada, 3d o bidimensional) están provocando lo que Miguel de Aguilera Moyano Doctor en Ciencias Políticas y Sociología por la Universidad Complutense de Madrid y catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universidad de Málaga menciona como:

Nuevas sensaciones, nuevas experiencias, nuevos objetos de deseo y si no podemos alcanzarlos físicamente, estos penetran en nuestra mente con imágenes ideales, suplentes eficaces que nos apaciguan y que compensan la carencia sufrida durante el proceso de vivir imaginamos por nosotros mismo esos objetos o compartimos las creaciones imaginarias de otros miembros de nuestro grupo social³⁰

Hay que recordar que existen juegos muy buenos que carecen de historia y por consecuencia, de narrativa, tal es el caso de *Tetris* y *Pac-Man*, que son juegos que hoy en

²⁹ Augé, Marc. *Sobre modernidad del mundo de hoy al mundo de mañana*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2004, en www.memoria.com.mx/129/auge.htm

³⁰ De Aguilera Moyano, M., & Ortega, J. L. G. *Atravesando el espejo*. En Revista *Comunicar*, Vol. 9 No 17, 2001, en http://scholar.google.es/scholar?q=sensaciones+producidas+por+los+videojuegos&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5#

día siguen vigentes y no por no tener una historia de fondo son inferiores a juegos como *Silent Hill* o *Resident Evil*.

No hay que olvidar que los jugadores recurren a los videojuegos principalmente para jugar, mientras se le cuenta una historia, de esta manera se genera en él la sensación de ser el responsable de la misma, en una secuencia temporal, y en la cual las acciones realizadas apuntan a producir en el saberes duraderos que apoyan el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo, la resolución de tareas y el desarrollo de la memoria.

El videojuego está lleno de situaciones entre los cuales se producen relaciones de poder, de amor y de aventura que resultan ser novedosas para quien los juega, así podemos apreciar que el videojuego “se caracterizan por problematizar, por poner en juego su capacidad para definir problemas, para percibir lo múltiple. Lo virtual es generador de orden y la causa por la que se mueve es la causa final, aquella causa que opera por la atracción del fin”³¹.

El videojuego se constituye así en un espacio narrativo en el que el sujeto que interviene realiza acciones dentro de un espacio y tiempo determinados, estas acciones se basan en una parte de ficción y parte de verdad: por ejemplo un videojuego basado en alguna batallas épica de la historia, cuyas acciones de lucha se desarrollan dentro de un espacio restringido por los planos diseñados (ficción) y de los cuales el video jugador no puede escapar, sin embargo los personajes que intervienen en la historia tienen su origen en personas y hechos reales, de tal manera que la narrativa audiovisual le permite al jugador adueñarse de las acciones de la historia, a través de un personaje. Así lo menciona Ricoeur: “Quizá pueda dar cuenta de la identidad del personaje en la relación con la elaboración de la trama mediante la que el relato obtiene su identidad”³².

En el relato se pone de manifiesto un aspecto del conocimiento de sí mismo que supera con mucho el marco del relato a saber: que el sí mismo no se conoce de un modo inmediato sino indirectamente, mediante el rodeo de toda clase de signos culturales, como los utilizados por los personajes descritos en la historia y que los convierten ante los ojos del espectador como héroes de una trama bien elaborada.

³¹ García García Francisco, *Videojuegos y virtualidad narrativa* en Revista de Comunicación y Nuevas tecnologías Icono 14 No.- 8, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2006, p. 5.

³² Ricoeur, Paul. *La poética de sí mismo*, Buenos Aires, Biblos, 2003, p: 240.

Tomando en cuenta estas reflexiones podríamos concluir entonces que en el videojuego, lo narrado, remite al jugador hacia una determinada experiencia, de tal manera que el videojuego construye una especie de metáfora de la realidad, que el jugador la pueda reinterpretar para darle una nueva lectura, y de esta manera generar una nueva narrativa que sea compatible con su forma de percibir el mundo a través de signos que se definen como “La combinación de un concepto (conocido como significado) y de una imagen acústica (significante), y ambas componen una construcción social, que funciona dentro de un sistema lingüístico, poniendo a un elemento en lugar del otro”.³³

Por lo tanto el videojuego se constituye en la representación sensorial de una realidad a través de signos que son percibidos por un personaje que posee una naturaleza abstracta lo que permite que se establezca una relación de semejanza entre este y el usuario dentro de un proceso de identificación.

El videojuego se ha transformado en una de las prácticas narrativas culturales que mayor desarrollo ha adquirido en los últimos años en la cultura, Jorge Mendoza señala:

Narrar es contar, relatar, referir, informar como antaño se lo hacía, como la tradición oral dicta relatar es informar acerca de algo, y ese algo debe tener algún sentido cierto significado para quien narra y para quien escucha o lee; porque esa es la cualidad de la memoria guardar y dar cuenta de lo significativo de la vida”³⁴.

Estos se han convertido en un medio para contar historias interactivas, condicionadas por las acciones que realiza el jugador cuyo resultado puede alterar la estructura secuencial de la historia y que se convierten en acontecimientos producto de combinaciones de patrones y repeticiones.

Es decir que el videojuego es un tipo de narrativa audiovisual que se caracteriza principalmente porque muestra diferentes formas de lectura, determinadas por

Una sucesión de imágenes que describen unos acontecimientos, que pueden estar cargados de significados, de simbolismos y por ello mismo contiene una carga ideológica, social, estética, artística... utilizando un lenguaje predeterminado y universal, un lenguaje que

³³ *El signo lingüístico*, Portal peruano de letras ABC, 2013, en <http://www.deperu.com/abc/gramatica/4139/el-signo-linguistico>.

³⁴ Mendoza García, Jorge. *Las formas del recuerdo, la memoria narrativa*, en Revista Athenea Digital No 6, México, Universidad Autónoma de Tlaxcala, 2004, en <http://ddd.uab.es/pub/athdig/15788946n6a11.pdf>.

puede presentar similitudes con el lenguaje literario o con la poética o con el discurso, pero sujeto a unas leyes propias de funcionamiento.³⁵

La intervención del jugador en diversos niveles produce desenlaces distintos, de tal manera que el videojuego se convierte en una actividad interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario y en donde el objetivo está fijado por reglas preestablecidas que persiguen un fin.

Esta interactividad se relaciona con las acciones de todos los personajes involucrados en la historia, produciendo una respuesta reactiva del jugador hacia un objeto, reacción que es vehiculada a través de la interfaz, que además de permitirle al jugador conectar un objeto con otro, le permite la relación física con la representación, en el marco de los procedimientos que el desarrollador del juego ha predeterminado en cada acción.

En la narrativa audiovisual, los significados se organizan de tal manera que forman una historia, que es contada a través de una serie de técnicas o recursos fundamentalmente cinematográficos, como el uso de cámaras o la iluminación para lograr una mayor inmersión³⁶ el medio más importante es la historia; el videojuego se convierte en el soporte donde esas historias van a tomar vida en manos del jugador a través de la interactividad que las diferentes interfaces (consolas, computadoras, *smarth phone*) le proporcionan.

Si a estos elementos les sumamos la voz de los personajes, la música utilizada y los efectos de sonido, el resultado es un incremento considerable de la impresión de realidad, aunque el jugador está plenamente consciente del espacio de tiempo y lugar donde se encuentra, sin duda la calidad gráfica estimula la inmersión en la historia.

Podemos decir entonces que el videojuego es un tipo de narrativa audiovisual en la que no existe un espectador pasivo como sucede en la narrativa cinematográfica en donde “El espectador cinematográfico, arropado por la oscuridad de la sala, lleva a cabo su viaje inmóvil”³⁷; sino más bien es un tipo de narrativa en donde:

³⁵ Gutiérrez San Miguel, Begoña. *La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual*, en Revista Comunicar Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal No.18, marzo 2002, p. 102.

³⁶ “Acción y efecto de introducir o introducirse en un ámbito real o imaginario, en particular en el conocimiento de una lengua determinada.”³⁶, en Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Vigésima Segunda Edición, México, Espasa Calpe, 2001

³⁷ Gómez, Tarín, Francisco Javier., *Hibridación de formatos y estrategias narrativas: las escenas cinemáticas (cut-scenes) en los videojuegos*, ponencia presentada en el congreso de la ae-ic comunicación y riesgo, Tarragona, Universitat Jaume I. Castellón

Dpto. Ciencias de la Comunicación, 2012, en <http://apolo.uji.es/fjgt/AE-IC%200112.pdf> .

Un espectador sensorial para quien su visión de mundo, lo enfrentada a un mundo posible presente en el juego, y le otorga una experiencia que se constituye a su vez en saber sobre el mundo, reflexivo o no, crítico o no, dependiendo de la capacidad de distanciamiento y participación crítica que ese espectador instituya. En esta dinámica, el efecto de realidad es un canon que permite conocer al jugador su lugar en el juego (el puesto de su avatar) y hacer avanzar la trama mediante su participación física³⁸.

1.3 Los elementos del cine en el videojuego

A pesar de que la historia del videojuego posee principio y final pre determinados para que el jugador establezca un vínculo de relación con el personaje y las acciones que este ejecuta se utiliza distintos planos y movimientos de cámara tomaos del cine, por ejemplo planos cenitales es decir aquel que se realiza desde arriba, justo encima de los sujetos u objetos, con un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo, como si se hubiese captado desde un satélite o un helicóptero, generalmente tiene un efecto estético de la imagen para cambiar la orientación o la perspectiva que posee el jugador en la pantalla, en este caso para que la perspectiva del jugador, vista a través de la cámara, sea desde la parte superior del plano en el que transcurre la acción.

También cámaras aéreas cuando la cámara se aleja un poco del objeto y se coloca más arriba, enfocando este en un ángulo mayor desde arriba. Se utiliza cuando la cámara está sobre el objeto, en un cierto ángulo y este es visto desde arriba. Se lo conoce también como plano a vista de pájaro, que describe un movimiento filmado desde bastante altura: montaña, avión, helicóptero, etc. y que suele emplearse para destacar o magnificar aspectos psicológicos como por ejemplo: el poder.

La movimientos de cámara de 360°, utilizados para mostrarle al jugador objetos generalmente lejanos en el horizonte buscando describir un espacio o seguir a un elemento del juego que se mueve que contribuyen a la narrativa. El videojuego “no se pueden leer como textos o escucharse como si fueran música, tienen que jugarse”³⁹

Sin embargo, un videojuego tiene una estructura distinta a la de una película, el videojuego tiene una duración distinta, la atención y la necesidad de actividad es constante,

³⁸ Gómez Tarín, Francisco Javier. *Hibridación de formatos y estrategias narrativas: las escenas cinemáticas (cut-scenes) en los videojuegos*, ponencia presentada en el congreso de la ae-ic comunicación y riesgo, Tarragona, Universitat Jaume I. Castellón Dpto. Ciencias de la Comunicación, 2012, en <http://apolo.uji.es/fjgt/AE-IC%200112.pdf>.

³⁹ Espen, Aarseth. *Computer Game Studies, Year One*, artículo publicado en International Journal Of Computer Game Research núm. 1, Oslo, Universidad de Bergen, julio 2001, en <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

y como hemos visto anteriormente este se narra a través de acciones principalmente, mientras las imágenes se transforman en vehículos o puestas en escena disponibles para el “usuario”, esta diferencia es importante, en el videojuego las imágenes pueden ir más allá de la descripción para hacer que el jugador realice una acción.

Estas significaciones se crean a través elementos como el montaje, los movimientos de cámara, las escenas de corte, denominadas también como escenas cinemáticas o *cut scenes*

Las *cut scenes* en inglés o cinemática en idioma español consisten en secuencias de vídeo a través de la cual:

(...) el jugador no tiene o tiene un control limitado sobre la escena, de esta manera se rompe el orden establecido que se venía ejecutando en el juego y se utiliza para avanzar en la trama, fortalecer al personaje principal, presentar otros personajes o proporcionar información de fondo como la atmósfera, un diálogo, o las pistas para resolver un enigma⁴⁰.

Tales secuencias están presentes cuando el jugador logra completar un nivel se las utiliza a manera de una pausa narrativa a través de la cual este comprueba que se han alcanzado los objetivos y se le presentan los siguientes.

Las escenas de corte en un videojuego son el equivalente a lo que en la cinematografía se conoce con el nombre de suspensión de la incredulidad término que hace referencia a una expresión, acuñada por el poeta y filósofo Samuel Taylor Coleridge en 1817, y que se refiere a “la voluntad del espectador/lector/jugador de aceptar como ciertas las premisas sobre las cuales se basa una ficción, aunque sean fantásticas o imposibles. También se refiere a la voluntad de pasar por alto las limitaciones del medio a través del cual se entrega la historia. De acuerdo a su planteamiento, la suspensión de la incredulidad es un quid pro quo: el público tácitamente accede a suspender su incredulidad temporalmente a cambio de la promesa de entretenimiento”⁴¹; generalmente en este tipo de escenas se produce la detención momentánea del juego dejando un espacio en el cual el jugador de manera obligada se convierte en un espectador. Por ejemplo cuando en un videojuego se utilizan gráficos para eventos previamente programados, en *Resident Evil* en la introducción al juego en el que el protagonista cuenta su historia, unida al dialogo con

⁴⁰ *Cinemática, Historia, Tipos, no hay escenas*, en Revista digital de Educación y Tecnología educativa, en <http://centrodeartigos.com/revista-digital-educacion-tecnologia-educativa/contenido-15511.html>

⁴¹ Claros de Luna, Fernando., *Introduciendo a la suspensión de la Incredulidad*, en Revista Ludosofía Septiembre 29 de 2008, en <http://ludosofia.com/2008/09/29/la-suspension-de-la-incredulidad/>

los guardias españoles que lo conducen en vehículo hasta la aldea donde se encuentra la víctima es un ejemplo de una escena cinematográfica.

1.4 La imagen como elemento narrativo en el videojuego

La imagen es otro elemento narrativo que se ha sido utilizada desde siempre; tal es el caso de la pintura o del teatro. Estas imágenes generan una narrativa en la que para existir, tienen que involucrar al espectador pues es éste quien, generará la narrativa de esa imagen.

La imagen narrativa se refiere a un acontecimiento que es contado por alguien, de manera implícita o explícita, y desde un determinado punto de vista; la imagen narrativa posee la capacidad para contar historias y una preeminente facultad para transmitir mensajes, pues siempre se la ha considerado más apta que la palabra de ahí la frase popular que reza “que una imagen dice más que mil palabras”.

La imagen narrativa contempla la imagen fija, pero también constituye la imagen secuencial, aquella que da vida al cómic, y el cine, continúa con la televisión y el vídeo, y vuelve a tomar un gran impulso con las denominadas Tecnologías de la comunicación. Por lo tanto, la imagen narrativa hace referencia tanto a narraciones icónicas como a narraciones sonoras y audiovisuales. Se comprende que la imagen es lo central para el espectador quien significa la imagen, de tal manera que la imagen es incluso más importante que el mismo objeto y en consecuencia, la separación de objetos, a pesar de su presencia en un determinado espacio, tiempo y contexto, no puede constituir una realidad.

La narrativa en el videojuego ayuda a construir, a través del uso de las imágenes digitales de carácter interactivo, cuyo uso fundamental es:

La representatividad de la realidad, para ello están se basan en efectos visuales a través de representaciones inmateriales que le dan una apariencia realística ya que como sería lógico de suponer, lo que el video jugador mira en la pantalla, no existe en realidad, sin embargo este construye una imagen en donde los rasgos particulares del video jugador no son importantes, puesto que se construye un conocimiento de aparente profundidad de la realidad debido a que la imagen que el video jugador contempla no es más que una representación o simulación lo más cercana posible de esta, pero que es necesaria de ser

representada puesto que, “Si la gente no puede conocer su mundo con claridad, ¿cómo se puede esperar de ellos que actúen de manera acertada?”⁴².

De esta manera el video jugador posee un referente tridimensional con varias perspectivas de una misma escena dando como resultado una imagen sintética⁴³; a partir de lo expuesto entonces se puede concluir que estas imágenes pueden constituirse en simulaciones perfectas de la realidad que pueden recrear situaciones nunca vistas o vividas por el video jugador en la realidad.

En una investigación realizada por la Universidad de Barcelona publicada en el sitio web de noticias de ciencia y tecnología, se sostiene que:

Se ha demostrado que es posible sustituir el cuerpo real de una persona por uno virtual que únicamente es visible en la realidad virtual. A las personas que participaron en el experimento se les colocó un aparato en la cabeza que les permitía ver un mundo virtual a su alrededor, de manera que cuando miraban hacia abajo veían un cuerpo virtual en lugar de su propio cuerpo. Asimismo, si se miraban en un espejo virtual, veían el cuerpo virtual reflejado. Cuando los participantes movían su mano, veían cómo su mano virtual hacía el mismo movimiento.⁴⁴

Para Berger la recepción de las imágenes no es estática y conlleva una resignificación constante puesto que la percepción que tenemos del mundo la obtenemos a través de la imagen y es a través de ella que damos sentido a las cosas, la apariencia visual atribuible a un objeto independientemente de su naturaleza real o imaginaria. Los atributos del objeto: derivan de su representación mental.

Así, al representarse una figura cósmica (como puede serlo el plano terrestre) por medio de la escultura o la pintura, no se muestra la apariencia del objeto representado, sino que se lo describe a partir de algunas de sus características conceptuales. En esta “descripción” conceptual se eligen algunos de los elementos calificadores entre un abundante repertorio

⁴² Stuart, Ewen. *Ingenieros de la sombra biografía de una idea, pensar la publicidad*, artículo presentado en The City University of New York. 2008, en revistas.ucm.es/index.php/PEPU/article/download/.../15651

⁴³ “Las imágenes sintéticas son imágenes digitales que sirven para visualizar conceptos, lo campos de aplicación de las imágenes sintéticas son infinitos por ejemplo el del imaginario científico, ya que son las imágenes que usan los científicos para investigar y descubrir a partir de una suposición”. Berenguer, Xavier. *Las imágenes sintéticas*. Artículo publicado en Revista Temes de Disseny, de la *Universitat Pompeu Fabra, Elisava Escola Superior de Disseny*, 1991, p.5

⁴⁴ *Una investigación revela que el cerebro unifica cuerpo real y cuerpo virtual en una sola percepción*, Artículo presentado en Noticias de Ciencia y Tecnología, Universidad de Barcelona, 3 de junio del 2013, en <http://noticiasdelaciencia.com/not/7319/una-investigacion-revela-que-el-cerebro-unifica-cuerpo-real-y-cuerpo-virtual-en-una-sola-percepcion/>

de atributos; en la mayoría de los casos, la elección debe suponerse adecuada al mensaje que se desea transmitir⁴⁵.

Es decir la imagen tiene una fuerza narrativa de la que carece el texto ya que la narrativa audiovisual permite presentar los hechos, sin la mediación de la palabra y no como sucede en la novela o en el relato oral, por tanto la narrativa audiovisual obvia la intervención del narrador, esto se produce por la naturaleza de movimiento propia que tiene la imagen, ya que en el videojuego la imagen habla por ella misma. En un sentido podríamos concluir que el videojuego construye un narrador que está implícito que es el jugador, que narra la historia desde su punto de vista y de cómo percibe la acción.

Cilleruelo, Crawford y Wilem, miembros del programa de formación de Investigadores postdoctorales del Gobierno Vasco, en su documento “Experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales en Internet”, realizan una clasificación de las narrativas audiovisuales en el videojuego proponen en dos géneros que se comentan a continuación:

Narrativas programadas y condicionadas: son narrativas no-lineales, en las que se altera la estructura secuencial enmarcada dentro de la corriente clásica de un comienzo, un desarrollo y un fin. La obra no muestra un único modo de lectura, sino que ofrece múltiples opciones al lector. La historia se ve alterada con cada espectador-usuario que accede a la obra ayudando así a su construcción espacio-temporal; su intervención resulta decisiva en la construcción significativa de la misma.

Narrativas dinámicas y emergentes: en este segundo grupo la narrativa se entiende como un proceso emergente, fruto de la interacción de diferentes unidades simples. Son narrativas emergentes difíciles de predecir, puesto que derivan de las interacciones dinámicas y complejas de sus componentes. Dichas obras deben de ofrecer al usuario-espectador las herramientas necesarias para alterar e influir en el sistema.⁴⁶

De esta división podemos concluir que el videojuego no es simplemente una nueva forma de narrar una historia sino que se convierte en una nueva forma de crear algo, de construir una historia por parte de quien juega.

Si bien es cierto que podemos tener control sobre la narración y que podemos llevar al avatar justo donde el jugador desee, no es menos cierto que para que ello ocurra es

⁴⁵ Berger, John. *Modos de Ver*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1972 p. 16.

⁴⁶ Cilleruelo, Lourdes, Crawford David y Wilem Cilia. *Experimentación de nuevas narrativas y estéticas visuales en Internet*, Universidad del País Vasco, en <http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/expanded/narrativas.html>.

necesario que la historia haya sido escrita de antemano, por lo menos en sus aspectos más básicos a fin de que el jugador pueda ir uniendo estos puntos y pueda ir creando su propia historia.

Ejemplos de ello son juegos como *Myst*, un juego en modo primera persona, donde el jugador viaja a través de muchas escenas *pre-renderizados* haciendo *click* en ubicaciones en la pantalla. El jugador interactúa con los objetos haciendo clic o arrastrando las animaciones que son vídeos incrustados en las escenas para dar sensación de inmersión que consigue despertar la atención del espectador a través de fomentar su curiosidad para descubrir un enigma que surge durante un viaje y hacer que en el camino el jugador encuentre más enigmas como obstáculos para poder descifralo. Esta es una forma común de conducir la acción interactiva y en donde el jugador va descubriendo la narración escondida en la historia; o en *Bz Flag* un videojuego de tanques en tres dimensiones con el jugador debe enfrentarte a jugadores de todo el mundo en este juego se forman dos equipos que deberán enfrentarse entre sí y robar la bandera al equipo contrario un videojuego de guerra desarrollado por Windows, en donde le jugador debe ocupar diferentes posiciones contrarias para conquistarlas, permitiéndole la modificación del programa para alcanzar sus objetivos en función de la toma de decisiones estratégicas.

Como se puede ver todos estos juegos se presentan a manera de reto que solicitan del jugador un conjunto de decisiones que tendrán consecuencias a corto y a medio plazo denle el juego, y en la comunidad virtual a la cual pertenece el jugador, si fuera el caso.

La interfaz del videojuego se caracteriza fundamentalmente por simplificar el uso de los computadores y consolas de juego para usuarios y para que el usuario interactúe y establezca un contacto más fácil con la máquina, estableciendo esta interacción que facilita la comprensión, el aprendizaje el uso y la representación dentro de un determinado contexto.

La interfaz se convierte en una herramienta de fácil uso para que el jugador sepa en todo momento en dónde se encuentra y hacia dónde puede, esto se produce a través acciones físicas que el jugador realiza sobre elementos iconos, botones, imágenes, mensajes de texto, sonidos o en barras de desplazamiento así como en selecciones de menú, que se transforman en acciones inmediatas.

La narrativa se expresa y transforma en acción a través de la interfaz, para ello resulta más clarificador hablar de interactividad como un conjunto de herramientas que contribuyen a facilitar una relación persona-máquina cada vez más fluida y rica en medios, ya que:

Los interactivos se diferencian por la clase de interacción requerida. El nivel bajo corresponde a los programas que ofrecen opciones reducidas y simples. Después se pueden dar demandas más complejas, como por ejemplo superar obstáculos para poder acceder a otras opciones. Más arriba, las opciones no son explícitas de manera que, por ejemplo, la persona tiene que buscarlas. Cuando la interacción requerida es cualitativamente alta, llamada contributaria, la persona puede añadir por su cuenta opciones, incluso puede estar en condiciones de modificar o crear programas por su cuenta.⁴⁷

De esta manera permite que se desarrollen acciones con una reacción inmediata tanto en el jugador como en la pantalla, lo que a su vez generara otras acciones de tipo secundario que dan lugar a secuencias, que a su vez generan un cada vez más complejo sistema de tareas que el jugador tiene que realizar y que incrementan el nivel de dificultad, por como lo subrayó un joven jugador: Andrés⁴⁸, sus juegos favoritos incluyen los que tratan temas de violencia, algunos de deportes y acciones exploratorias, ya que estos son los que mayor interactividad demandan.

Podemos afirmar que las emociones son una parte importante del motor que mueve la interacción en el videojuego donde el jugador ensaya diferentes roles, ya que la persona se identifica con su avatar produciéndose un proceso de inmersión de tal manera que la experiencia en un videojuego se transforma en una experiencia emocional tan natural como la que se produce en el mundo real.

El acto de jugar ayuda a crear lo inexistente en nuestra imaginación, el juego es simbólico y por tanto permite la aparición de nuevos significados y re-significa aquellos ya existentes.

La narrativa en el videojuego acude a una serie de acciones que se llevan a cabo en un orden establecido por el programador, estas acciones se desarrollan a través de una serie de atributos y características que poseen los personajes, para producir una experiencia en el

⁴⁷ Berenguer, Xavier. *Escribir programas interactivos*, Format 1, Instituto Universitario Aeronáutico, en <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01et.htm>

⁴⁸ Andrés tiene 15 años y es quien se ha convertido en mi sujeto de observación y experimentación durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

video jugador; definitivamente la narrativa en el videojuego ha tenido que evolucionar a medida que el jugador va experimentando el desarrollo de las historias.

Las historias más complejas que simulen lo más posible la realidad y que planteen una experiencia en base a desafíos atraen fuertemente, y mantienen al video jugador, frente a una pantalla, por varias horas.

1.5 La diégesis narrativa del videojuego

La diégesis es el universo que nos propone un relato dentro de un videojuego, este término se refiere a:

Aquel mundo narrativo implícito que sugiere un determinado relato. Así, por ejemplo, el espacio donde se desarrollan las acciones está presente en la interpretación del espectador en virtud de la interpretación de la diégesis por parte de este remite al mundo narrativo como entidad supeditada a una narración específica, en el estudio del texto como-mundo-narrativo⁴⁹.

Esta propone las reglas de juego que el jugador acepta como verdaderas, de esta manera se pueden establecer saltos de espacio y tiempo que se manifiestan durante el juego, y que el jugador acepta por su inclusión en la historia, de esta manera “en un sentido estricto, la diégesis se configura en la iniciativa de la fuente-emisor, pero el receptor reelabora necesariamente la propuesta cinematográfica (efecto diegético).”⁵⁰

Entre los principales elementos que provocan este efecto tenemos: el vestuario la expresión facial de los personajes, y los movimientos de cámara, que unidos a uno de los elementos más importante dentro de este universo diogénico la música de fondo, insertada para crear cierto efecto en el espectador, buscan provocar una experiencia en el jugador.

Por ejemplo la música se convierte en un elemento narrativo que conduce al jugador por la lectura de la escena, también cumple la función de ambientación y le sirve al jugador para identificar determinados espacios o momentos dentro del contexto del juego, es uno de los elementos narrativos que puede tener tanto o incluso mayor importancia que los mismos gráficos.

⁴⁹ Pérez Latorre, Oliver. *Análisis de la significación del videojuego*, Cataluña, Universidad Pompeu Fabra, 2010, en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>

⁵⁰ Juan Pons de Pablos, *La diégesis cinematográfica, y sus implicaciones didácticas*, en Revista Comunicar Volumen 7, 1989, en <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:20360&dsID=diegesis-cinematografica.pdf>.

Este elemento informa al jugador de eventos que ocurren o están por ocurrir en la pantalla, enriqueciendo la experiencia del jugador por ejemplo la música puede tener un carácter distorsionado a propósito para que se perciba sensaciones por medio del sonido.

Estos sonidos (música, ruidos y voces) tienen la función de contextualizar el espacio y provocar emociones y la consecuente motivación para continuar con la experiencia de juego lo que la convierte en un elemento que cumple una función informativa y ayuda al proceso inmersivo, así vemos que:

La importancia de la música en los videojuegos no radica solo en el momento en el que se desarrolla la acción. Existen otras situaciones de notable interés musical, ya que nos permite saber qué tipo de videojuego es el que tenemos delante⁵¹.

El uso de estos elementos acompañados por la cámara subjetiva, es decir aquella que se caracteriza por movimientos arbitrarios a través de los cuales esta se vuelve presencia; y convierte a la cámara en sujeto de la acción del personaje de tal manera que

Este tipo de mecanismos narrativos aporta al videojuego una tendencia expansiva de la diégesis que se puede filtrar incluso más allá del juego en sí: provocando que los fundamentos estructurales del contenido se conviertan en un mundo narrativo propio del lector/espectador, en donde este puede contagiarse de este tipo de dinámica de la progresión audiovisual y orientar su actividad cognitiva e imaginativa hacia especulaciones expansivas acerca del mundo narrativo de referencia, en lugar de estrictamente centradas en la trama principal.⁵²

En el videojuego el mundo ficticio en el que se sitúan los personajes, situaciones y acontecimientos se constituyen en sí mismos en una historia narrada en el juego, lo que significaría que la historia en si se convertiría en otra. Se podría presumir entonces que existe una confrontación entre los dos elementos esto es la narración y el del mundo narrativo, en donde exista el predominio de uno de ellos sobre el otro; sin embargo esta situación no se resuelve de manera tan categórica, y por el contrario existen espacios no bien definidos entre el predominio de un espacio y otro.

⁵¹ García Carrillo, Antonio. *I jornada de alumnos sobre juegos, matemática Recreativa y videojuegos*, ponencia presentada en MATVI, Portugal, Universidad da Madeira, 22 de enero de 2008 en http://www.lcc.uma.es/~afdez/ACTAS_MATVI_2008.pdf#page=47

⁵² Oliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego*, Cataluña, Universidad Pompeu Fabra, 2010, en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf>.

Algunos ejemplos de esto son los sonidos dentro o fuera del campo visual del jugador tales como el timbre de un celular que es contestado y que refleja la ocupación de su dueño o el silbato de un tren al acercarse rápidamente que refleja el peligro al que está expuesto el protagonista, o en el sonido de música de fiesta a través de la que se identifica claramente que se desarrolla esta, aunque el campo visual del jugador no se la permite mirar, y que vendría a constituirse en sonidos diegéticos fuera del campo de acción.

Algunos otros ejemplos de diégesis recurrente en el videojuego es el sonido del aire para dar mayor énfasis a este cuando el protagonista lanza un golpe y que da congruencia a la acción vista por el jugador, también podríamos mencionar el recurso de la voz superpuesta del personaje al leer por ejemplo una carta en la que se escucha la voz de quien la escribió en el mismo tiempo en que habla el personaje, todos estos elementos permiten remitir de forma consistente a la comprensión del texto como mundo narrativo, en lugar de realizar la narración en un sentido estricto, todos estos elementos determinan una proximidad al mundo narrativo y puede ser considerado por el jugador como un rasgo característico del sujeto virtual o de su entorno y reemplaza al modelo clásico de narración.

Como se puede ver la diégesis ayuda a contextualizar una escena pues existen solamente en función de esta, solo existen en esa realidad y contribuyen a que se produzca la continuidad en la historia, en el espacio y el tiempo con las escenas siguientes y de esta manera permitiéndole asociar al jugador las escenas como espacios consecutivos aunque de una escena a otra cambie el lugar y la temporalidad, así vemos que:

El universo que se configura en el videojuego es básicamente una diégesis narrativa que permite un alto grado de interacción con sus significantes. El diseño de significantes en la actividad lúdica está predicado en la convocatoria y la seducción, que puede construirse antes de la actividad, siendo el videojuego un objeto de consumo de la sociedad contemporánea. Existe todo un material para-narrativo que sirve de soporte a este proyecto de convocatoria y seducción utilizando como herramienta la retórica narrativa del videojuego. No es de dudar que los juegos más exitosos, no son necesariamente los más violentos, o los más costosos en su diseño; sino aquellos que encuentran la manera de mercadear sus contenidos, y una vez el jugador se enfrenta a la experiencia del juego, existe una correspondencia de satisfacción entre el discurso de mercadotecnia que se pone

en escena de forma promocional y la experiencia de interactuar con la diégesis del juego concretamente.⁵³

1.6 El lenguaje de la imagen en la cultura audio visual

Es un momento histórico en que la humanidad empieza a adoptar el lenguaje audiovisual como el modo de comunicación, el predominio de las imágenes genera un gran impacto en estas relaciones, cobrando una enorme importancia al punto que los límites entre información y contenidos comerciales son cada vez más difusos ya que:

Las tecnologías han transformado las estrategias de creación artística y sobre todo las formas en las que los jóvenes aprenden, se desempeñan, se agrupan colaboran o hacen equipos, existe una contraposición de relatos entre los más jóvenes y quienes están dejando de serlo, es visible una distancia en los modos de adaptarse y utilizar la tecnología⁵⁴.

En este sentido la narrativa tradicional también ha tenido que adaptarse a las nuevas formas tecnológicas, aunque “La mayoría de símbolos que utilizamos están profundamente arraigados en los códigos históricos de percepción y significado son parte de un legado transmitido por generaciones”⁵⁵, estos contenidos representados en símbolos y códigos se han visto obligados a trasladarse hacia nuevos formatos audiovisuales, que como vimos los denominamos *transmedia*

Es decir que una práctica recurrente, en el videojuego, es la de buscar información o completar la que ya se tiene, lo que implica a la vez adquirir habilidades para organizar y combinar la información obtenida. Paulatinamente el video jugador va descubriendo otros niveles que requieren de mayor participación y compromiso, de esta manera a medida que este convierte la búsqueda de información, en una práctica habitual, va adquiriendo destrezas que le permiten utilizar los recursos tecnológicos a su favor para la creación de conocimiento en este caso acerca de la historia que el juego desarrolla.

Esto obliga al video jugador a leer, a seleccionar o interpretar textos, comandos específicos o a aprender sobre la información que pueden encontrar en la red que lo obliga a interpretar y seleccionar dicha información. “Los videojuegos son un medio excelente para vehicular mensajes sociológicos puesto que relacionan muchas variables que

⁵³ Rivas, Alfredo E. *Vivencias simuladas: hipermediación, persuasión retórica y optimización en la experiencia del videojuego*, ponencia presentada en III Congreso internacional de Comunicación 3.0, Salamanca, Universidad de Puerto Rico 10 y 11 de Octubre 2012 en <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/2012/203.pdf>

⁵⁴ García Canclini N. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*, Barcelona, Fundación Telefónica 2012, p. 51.

⁵⁵ Ewen, Stuart. *Todas las imágenes del consumo*, México D. F. Grijalbo 1991 p. 145.

imprimen conductas y valores, el poder de los videojuegos no está condicionado tanto a una temática o a un mensaje concreto, sino a la voluntad de apertura y comprensión y socialización”⁵⁶.

En conclusión los nuevos medios se han convertido en medios interactivos que a diferencia de los medios tradicionales el usuario puede interactuar con este de tal manera que en el proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran y cuáles permitiendo la digitalización⁵⁷ de los contenidos que es una de las características más sobresalientes que poseen los nuevos medios, y tiene que ver con la idea de Manovich de que los medios se volvieron programables.

1.7 Las reglas en la narrativa del videojuego

El proceso de creación de un video debe contener diferentes elementos que permitan transformar una historia en interactiva como son: “el mundo” que se convierte en la idea general que se transmite, la propia historia, conformada a su vez por personajes, acciones, lugares, etc. Además su desarrollo abarca la programación de un *software*, la producción cinematográfica, la producción musical y la literaria, todo a la vez.

Para la conceptualización de un videojuego es necesario toma en cuenta, en primer lugar, la historia que este contará y en la que se van incluyendo los conceptos del juego en general los conceptos de estrategia, a través de los cuales se determina un comportamiento esperado en un espacio de probabilidades plasmadas en la historia del juego, en el sentido del comportamiento que el jugador tomará frente a las posibles opciones que la mecánica del juego le proponga representados por una serie de motivos audio visuales, es decir aquel contenido de producción con una sucesión de imágenes, o sonidos cinematográficos, televisivos, radiofónicos o multimedia.

Las opciones determinan el tratamiento que el video jugador podrá aplicar en el desarrollo de la partida, es decir que se espera que cada jugador se comporte eligiendo aquella estrategia de juego que le brinde mayores beneficios para lograr su objetivo, a través de un determinado número de opciones que enmarcan su actuación. Al elegir una estrategia el jugador fundamenta su elección en el supuesto de que el oponente es tan

⁵⁶ Bernat Cuello, Antònia. en Revista Videojuegos acceso directo a las nuevas Tecnologías Revista comunicación y pedagogía No 216 p: 9. Consultado en <http://xtec.cat/~abernat/articles/bernat-II.pdf>

⁵⁷ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005 p:45, “La digitalización es un proceso a través del cual las señales eléctricas pasan por un dominio analógico a uno binario”

astuto como lo es el mismo y que este hará todo lo posible para impedir que logre su objetivo.

El jugador decide sobre la forma que manipula los personajes, escenarios y objetos, sin embargo estos están limitados por reglas pre establecidas en el guion de la historia y por lo tanto son inalterables proporcionando al jugador un esquema dinámico y organizado en la toma de sus decisiones.

Las reglas de acción son lo que permiten precisamente al jugador ser capaz de construir un espacio de experiencia en los distintos mundos por los cuales oscila dentro de la historia. Por tanto parte de esta experiencia depende de la construcción de las reglas a seguir que el videojuego toma del mundo exterior como marco referencial.

Por lo tanto, el videojuego se fundamenta en la concreción de la mimesis más o menos fiel, de un mundo real en donde el jugador debe respetar esta mimesis y sus componentes normativo que rigen la construcción de personajes, las relaciones que estos establecen así como sus acciones, de tal manera que la experiencia virtual será más valiosa cuando este aprendida y se dominen las reglas y las habilidades.

Las reglas se transforman en el fundamento del juego, y son las que determinan su objetivo, y las posibilidades y prohibiciones que el jugador ha de tener durante la partida, y proveen de un marco de referencia del mundo que explora. “ya no se trata de determinar formas, como con el conocimiento, o de imponer reglas, como con el poder: se trata de establecer *reglas opcionales* que conviertan la existencia en una obra de arte, reglas tanto éticas como estéticas que creen formas de existir o estilos de vida”⁵⁸.

Por lo general las reglas del videojuego de *survival horror* son similares, por tanto la diferencia entre un juego y otro es meramente visual, el desarrollo de sus contenidos está directamente relacionado más con su nivel de participación que el jugador pueda tener.

1.7 El género narrativo del *survival horror* (supervivencia)

En el género del *survival horror*⁵⁹, “un género de videojuegos caracterizado por ser aventuras de terror ideadas para sobrecoger, en la medida de lo posible, a quien las juegue,

⁵⁸ Velasco, Xavier. *Matar al avatar estética y estructura narrativa de videojuegos*, Países Bajos, Universidad de Leiden, 2012, en <http://imagenesyrealismosleiden.files.wordpress.com/2012/01/matar-al-avatar-est3a9tica-y-estructura-narrativa-de-videojuegos-en-diablo-guardic3a1n-de-xavier-velasco1.pdf>

⁵⁹ García Carrillo Antonio, *I jornada de alumnos sobre juegos, matemática recreativa y videojuegos*, ponencia presentada en MATVI, Portugal, Universidad da Madeira, 22 de enero de 2008

y donde el principal objetivo es sobrevivir” y su intencionalidad es la de provocar en el jugador una experiencia de temor. Esta intencionalidad se manifiesta visualmente, a través de la utilización de escenarios lúgubres con poca iluminación y que generalmente se componen de múltiples salas cuyo acceso se encuentran por lo común restringido para el protagonista, por lo que este debe valerse de faros que generalmente indican aquellas puertas que no se encuentran bloqueadas.

Es frecuente en estos escenarios el uso de lámparas o velas, que por lo general emiten una luz muy baja de manera intermitente, podemos apreciar habitaciones en donde los monitores de televisión se encuentran sin señal, y en algunos casos las luces de neón, algunas de las cuales componen letreros con flechas que prenden y apagan, orientan al jugador en el camino que debe tomar, la iluminación se convierte entonces en un elemento de expresión de la intencionalidad de producir sobrecogimiento, a través de ella se procura que el jugador modifique sus actitudes y potencie sus emociones en donde el jugador experimente alegría, tranquilidad, miedo, emoción, que sienta justamente, que esté intranquilo esperando que algo pueda pasar

Estos efectos no solamente refuerzan la intencionalidad de ataque, también a través del interfaz; en el *joystick*, el dispositivo de comando que en las consolas de juego actuales vibran, con la intención de provocar en el jugador la mayor cantidad de sensaciones, Actualmente existen varias aplicaciones de tipo “envolvente”: por ejemplo dispositivos de juego que posibilitan sentir la fuerza al cortar objetos con una espada, o chaquetas que permiten sentir el movimiento del aire al correr en una motocicleta, las posibilidades realmente son amplias y se han incorporado en interfaces como prendas de vestir, guantes y otros dispositivos, así podemos apreciar que:

El videojuego estimula los sentidos del jugador; los colores, sonidos, espacios y vibraciones del control hacen más real la vivencia en el juego, lo que permite experimentar nuevas sensaciones mediante el uso de la conciencia, la pantalla muestra escenarios reales con prácticas deportivas que cuentan con la indumentaria propia de los deportes, se encuentran espectros que animan al jugador para ganar, aparecen otros personajes virtuales como espectadores, que se emocionan en el momento en el que el jugador está ganando, dándole ánimo, gritando y aplaudiendo, lo que en cierta medida estimula a este.⁶⁰

en http://www.lcc.uma.es/~afdez/ACTAS_MATVI_2008.pdf#page=47.

⁶⁰ Alzate Baron, Edwin, Venegas Morales, Andrea. *Realidad, juego y constitución corporal*, en Revista Latinoamericana de Recreación enero volumen 1. Número 2, junio 2012, p. 57.

El videojuego es una experiencia que se ejecuta al interior de una narrativa que favorece una experiencia significativa, que puede ser asimilada desde la individualidad.

CAPÍTULO II

CUERPOS EMERGENTES, HISTORIAS EMERGENTES

2.1 Narrativas corporales

El videojuego constituyen una forma de narrativa en la que palabra escrita es remplazada por sonidos, imágenes y enlaces dinámicos que son representados en un nuevo espacio que destemporaliza y desterritorializa al usuario, por ello:

El videojuego es un nuevo escenario que constituye un entorno digital simbólico que se aproxima a la idea de una metáfora del mundo real. A su vez propone nuevas formas de narración, así como la destemporalización y desterritorialización de las relaciones sociales, y la democratización del acceso a los saberes, conocimientos, pluralidad de textos, tecnología, y representaciones artísticas, como nuevas formas de metarelatos.⁶¹

Las relaciones sociales de nuevas narrativas y propuestas literarias se integran en lo que *Pier Lévy* refiere como “un escenario para la interconexión, creación de comunidades virtuales y que permite el desarrollo del pensamiento colectivo”.⁶²

Lo que señala Levy, tiene pertinencia para el caso del videojuego, por su capacidad de conectar a jugadores para quien “el otro” es más que una abstracción mental, existe y forma parte del equipo que me ayudará a conseguir mayores logros o por el contrario existe para ser aniquilado y vencido, aparentemente ya no se juega más contra la fría máquina o contra aquel insípido disco duro del computador, esta vez la interacción se produce a decir de Levy “entre seres humanos que tienen como interfaz a la consola, la cual funciona como intermediario a una serie de interacciones, múltiples y complejas en el mundo entero”.⁶³

Lo que les permiten fortalecer valores y normas de comportamiento, así como la posibilidad de generar situaciones de interrelación con otros compañeros de juegos.

Autores como, María Dolores García Fernández, Catedrática de la Universidad de Córdoba, argumenta que los videojuegos contribuyen al desarrollo de conocimientos y

⁶¹ Hermann Acosta, Andrés. *Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales*, en Revista Sophia, Quito, Instituto de Altos Estudios Nacionales, Universidad politécnica Salesiana, 2012, p. 106

⁶² Hermann Acosta, Andrés. *Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales*, en Revista Sophia, Quito, Instituto de Altos Estudios Nacionales, Universidad politécnica Salesiana, 2012, p. 118

⁶³ García García, Francisco. *Videojuegos y virtualidad narrativa*, en Revista Icono 14 N° 8, 2001 en. <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>

habilidades psicomotoras tales como el “desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento, así como la capacidad de atención y la memoria, el desarrollo de la capacidad visual y espacial”⁶⁴, que permiten aumentar la motivación del jugador al interactuar con el entorno y los otros personajes, en la historia, pasando de observador a protagonista de la historia.

El jugador comienza su experiencia a través de su avatar, desde cero, en el transcurso del juego acumula experiencia conforme se involucra en la aventura, en ese sentido para descifrar los datos que le rodean el individuo dispone de una “escala sensorial que varía en calidad e intensidad donde se inscriben sus percepciones”⁶⁵

Cuando el jugador pretende compartir esta experiencia con otros el elemento que le permite hacerlo es *metaverso*, como sostiene Neal Stephenson este está compuesto de dos elementos fundamentales. El primero de ellos es la corporiedad en la que los usuarios están representados por avatares, “término que posee una larga tradición en el marco del hinduismo, a través del cual se designa la encarnación terrestre de un Dios, en 1985 fue usada como parte del sistema de realidad virtual y que posee ciertos límites, ya que está sometido a leyes, así como a recursos limitados”.⁶⁶

El segundo elemento del *metaverso* según lo sostiene *Stephenson* es la denominada persistencia, entendida en el sentido de que: “el programa sigue funcionando y desarrollándose a pesar de que algunos o todos los miembros virtuales en línea por ejemplo, no estén conectados.”⁶⁷

Es decir la persistencia permite mantener las posiciones en las que se encontraban los usuarios al cerrar sus sesiones o abandonar el juego, objetos de propiedad, etc., siempre son guardadas, lo que permite recuperarlos para la siguiente ocasión.

Por tanto el videojuego, existe independientemente de que los usuarios estén en el juego o no, en las consolas de juego la permanencia es a través de la implementación de *memory card* o tarjetas de memoria que son dispositivos de almacenamiento que funcionan

⁶⁴ Marín Díaz Verónica, *El videojuego y su capacidad didáctico formativo*, en revista de comunicación y educación Pixel Bit, Universidad de Córdoba, 2005, en <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n26/n26art/art2609.htm>.

⁶⁵ Le Breton, David. *El sabor del mundo una antropología a los sentidos*, Buenos Aires, Editorial Nueva Visión, 2006 p: 25

⁶⁶ Marquez, Israel. *Metaversos y educación*, en Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías Icono 14, 2011 Año 9 Vol 2, p. 158.

⁶⁷ Marquez Israel. *Metaversos y educación*, en Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías Icono 14, 2011 Año 9 Vol 2, p. 155.

como dispositivos adicionales para consolas de videojuegos, cuya función principal es la brindar la posibilidad de guardar información necesaria sobre avances que se realizan en un determinado videojuego con la finalidad de que el jugador tenga la capacidad de recordar la localización de personas y objetos, desde el último ingreso realizado, es decir permite mantener la estructura en el tiempo y el espacio a pesar de que el video jugador no se encuentre conectado.

Según Stephenson estos dos elementos tienen la capacidad de producir lo que se denomina interactividad; es decir la capacidad que tiene el jugador para influir en el desarrollo de la historia, y este es precisamente el factor diferenciador entre el videojuego de otras narrativas audiovisuales como las fílmicas o literarias, pues el videojuego posee un grado de acceso a la historia mediante la interactividad en la que:

Las imágenes pueden contener discursos en la medida que permiten configurar ideas acerca de la realidad. Y las imágenes en movimiento que se ven en la pantalla conforman un tipo particular de discurso que representa algunas de las maneras de vivir, pensar y sentir el mundo en determinado marco histórico y cultural⁶⁸

Nuevamente aquí vemos que el jugador pasa de una narrativa real hacia una narrativa virtual (*metaverso*)⁶⁹. Este concepto desarrollado por *Neal Stephenson* hace referencia al entorno en donde se produce la narrativa virtual, y en el que el jugador desarrolla diferentes actividades propias del videojuego gracias a la existencia de su avatar, a través del cual el jugador socializa e interactúa con el mundo virtual y en el que se producen una serie de conflictos que están mediados por el intercambio de información que fuerzan al jugador hacia la reflexión y el cambio cognitivo, que se produce conforme este avanza en el juego.

En este videojuego los jóvenes aprenden entre otras cosas a manejar armas de fuego, pero para que esta experiencia sea realmente significativa para el jugador se utilizan elementos de extremo realismo. Por ejemplo en la mayoría de juegos el protagonista posee una serie de vidas que le permiten seguir avanzando en la historia a pesar de cometer errores, en este juego en cambio no sucede esto, pues si el avatar pierde su vida no la puede recuperar sino hasta que el capítulo del juego ha terminado, lo que exige del jugador

⁶⁸ Ordoñez, Gonzalo. *Narrativas Seriales e Intimidad Amatoria: Estudio de caso de Grey's Anatomy*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 2009 p. 55.

⁶⁹ Este concepto que apareció por primera vez en la novela *Snow Crash*, publicada en 1992 por el escritor de ciencia ficción Neal Stephenson determina que “son invenciones mías, que surgieron cuando decidí que los términos existentes (como realidad virtual) eran demasiado incómodos”

una serie de técnicas y habilidades que lo ayuden a conservarse con vida lo más posible dentro del juego. Las narrativas audiovisuales se van convirtiendo en la manera en la que las nuevas generaciones “aprenden” el mundo, a decir de Giovanni Sartori, “el niño formado en la imagen se reduce a ser un hombre que no lee, y, por tanto, la mayoría de las veces es un ser reblandecido por la televisión, adicto de por vida a los videojuegos”⁷⁰.

Los videojuegos son una forma cultural estrechamente ligada a la aparición y desarrollo de las TIC⁷¹. Tal vez en los últimos quince años, estos han pasado de ser simples máquinas para entretenimiento, a convertirse en una nueva forma de expresión de la narrativa visual en la cultura.

El videojuego permite representar una estructura similar a aquellos juegos que realizamos en la cotidianidad ya que el videojuego es un mundo “moldeable por el usuario y dotado de “n” cantidad de mundos posibles que se irán alternando mediante la manipulación de las propiedades de los sujetos que los pueblan”⁷².

Levy sostiene que “hoy en día, un movimiento general de virtualización afecta no sólo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, al funcionamiento económico, a los marcos colectivos de la sensibilidad o al ejercicio de la inteligencia”⁷³. El videojuego proporciona al video jugador un espacio virtual de real anonimato en donde puede llegar a ser lo que desee, el único límite real es la imaginación.

La frontera entre lo virtual y lo real cada vez es más difícil de distinguir, el nuevo siglo está convirtiendo la virtualidad en una realidad, la vida en mundos virtuales ocupa gran parte de nuestro tiempo, y con mayor frecuencia las fronteras, los horarios, la moneda y demás barreras humanas tienden a desaparecer mientras nuestro representante informático (avatar) se desenvuelve cada vez con mayor fluidez por un mundo alternativo, “es posible que estemos ante el principio de una revolución social que trasciende fronteras, el tiempo y los usuarios decidirán si la vida en el ciberespacio es virtualmente una realidad”⁷⁴.

⁷⁰ Sartori, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid, Taurus, 1997, p. 43.

⁷¹ Abreviatura utilizada para referirse a las tecnologías de la información y la comunicación

⁷² Planells de la Maza Antonio José, *Los videojuegos como mundos ludo-ficcionales, una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*, Madrid, Universidad Carlos III de Madrid, Tesis doctoral en comunicación, 2013, p. 47.

⁷³ Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1999, p. 7.

⁷⁴ Vivó Roberto, *¿Hay vida en el ciberespacio?*, en Revista de la Asociación de Técnicos en informática Novatica, en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=2611>

En el videojuego el propósito ulterior que persigue todo video jugador es la búsqueda del entretenimiento, la distracción y el placer. Este propósito se mantiene hasta que el juego deja de ser divertido en razón de que el video jugador es capaz de anticipar los resultados de sus acciones o cuando ha acabado la historia y esta no tiene nada más que ofrecer ni mediante la narración, ni mediante la interfaz que representan.

Andrés Hermann, explica que la realidad, tal como se experimenta, es virtual, “a imaginación “es una forma evidente de realidad virtual. Lo que quizás no resulte tan evidente es que nuestra experiencia directa del mundo, a través de los sentidos, también es realidad virtual”⁷⁵. Esto debido a que siempre la percibimos a través de símbolos que en la práctica nos proporcionan significados que muchas veces escapan de una definición semántica rígida. Por ejemplo -una mano abierta- podemos interpretarla de muchas maneras, amistad, bondad, ayuda, y no solamente desde la rigidez semántica del concepto de una mano abierta como tal ; esta gama de variaciones culturales del significado de un mensaje, es lo que debemos entender como realidad virtual, pues cada individuo percibe el mundo de una forma distinta.

El hecho nuevo hoy en día, es que a menudo la imagen ya no representa un papel de mediación con el otro pero si se identifica con él. La pantalla no es un mediador entre yo y los que me presenta, la molestia empieza cuando la ficción hace las veces de real, cuando todo pasa como si no hubiera otra realidad que la de la imagen⁷⁶.

La realidad virtual permite el ejercicio de la fantasía, sin límites de espacio o tiempo y facilita el acceso a otros mundos así como el intercambio de información a través de gráficos y otros elementos abstractos “un mundo virtual es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen”⁷⁷

Lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual, de tal manera que se constituye en un conjunto de problemas que acompañan a una situación cualquiera que reclama un proceso de resolución, así vemos que lo “virtual viene a ser el conjunto problemático, el

⁷⁵ Hermann Acosta, Andrés.. *Nuevas narrativas digitales la literatura como representación de realidad virtual en el metaverso*, Boletín Virtual REDIPE No. 811, 2012 en <http://rediberoamericanadepedagogia.com/index.php/component/content/article/2-uncategorised/64-redipe-811> p: 127

⁷⁶ Augé, Marc. *Sobre modernidad del mundo de hoy al mundo de mañana*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2004, en www.memoria.com.mx/129/auge.htm

⁷⁷ Queau, Philippe. *Lo virtual: virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 15.

nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de actualización”⁷⁸.

La actualización corresponde en el videojuego a la forma como el jugador resuelve el problema planteado en lo virtual, la actualización produce una solución a ese problema a través de la creación, o la invención de un camino a seguir a partir de un objetivo a alcanzar, por tanto la actualización se convierte según Levy, en una solución exigida en lo virtual, por tanto esta, entendida como el movimiento de lo real a lo virtual, se convierte entonces en una transformación de la realidad en un conjunto de posibles situaciones hipotéticas que exigen una solución a través de la actualización.

La actualización no solo trabaja en el campo de la comunicación, también afecta al cuerpo en el campo de la sensibilización de las experiencias, de esta manera el cuerpo tiene una condición de objeto en el contexto virtual que al fusionarse con los datos del programa permiten mayor inmersión e interacción, lo que permite a la vez la experimentación de sensaciones tales como el miedo, placer, angustia, alegría y otros estímulos propios de la “pulsión humana”⁷⁹.

Estos espacios de relación que se producen entre el videojuego y las narrativas corporales se logran gracias a dos dimensiones fundamentales en toda actividad humana: el tiempo y el espacio, estas dos categorías permiten a los seres humanos organizar cronológica y espacialmente el mundo.

Para relacionarnos con los demás y el entorno acudimos de manera constante a estas categorías, sin embargo, “no podemos asumir por hecho que estas categorías existen, ya que no son más que dimensiones en las que se ubican objetos y acciones, expresiones como yo vivo *en...*, o nos vemos en la esquina...; son solo dimensiones de tiempo y espacio”⁸⁰.

Considerando las líneas anteriores podríamos sostener entonces que el video jugador vive en un cuerpo que tiene un yo dividido, aquel que vive en lo real en el presente, en aquello que realmente existe; el cuerpo virtual aquel simulado vive en lo que

⁷⁸ Levy, Pierre. *Qué es lo virtual*, Barcelona, Editorial Paidós, 1999, p 11.

⁷⁹ Estímulo, fuerza biológica que provoca ciertas conductas, en Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Vigésima Segunda Edición, México, Espasa Calpe, 2001

⁸⁰ Piracón Fajardo Jaime, *Cuerpo y Videojuegos una mirada Analítica*, Academia, Universidad Nacional de Colombia en http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30853188/Jaime_Piracn-Cuerpo_y_videojuegos.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIR6FSIMDFXPEERSA&Expires=1373293541&Signature=ZjzFTqZdoorKiyxV0oK7oR%2B7JY%3D&response-content-disposition=inline

no existe en realidad, sin embargo ambos tienen una relación pues aquel que vive en la pantalla está atado por los deseos, el dolor o el cansancio de su yo físico.

El giro que introducen los videojuegos es precisamente la fusión de estos dos aspectos importantes, pues por un lado tenemos el personaje creado por el desarrollador del juego quien determina las características físicas del personaje como su aspecto físico o su voz y por otro lado tenemos el de la interacción, pues el jugador por medio del interfaz crea su propia imagen del avatar, y es el quien decide si el personaje salta, gira, golpea o se queda estático en un espacio donde posee “libre albedrío” que es parcialmente ilusorio pero que le otorga al jugador la sensación de presencia, como si pudiera habitar ese mundo.

Este “libre albedrío” es relativo pues está sujeto al tipo de juego y depende de las posibilidades que se le hayan otorgado para contar su propia historia; existen videojuegos que no solamente le permiten al jugador lograr su misión épica y alcanzar su objetivo, sino contar historias nuevas, de apropiarse de los personajes de manera diferente y relacionarse con otros personajes creados para construir su propio relato, el problema se produce cuando la pantalla devora todos sus sentidos, e involucra toda su atención haciendo que la concentración sea tal que el mundo exterior pierda relevancia.

2.2 El cuerpo en el videojuego

Según Bourdieu el cuerpo humano es un producto social “construido en relaciones sociales que lo condicionan y le dan forma, a través del cuerpo hablan (y como tal pueden ser leídas las condiciones de trabajo, los hábitos de consumo, la clase social, el habitus, la cultura”⁸¹

En el videojuego es necesario dividir el cuerpo para poderlo entender: uno es el cuerpo del videojuego y otro el del video-jugador. El primero es la imagen que aparece y que está representado por el avatar; y el otro el que maneja los controles fuera de la pantalla.

El cuerpo en la pantalla, responde a las propiedades del tiempo y el espacio virtual que obedece a las leyes diseñadas por el desarrollador del videojuego lo que permite por un lado ser capaz de disparar, correr o saltar grandes edificios, y llevar así a cabo misiones

⁸¹ Bourdieu, Pierre Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo Consultado en <http://www.topia.com.ar/articulos/cuerpo-leg%C3%ADtimo-y-cuerpo-alienado-de-pierre-bourdieu> ultimo acceso 2013-08-13

arriesgadas, y por otro lado es un cuerpo en contemplación de las acciones instauradas por él que observa desde una posición controlada a una avatar que actúa en un entorno de inmersión virtual diseñado a tal efecto.

En el mundo del videojuego se produce una experiencia cercana a la desmaterialización, Levy en su libro *¿Qué es lo virtual?*⁸², explica como el videojuego nos lleva a un proceso de virtualización del cuerpo a partir del cual se produce una proyección de sí mismo en un mundo que lo aísla a través de una serie de objetos que han sido puestos ahí para hacerle creer que tiene una autonomía que no es real, puesto que los colores, los sonidos, las imágenes que experimentamos cuando jugamos un videojuego no existen fuera, sino que son atribuciones que nuestra mente produce.

Este cuerpo dividido puede vivir en el videojuego, experiencias realmente desconcertantes, por ejemplo con la muerte, que tiene un significado diferente en la vida real en el mundo virtual es un sinónimo de aprendizaje, de retroceder en el tiempo y tomar una segunda oportunidad.

Se podría decir que el videojuego da paso a un cuerpo diseñado; en el cual el tiempo y el espacio son maleables, por ejemplo un brazo que carga un arma, provoca la ilusión de que el jugador empuña un arma, que tiene fuerza, que corre riesgos, la idea de estas plataformas de control es ayudarnos a sumergirnos en la acción de los juegos, el nivel de interactividad que se presenta en el videojuego se refleja en las sensaciones y las emociones del jugador de tal manera que “El relato y la propuesta lúdica que surgen en estos entornos interactivos, forman un espacio simbólico que posee un elevado nivel de interacción, inmersión y actuación, que remiten a un mundo de fantasía por parte del usuario”⁸³.

La narrativa corporal pretende interiorizar la experiencia vivida por las personas que juegan videojuegos desde otra interpretación del cuerpo y, no desde un análisis fisiológico, ya que lo que le interesa es integrar la corporeidad desde una perspectiva que ofrezca otra forma de pensar las prácticas corporales más allá de sus técnicas, dejando hablar al cuerpo a partir de la experiencia vivida desde un punto de vista de emociones, sentimientos, sensaciones percepciones y pensamientos.

⁸² Levy, Pierre. *Qué es lo virtual*, Barcelona, Editorial Paidós, 1999, p. 25.

⁸³ Machado Toro, Bernardo Antonio. *Análisis de la narrativa digital del videojuego GTA san Andreas, como interventor en el proceso de aprendizaje*, Pereira, Universidad Católica de Pereira, 2011, p. 59

La conciencia corporal refiere al cuerpo como extensión y elemento de conformación humana, que establece la relación con el mundo y con los otros, transformando su postura frente al modo de ver y asumir los objetos; la percepción posibilita al sujeto conectar una serie de momentos para adecuarlos al entorno, mediante el uso de la conciencia, así como entender el porqué de la realidad, tomando el cuerpo como un medio de comunicación donde el proceso fluye desde el exterior hacia el interior, y viceversa.⁸⁴.

En este sentido, el videojuego permite entender una nueva perspectiva para comprender dichas prácticas corporales a la luz de las vivencias del jugador, Algo se convierte en una vivencia “en cuanto que no solo es vivido sino que el hecho de que lo haya sido ha tenido algún efecto particular que le confiere un significado duradero”.⁸⁵.

Esta experiencia corporal, se vive en la medida en que el cuerpo establece a través de la interfaz una relación de experiencia con el mundo virtual en donde el jugador dota a su cuerpo virtual de características, que las cree reales, de esta manera en la ficción el ‘yo’ jugador sólo tiene manos y pies, mientras mi –yo- personaje es mucho más complejo. “como jugador estoy fuera para vivir los sucesos, paradójicamente, desde dentro. Y para vivir el suceso ‘yo’ jugador presto mis manos, en tanto que mi ‘yo’ personaje me presta sus ojos enfocada eso si a lo que él jugador quiera mirar.”⁸⁶

Los videojuegos son entonces un objeto que encarna el espíritu de las generaciones actuales y su relación con las nuevas narrativas corporales salta a la vista cuando el jugador se sienta frente una pantalla a jugar experimentando una serie de sensaciones visuales, auditivas y táctiles provocadas en el otro cuerpo que aparece en la pantalla y sobre el cual se ejecutan dichas sensaciones, convirtiéndose casi en uno solo; en esta particular relación con nuestro avatar el jugador llega a decir frases absurdas desde cualquier punto de vista lógico y biológico como “¡Uy! me mataron” o, quizás a decir algo que esta fuera de contexto digno de un grupo terrorista como “déjeme que yo lo mato”.⁸⁷

Pero las relaciones pueden ir más allá, pues aquí cabe la pregunta ¿cuál es mi cuerpo: ¿el de la pantalla o aquél con el que oprimo los botones?; la respuesta podría parecer obvia a cualquier persona que diría que el único cuerpo que existe es el que oprime

⁸⁴ Alzate Baron, Edwin. Venegas Morales, Andrea. *Realidad, juego y constitución corporal*, en Revista Latinoamericana de Recreación enero, volumen 1. Número 2, junio 2012, p. 58

⁸⁵ Verón Ospina, Alberto Antonio. *La remodelación del yo en la relación de la ciudad con la escuela*, en Revista Ciencias Humanas No 25, Pereira, Universidad Técnica de Pereira, Diciembre 2001.

⁸⁶ Molano, Marcos., Martínez Lone Mary. *La dimensión simbólica del jugador de videojuegos*, en Revista Icono 14 N° 8 <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>, enero 2001.

⁸⁷ Sesión de juego realizada por el autor a los sujetos de investigación grupo de jóvenes entre 14 y 16 años estudiantes de secundaria el 14 de septiembre de 2013.

los botones en los mandos y lo otro es una simple representación; sin embargo, la respuesta no es tan simple ya que desde el principio del juego, le es entregado al jugador un cuerpo que debe mejorarlo, cuidarlo, mantenerlo e incluso rediseñarlo, pues es ese cuerpo “prestado” el que le permite al sujeto seguir jugando y si es dañado su posibilidad de continuar en el juego se elimina.

Se podría esperar que en los videojuegos se produzca la percepción simulada de la realidad corporal y por lo tanto moldee el cuerpo de la pantalla al mismo tiempo que el cuerpo fuera de ella, los videojuegos responden a un contexto donde lo tecnológico tiene un papel central, de este modo, presentan diversas concepciones de la narrativa corporal así tenemos el cuerpo que crea, el que destruye, el cuerpo autoconstruido, el cuerpo que escapa a la muerte, el cuerpo súper-poderoso, etc. Janeth Murray propone estructurar la experiencia del jugador en el mundo virtual a manera de una visita que este realiza a otra realidad, y en la cual:

El usuario puede realizar una frontera flexible que señale la entrada y la salida de la escena, puede recorrer el mundo al cual ingresó, experimentar múltiples sensaciones, representar algún personaje o el héroe, desde el punto de vista participativo, la actuación implica poder llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones⁸⁸.

Por primera vez somos capaces de crear una versión virtual, más emocionante de la vida diaria, en la que podemos convertirnos en soldados, súper héroes, mujeres muy sensuales o guerreros míticos, para librar guerras o diseminar súper bacterias. Adquirimos el control sobre la vida o la muerte salvar o destruir el mundo, los mundos. “los videojuegos crean un espacio, definen y estetizan un tipo de práctica, y llevan al jugador a hacer mundos posibles bajo la premisa de que el jugar con los videojuegos se hipotetiza el mundo actual”.⁸⁹

La corporeidad en el videojuego se expresa a través de la interfaz cuya función es simular un entorno que generalmente se encuentra representado en primera persona, el cual está sometido a las leyes fundamentales de la realidad expresadas a través de la física, (espacio y tiempo).

⁸⁸ Murray, Janeth. *Hamlet en la holocubieta*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 160.

⁸⁹ Rodrigo, Iván. *Videojuegos, culturas ubicuas y poder diseminado: Heterotopía y utopía en los juegos de simulación y de rol*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 2002, p. 11

El juego crea espacios que se representan nuestra vida con mayor sentido puesto que, es en esta actividad donde se refleja con mayor claridad la recompensa a un esfuerzo realizado, y que incorpora en nosotros la sensación de haber logrado algo.

2.3 Interacción e inmersión en el videojuego

Las habilidades y significados construidos en el videojuego surgen de manera dinámica a través de la interacción entre el jugador y el interfaz, de esto depende su habilidad para crear una experiencia inmersiva, es decir una experiencia en donde el sujeto necesita darse cuenta de que la situación en la que se involucra con una lógica que solamente los actores del mismo conocen.

El videojuego trata de un mundo donde se establece una relación prácticamente idílica entre sujeto y el entorno, la experiencia en el videojuego implica que “asumir un vínculo con los objetos, o con sujetos, modificado respecto del que se sostiene en la realidad, pues en la dimensión lúdica, cualquier objeto es factible de ser convertido en juguete por el jugador”⁹⁰.

Un hecho fundamental de este proceso es el de proporcionar al jugador una experiencia de descubrimiento y adaptación, el sujeto necesita integrarse en una estructura ajena, representada por las reglas del mundo del juego, así:

La experiencia de juego, sobre todo en su fase inicial, permite un aire de inmersión en un mundo nuevo, donde la mirada del jugador se asemeja a la de un niño: exploración atenta, ojos abiertos, múltiples interrogantes sobre cómo es ese mundo y cuáles son las reglas que lo hacen funcionar, etc. Este componente inmersivo del juego se ha visto acentuado particularmente en los modernos videojuegos, caracterizados por su oferta de exploración en primera persona de extensos mundos tridimensionales interactivos.⁹¹

El video atrae todos los sentidos, involucra la atención del jugador y hace que la concentración sea tal que el mundo exterior pierda relevancia, “ocasionalmente me veo obligado a detener el juego, cuando el brazo me duele o cuando tengo necesidades fisiológicas y en ocasiones cuando los ojos resienten el paso de las horas jugadas”⁹².

⁹⁰ Emizoli, Valeria. *En busca del buen jugador entre saber jugar y saber el juego*, en revista *Ágora para al EF y el Deporte* No.- 13, Olavarría Argentina, Instituto superior para la formación Docente, abril 2011, p:114

⁹¹ Perez, Oliver. *Ludificación' en la narrativa audiovisual contemporánea*, en revista de pensamiento sobre comunicación, Tecnología y Sociedad, Telos, No.- 93, Fundación Telefónica, Diciembre 2012.

⁹² Fernando Araujo Presidente del club Ichiban en la ciudad de Quito

Todos los juegos, sean electrónicos o de otro tipo, se pueden experimentar como un drama simbólico en donde lo que destaca claramente son las posibilidades narrativas que contienen estos nuevos medios, y su relación directa con una nueva forma de recepción basada en la interacción.

Esta interacción contempla cuatro propiedades características de todo relato en el entorno digital, según Janeth Murray son: los procedimentales, participativos, espaciales y finalmente enciclopédicos⁹³, las dos primeras propiedades se refieren a la capacidad interactiva del videojuego a través de actividades del jugador como presionar botones, o seguir objetos y personajes, observar secuencias o simplemente escuchar disparos y explosiones.

Las otras dos propiedades demandan que las creaciones digitales sean tan explorables y extensas como lo es el mundo real, y afirman el hecho de que el videojuego es inmersivo.

Por ejemplo cuando el jugador establece relaciones con elementos de situaciones específicas que le permiten construir conceptos abstractos sobre un hecho o algún evento que leyó, o escuchó en la historia ya que

En el momento en que el individuo empieza a jugar se convierte en un yo virtual; reproduciendo sus acciones en el televisor en un tiempo real, el yo virtual se mueve en la pantalla de manera perfecta, aunque en la realidad el yo real no ejecute de manera correcta el movimiento, no impidiendo cumplir con el objetivo, que es ganar.⁹⁴

Según la doctora *Daphnne Bavelier*, Neuro bióloga de la Universidad de Rochester, un joven puede aprender a gestionar un imperio, al hacerlo comienza a cuestionarse con preguntas como ¿Por qué siempre tengo menos soldados que él? ¿Por qué estoy siempre perdiendo? ¿Por qué soy tan malo en este juego?

⁹³ Murray, Janeth. *Hamlet en la holocubierto*, 152-153 “La autoría en los medios electrónicos es procedimental. Autoría procedimental significa escribir las reglas para las cuales aparecen los textos además de escribir los propios textos. Significa escribir las reglas que determinan la intervención del interactuador, es decir, las condiciones bajo las cuales tienen que pasar cosas como respuesta a las acciones del participante.

⁹⁴ Alzate Baron, Edwin, Venegas Morales, Andrea. *Realidad, juego y constitución corporal*, en Revista Latinoamericana de Recreación enero volumen 1. Número 2, junio 2012, p. 58

El público del futuro entenderá que la visión de un autor se puede experimentar simplemente actuando dentro de su mundo de inmersión y manipulando los materiales que el autor ha preparado, en lugar de limitarse a leer o ver la novela o un texto”⁹⁵.

Con el tiempo, cuestionándose a sí mismo con estas y otras preguntas, examina cada uno de los factores que intervienen en su desempeño como jugador y pasa a experimentar y aprender de sus errores.

Cada vez que juega, empieza a observar, en cada detalle, en los enlaces de datos, como planear de mejor manera sus movimientos, examinando las posibilidades que tiene; sin darse cuenta, sostiene Bavelier, que el video jugador eventualmente incorpora estas habilidades en su vida cotidiana, como algo natural y que pueden ayudar en el desarrollo de muchos aspectos, como el estudio en la escuela, la solución de problemas cotidianos etc.

Por ejemplo a través del videojuego se puede descubrir la antigua Grecia, o se puede vivir el poder de las legiones de Roma, o los derramamientos de sangre en las Cruzadas, entre otras muchas cosas. En realidad según lo sostienen varios expertos como Fernando García Fernández, Catedrático del Centro Educativo del Opus Dei, en su artículo (*Videojuegos un análisis desde el punto de vista educativo*, sostiene que las generaciones actuales pueden aprender más al jugar videojuegos que al abrir un libro de historia.

Max Weber decía que “somos seres culturales dotados con la capacidad y voluntad para tomar decisiones deliberadas hacia el mundo y prestarle significado”⁹⁶; el videojuego se convierte en una forma deliberada de prestarle significado a una experiencia, que se parece al mundo común, donde el jugador se expresa a través de acciones virtuales que tienen un correlato corporal en su existencia física. “las técnicas corporales son consideradas como gestos codificados para obtener una eficacia práctica o simbólica, se trata de modalidades de acción, de secuencias de gestos, de sincronías musculares que suceden para obtener una finalidad precisa”⁹⁷.

⁹⁵ Murray, Janeth. *Hamlet en la holocubierta*, :284

⁹⁶ Farinetti Nietzsche Marina. *Las fuentes del sentido y del sinsentido de la vida*, Escuela de Política y Gobierno, Trabajo y Sociedad, Universidad Nacional General San Martín (UNSAM) N° 8, vol. VII, Otoño 2006 p. 7.

⁹⁷ Le Breton, David. *El sabor del mundo una antropología a los sentidos*, Buenos Aires, Editorial Nueva Visión, 2006 p. 51.

En cualquier caso es evidente el nexo con las acciones en la realidad virtual del videojuego y las acciones reales ya que el “Yo” real que ocupa el mismo lugar del yo virtual relación que se hace virtualmente efectiva cuando:

El jugador es capaz de moverse por sí mismo en dicho universo. Una vez creado el personaje, el avatar es la representación de uno mismo, y una vez asumidas sus características en forma de reglas, adquiere el poder de articular su propio destino, caminar virtualmente por ese universo decidiendo sus acciones e interacciones⁹⁸.

En general el videojuego permite que quien lo juega experimente un nivel de concentración intenso muy similar al que le permite abordar un problema complejo en la vida real, de hecho el video jugador experimenta con frecuencia lo que Jane McGonigal⁹⁹, diseñadora norteamericana de videojuegos, denomina como un triunfo épico¹⁰⁰ que resulta de su esfuerzo y por el cual busca ser reconocido, de esta manera:

Los videojuegos aportan para desarrollar un nivel de positivismo que el mismo jugador muchas veces no sabía que existía en él, hasta que logra sus objetivos y causa en él una sensación de sorpresa de aquello que es capaz de lograr en “el videojuego hay un significado épico que se ha perdido en la vida real y que debe ser recuperado, porque representa un estímulo. El resultado de esta mezcla de aptitudes es un individuo optimista con súper poderes, que tiene toda la potencialidad de trabajar por una causa.¹⁰¹

Al introducirse en el mundo del videojuego, el jugador experimenta la sensación de que es mejor en él, que en la vida real; no en términos de éxito aunque estos sean parte del juego, sino más bien en términos de motivación, de sentir que logra algo importante que lo inspira:

El videojuego ha convertido al lector o espectador tradicional en un jugador que explora el texto de forma no lineal, y que no sólo debe interpretar una historia y atribuirle una serie de significados, sino que también es necesario que intervenga sobre la misma. Los mundos ficcionales que recrean los videojuegos a partir de la imagen sintética, donde las posibilidades de creación y representación van más allá de lo que se puede reproducir por

⁹⁸ Marcos Molano, *La dimensión simbólica del jugador de videojuegos*, en Revista de Comunicación y nuevas Tecnologías Icono14 N° 8, 2006 en <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/02.pdf>

⁹⁹ Jane McGonigal es una líder en el campo de la innovación en el campo del diseño de juegos para la resolución de problemas y la estimación de tendencias futuras. Es conocida por crear juegos que inspiran la colaboración a escala global y la inteligencia colaborativa. Consultado en <http://congreso.educared.net/web/10136/53> ultimo acceso 2013-06-14

¹⁰⁰ Acción que causa admiración por su gran valentía, heroísmo y esfuerzo ante situaciones adversas y peligrosas, en Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Vigésima Segunda Edición, México, Espasa Calpe, 2001

¹⁰¹ Gómez Palacio, Federico. *¿El videojuego pueden hacer un mundo mejor?*, junio 2012, en <http://www.redaccion.com.co/2013/blog/item/1-video-juegos>

medio de la imagen real, son cada vez más complejos y ofrecen mayores posibilidades de interacción¹⁰²

Al parecer el videojuego puede también favorecer una versión mejorada de nosotros mismos, de seguir con un problema hasta encontrar una solución intentando y fallando las veces que sean necesarias ya que.

La gente acostumbrada a jugar con videojuegos de acción es capaz de tomar decisiones un 25% más rápido que los jóvenes en la era de la hiperconectividad sin sacrificar la precisión. Además, los videojugadores más activos son capaces de actuar según estas decisiones cuatro veces más rápido que la mayoría. La atención también parece cambiar, ampliándose las capacidades de multitarea que veíamos antes: los jugadores pueden prestar atención a más de seis cosas a la vez sin mostrar signos de confusión, en comparación con las cuatro a las que cualquier persona normal puede atender¹⁰³

El video jugador efectúa movimientos y desarrolla actitudes, expresiones, gesticulación de emociones y sensaciones, aptitudes para el equilibrio consciente e inconsciente, tensión o distensión del cuerpo durante el desarrollo del videojuego, así como va agudizando su percepción auditiva, desarrollados por los efectos de la música, capacidades motrices para avanzar, atacar, explorar, defender, resolver problemas, descubrir nuevas caminos para avanzar en el juego, aprende nuevas prácticas sociales, así como capacidades para cooperar, con los roles de poder .De tal manera que “las culturas se encuentran en un desplazamiento desde los medios tradicionales hacia los nuevos medios digitales interactivos y en línea, construimos una cultura entendida como una red de significaciones que dan sentido a la vida cotidiana”¹⁰⁴.

Cada juego propone su propia narrativa, y brinda al jugador una sensación de total libertad a diferencia del lector de un texto escrito, que es un receptor pasivo, en el sentido de que toda su acción se circunscribe a la imaginación, donde el lector determina el desarrollo del texto a través de seleccionar diferentes enlaces y/o acciones que lo conducen

¹⁰² Fernández Ruiz, Marta. *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego*, en Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación, Razón y Palabra, abril 2011, p. 1. en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia_75/varia3parte/29_Fernandez_V75.pdf

¹⁰³ Reig Dolores. Vílchez Luis. *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*, Madrid, Fundación Telefónica, 2013, p. 44.

¹⁰⁴ Igarza, Roberto. *Burbujas de ocio*, Buenos Aires, La Crujía, 2009 p. 191.

instantáneamente hacia otros segmentos dentro del mismo, cada uno de los cuales produce una lectura diferente esto se produce de manera similar a la de un hipertexto¹⁰⁵.

El jugador se sumerge interactivamente en el videojuego, algo que la narrativa textual no puede ofrecer con tanta facilidad, los jóvenes han reemplazado el texto por el videojuego, lo cual es en cierta medida lógico ya que las computadoras y las consolas forman para ellos parte de su realidad. Los videojuegos, sumergen al jugador en mundos de ficción que estimulan la imaginación, e implican y desatan reacciones emotivas que le requieren más o menos tiempo y esfuerzo para lograr el objetivo que pretende y que no se requieren de conocimientos previos específicos ni de una especial habilidad intelectual, solamente se necesitan habilidades psicomotrices que se insertan como parte de la experiencia cotidiana de los usuarios.

Podríamos decir entonces que el videojuego permitió convertir el texto en una experiencia sensorial puesto que:

Cuando leemos una novela o vemos una película somos espectadores pasivos de una fantasía, al jugar somos participantes de manera activa en una ficción electrónica interactuamos con la máquina y con otros jugadores, ayudamos a construir nuestra propia historia sin necesidad de un escritor o director como intermediarios, cada momento es irrepetible, se construye una historia distinta, ninguna sesión es igual a la anterior.¹⁰⁶

Todo parece indicar que el desarrollo de las herramientas de comunicación harán que el videojuego se conviertan en parte de la experiencia humana, para todo tipo de público y no solamente una experiencia direccionada a un grupo en especial en términos generales, podríamos decir que los videojuegos proporcionan a las personas un marco de referencia general para una comprensión del mundo y el funcionamiento de este.

2.4 La expresividad en el Avatar

La expresividad del avatar, está dada por su capacidad para manifestar con viveza acciones y movimientos del jugador así como sus expresiones o gestos, ya que: “Existen también ciertos elementos visuales expresivos, como la iluminación, los encuadres móviles no controlados por el jugador, el color y la profundidad de campo, no están únicamente a

¹⁰⁵ Sistema que permite que un texto contenga enlaces con otras secciones del documento o con otros documentos relacionados, Hipertexto en informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico conduce a otro texto relacionado, en Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Vigésima Segunda Edición, México, Espasa Calpe, 2001.

¹⁰⁶ *Ambientes electrónicos* en Revista Muy interesante Julio de 2013 No 333 Año 28 p. 69

merced de la representación, sino que, además, son una herramienta potencial para favorecer la experiencia interactiva del jugador”¹⁰⁷.

Esto permite transmitir la emotividad con la que el personaje expresa sus emociones como por ejemplo el sarcasmo, humor o frialdad e incapacidad de sentir emociones ante la muerte. Robert Plutchik¹⁰⁸ en 1980 desarrollo la denominada *Rueda de Plutchik* en la que se describen ocho emociones básicas que los desarrolladores de videojuegos incorporan a los personajes: Alegría, confianza, miedo, sorpresa, tristeza, disgusto, enojo y anticipación. Cada una de estas emociones tiene un propósito específico: “protección (miedo), destrucción (enojo), reproducción (alegría), reintegración (tristeza), afiliación (confianza), rechazo (disgusto), exploración (anticipación) y orientación (sorpresa)”¹⁰⁹

La expresividad es un elemento en el Avatar a todas luces, muy importante ya que es a través de esta que el personaje puede transmitir emociones, al jugador; por ejemplo pueden transmitir relajación o preocupación a través de la contracción muscular en sus expresiones, así como enojo que se puede revelar al contraer la parte superior del rostro, en tanto que gestos, como la postura corporal, la mirada así como la vocalización en los diálogos transmiten al jugador expresiones emocionales y producen mayor empatía y entendimiento, que son elementos vitales para asegurar la interacción entre jugador y avatar, de esta manera:

Una emoción, lejos de ser un fenómeno simple o unitario, es un estado anímico y psicológico complejo. Una combinación de aspectos multifactoriales y multidimensionales con una base biológica clara. Produce una actividad fisiológica que se manifiesta por una gran actividad orgánica reflejada por diferentes comportamientos externos e internos, influyendo sobre los componentes perceptivos, expresivos, cognitivos y subjetivos, como respuesta al estado anímico que ha podido ser provocado por diversos estímulos que llevan a la acción¹¹⁰.

Entonces la expresividad juega un rol importante en la interacción entre el jugador y el avatar, en la medida que favorece la estimulación para la acción, en este sentido la

¹⁰⁷ Ruiz, Marta Fernanda. *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego*, en Revista de Comunicación Razón y Palabra, México, No 75, Febrero 2011

¹⁰⁸ Robert Plutchick es médico y psicólogo, fue profesor emérito de la Universidad Albert Einstein de Medicina y profesor adjunto en la Universidad del Sur de la Florida. Recibió su Ph.D. por la Universidad de Columbia

¹⁰⁹ Goleman, Daniel. *La rueda de las emociones de Plutchik*, en portal de psicología y neuro psicología Soberanamente.2012, en <http://soberanamente.com/la-rueda-de-las-emociones-de-r-plutchik/>.

¹¹⁰ García, Julio Alonso. *Evaluación, análisis y educación de la competencia emocional en sujetos con tea*, Logroño, Universidad de la Rioja, 2010, p. 158.

expresión toma un peso importante, y tiene una clara función comunicativa dentro del videojuego pues facilita al jugador una clara comprensión de los estados emocionales del avatar y permite el descifrar el contexto en el que la acción se desarrolla.

De esta manera el desarrollador pretende impactar y evocar en el jugador sensaciones de temor, incertidumbre, miedo, alegría etc. Shirley Turkle, en su libro "*La vida en la pantalla*", sostiene que los avatares del jugador en el videojuego se pueden dividir entre tipos: avatares-personaje (avatares pre-diseñados y con un alto grado de comportamiento autónomo) y los avatares propiamente dichos (totalmente controlables por el jugador y con un sustancial margen libre de diseño a cargo de éste).¹¹¹

El video jugador siente empatía hacia las criaturas virtuales que los representan, el video jugador encuentra su motivación en el placer de resolver problemas, y por esta razón la narrativa debe mantener la expectativa de que va a lograr algo.

Algo como ir descubriendo cosas nuevas o establecer relaciones de sumisión/dominación entre los personajes estado que se produce a través de las reglas y restricciones, que pone a prueba su capacidad para seguirlas y así conseguir la victoria y que definen una relación estructurada a menudo en torno al contexto del uso del poder, que se da entre los personajes representados en el Avatar y que determina la existencia de un papel de "amo" y otro de "esclavo". Así "los jugadores siempre están dispuestos a afrontar nuevos desafíos a medida que progresa el juego y a medida que nuevos juegos hacen cosas nuevas, plantean exigencias nuevas y mejoran más y más en desafiar a los jugadores de formas creativas"¹¹².

La misión encomendada al video jugador nunca trata de un desafío que este no pueda lograr pero si lo ubica al límite de lo que el jugador es capaz, aunque siempre encuentra la colaboración de otros personajes dentro de la historia, dispuestos a trabajar con el jugador para lograr su misión.

2.5 Identificación del sujeto con los objetos en la pantalla

El videojuego no se podría entender sin un personaje y una estructura dramática, en donde existe una introducción, un desarrollo, uno o varios conflictos centrales y la solución de estos en búsqueda de un final, que se produce como sostiene Ricoeur a través de "la

¹¹¹ Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla*, Madrid, Ediciones Paidós, 1997, p 89.

¹¹² Gee, James P. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Málaga, Aljibe, 2005, p. 146.

asunción por lector del relato, de las funciones desempeñadas por personajes contruidos casi siempre en tercera persona, en la medida que son puestos en forma de trama al mismo tiempo que la acción narrada”¹¹³.

Esta estructura se ayuda en a la identificación con personajes y facilita la exploración de mundos virtuales en donde acontecen las historias narradas.

En ese sentido la narrativa audiovisual permite la construcción de una identificación social o cultural, entendida como “un producto de sucesivas construcciones identificatorias en las que cumplen un papel preponderante los modos en que los demás nos significan”¹¹⁴

Y en donde debemos tener en cuenta que la creación de esta identificación es filtrada por diferentes procesos, lo cual permite significar a alguien tanto en la dimensión social como personal:

Se construye en una narración entre el “yo” y el “otro” ya que una identidad aislada de los “otros” no tiene sentido entonces podemos decir que la narración de los hechos en el videojuego pretende crear un “nosotros” a partir de hechos comunes dando lugar a una identidad social que nos posibilita una visión colectiva de nuestro ser como un ser social. La identidad propia se lo hace necesariamente con o en relación con el otro, y si las diferencias no se reconocen en términos de igualdad, generalmente, se cae en la disonancia y se experimentan sentimientos o se toman actitudes y comportamientos que van desde la desvalorización absoluta hasta la prepotencia aniquiladora¹¹⁵.

Sin embargo esta identificación no se crea de la noche a la mañana, y está directamente relacionado con nuestras costumbres, hábitos, tradiciones, en el odio, y en el amor, es decir está presente en todo lo que hacemos en nuestra vida cotidiana,

Cabe anotar que autores como Jacques Aumont y Louis Orville Breithaupt señalan que el concepto de identidad en el videojuego no es preciso, pues los juegos son uno de los múltiples elementos que alimentan la identidad; sería más exacto utilizar el término identificación, puesto que en el videojuego produce una identificación narrativa entre el jugador y su avatar.

¹¹³ Ricoeur, Paul. *Sí mismo como otro*, Madrid, Siglo XXI Editores, 2006, p. 366.

¹¹⁴ Fernández, A. *Los idiomas del aprendiente*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2003, p. 20.

¹¹⁵ García Gavidia, Nelly. *El uso de símbolos indígenas en la invención de la identidad nacional*, Artículo publicado en Revista de Ciencias Humanas y Sociales, 2003, en www.dialnet.unirioja.es

Este proceso de identificación da comienzo en la creación del personaje en el que se definen y aceptan sus cualidades “la identificación se produce en el sentido de una fusión, una unión de horizontes o una adopción imaginaria de una identidad, lo único necesario es una unión con los horizontes del otro, que su intención sea comprensible”¹¹⁶.

La identificación es un proceso imaginativo que implica el reemplazo temporal de la propia identidad por la de un personaje desde un punto de vista afectivo y cognitivo. Ahora bien, la identificación es un proceso de adopción *temporal* de la identidad del personaje con el que uno se identifica. Es decir, la identidad del jugador está íntimamente ligada con la construcción de una imagen del personaje que supone que el jugador se reconozca a sí mismo dentro del juego. Produciéndose así una identidad en la que el jugador vuelca su yo en el personaje, que lo representa en el mundo virtual, y en donde le jugador respeta las leyes que rigen estos espacios virtuales tanto en la acción como en la interacción social. Mainer investigadora de la Universidad Complutense de Madrid señala:

Mediante el avatar, el usuario se identifica virtualmente con una determinada forma de ser y, por tanto, el resto de los agentes que interactúen con su personaje ficticio contemplarán la personalización que el usuario haya hecho del mismo. Es decir, el modo de construcción de avatar cambia el modo de comunicación en que se ve el usuario y en cómo le ven los demás. Para la inmersión de los usuarios es imprescindible la situación de ficción, es decir, la aceptación de las identidades virtuales que han inventado ellos mismos en una situación de ficción y en donde cada persona, cosa, juguete y lugar desempeña un papel en una trama que todos siguen de forma fiel.¹¹⁷

Cada jugador crea o elige su personaje y se va adaptando a su forma de ser, o aparentar ser, en cierta medida es obligada por el personaje, Por ejemplo en *Resident Evil* si el protagonista puede alcanzar su máximo nivel de desarrollo (la optimización máxima de sus armas) esta capacidad podrá ir desarrollándose mientras el jugador continua jugando.

De este modo se produce un proceso empático en el cual jugador obtiene la sensación de que el personaje mejora sus habilidades gracias a que él mismo ha aprendido también a jugar mejor, de esta manera resulta un proceso de identificación más eficaz, y recíproco pues a la vez el jugador se identifica con los ideales que el personaje persigue,

¹¹⁶ Breithaupt, Fritz. *Culturas de la empatía*, Buenos Aires, Editorial Katz, 2011, p. 229.

¹¹⁷ Mainer Blanco, Belén. *El videojuego, punto central del ocio digital*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2012, en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero45/videojue.html>

con su manera de hacer las cosas: por lo que podríamos decir que se convierte en un co-autor en la construcción del personaje.

Juan José Iguarta, profesor Titular de la Universidad de Salamanca, en su artículo sobre Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción, propone dos tipos de procesos empáticos:

Empatía emocional. La empatía emocional alude a la capacidad de sentir lo que los protagonistas sienten, implicarse afectivamente de forma vicaria o sentirse preocupado por sus problemas y experimentar sus emociones ("sentir *con* los personajes"). Otra dimensión de la empatía emocional permite que el espectador se sienta preocupado por el destino o situación de dichos personajes ("sentir *por* los personajes"), lo que se asocia a sentir emociones como la compasión, la tensión o el suspense.

Empatía cognitiva. Se refiere al hecho de entender, comprender o ponerse en el lugar de los protagonistas, lo que se relaciona con la capacidad de tomar la perspectiva o adoptar el punto de vista del otro. La empatía cognitiva permite que el espectador imagine cuáles son los pensamientos, sentimientos y estados mentales de los personajes de la narración e incluso ser capaz de anticipar las situaciones a las que se expondrán los personajes o inferir cuáles serán las consecuencias de las acciones de éstos.¹¹⁸

El proceso de identificación se produce a partir de que el jugador elige al personaje que le resulta atractivo que supone una empatía con este debido por ejemplo al prestigio que dentro del juego tiene este; y que lo lleva a tener una vida gratificante y con éxito. Así entonces el videojuego se convierte en una herramienta útil, para la comprensión del universo simbólico del video jugador, el proceso de construcción de la identificación social según Stuart Hall se construye sobre: "la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartida con otra persona o grupo con un ideal y con el vallado natural de la solidaridad y la lealtad establecidas sobre este fundamento"¹¹⁹.

Tiene que ver con la capacidad de la historia de convocar empatía para introducir al lector, o en este caso, al jugador en el relato; la empatía con el personaje ayuda a mimetizar al jugador con el personaje sobre el cual se ejercen acciones concretas frente a la pantalla del videojuego haciendo uso de imágenes y sonidos, que añaden unas características particulares a la historia narrada.

¹¹⁸ Iguarta, Juan José. *Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica* en: *Communication and Society/Comunicación y Sociedad*, vol. XXI, n. 1, Universidad de Navarra, 2008, pp. 25-52.

¹¹⁹ Hall, Stuart. *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1996, p. 15

Cuando miramos una película suele suceder con frecuencia que llegamos a identificarnos con alguno de los personajes de la historia, nos contagiándonos de sus emociones, poniéndonos en sus circunstancias, de tal manera que:

Nos identificamos con figuras ganadoras, éticas o con grandes fortalezas pero también con personajes como el malo, el amoral o el débil, puesto que nos identificamos mucho más fácilmente con un pobre individuo al que le va todo mal, y al que le surgen una serie de problemas y en complicaciones¹²⁰,

Es a través de esta identificación donde se hace real la historia; en el videojuego el jugador elige un personaje con el que tiene una identificación protagónica, y a diferencia del cine lo hace priorizando las capacidades del personaje incrementado así la identificación empática.

Por ejemplo al observar a mi hijo y a sus amigos jugar, es visible que las nuevas generaciones emplean distintos criterios para entender y relacionarse con los personajes, puesto que para un video jugador no es muy importante el hecho de que un personaje sea un femenino o masculino, lo que interesa es la velocidad de movimientos, y habilidades, conforme avanza en ganar experiencia y habilidad con el juego, el jugador tiende a seleccionar aquellos personajes que independientemente de su representación de género tengan mayores o mejores destrezas.

Estamos viviendo un momento de transición, en el que las viejas formas de relacionarse con el mundo están regidas por lo digital, y en donde los soporte electrónicos favorecen Cassay denomina como:

La creación de comunidades o tribus virtuales, de personas que comparten rasgos particulares y que se conectan, interactúan y se desarrollan como grupo a través del entorno digital, el soporte analógico establece relaciones tradicionales a través de sonidos, papel, libros, etc.¹²¹.

Es decir un momento en que la sociedad está pasando de una cultura de espectador hacia una cultura de participación.

¹²⁰ Jorge Esteban Blein, *El protagonista todo empieza en él*. Artículo publicado en portal del cine argentino, en <http://www.buscacine.com/aula/28.html>

¹²¹ Cassay, Daniel *De lo analógico a lo digital*, artículo publicado por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, España, en <http://es.scribd.com/doc/28693828/Daniel-Cassany-De-lo-analogico-a-lo-digital>.

Las imágenes que aparecen en el medio virtual modifican la constitución corporal, la imagen virtual crea la identidad del jugador con un prototipo de héroe perfecto, en el que asume las acciones del videojuego y las reproduce en su vida diaria; en esta medida, la corporeidad como creación interna a partir de las vivencias intencionales que se dan en la conciencia, se modifica de acuerdo al espacio donde se desarrolle el juego, y de tal manera la corporalidad no se crea en la relación directa con el otro, por el reemplazo del espectro que aparece en la máquina que sustituye al cuerpo físico.¹²²

Vivimos en un mundo de imágenes, no es muy difícil comprobar que estas se han vuelto casi omnipresentes en el mundo actual, puesto que donde quiera que se mire aparecen y son de todo tipo: fotografías, pinturas, dibujos, videos, cómics, películas, etc. las imágenes sirven para enseñar, para persuadir, para impresionar, para informar, y para narrar toda clase de historias que nos emocionan, nos asustan, nos ofenden.

La visualidad del mundo es un elemento fundamental para la construcción de la realidad virtual a través de los sentidos, esta visualidad posee particularidades propias en los video-juegos, a semejanza de la imagen cinematográfica, poseen movimiento y sonido, y puede visualizarse a sí mismo como parte de las escenas representadas. En el videojuego, el jugador es el personaje “al jugar videojuegos el mundo circundante queda en un segundo plano y se entra en otra dimensión en la cual la percepción del pasaje del tiempo cambia y surge la sensación de estar en flujo, protegido, envuelto.”¹²³

Y es en este aspecto donde radica el éxito del videojuego, puesto que permiten abrir para el jugador una serie de posibilidades que recrean escenarios donde este puede comunicar, interactuar o relacionarse de manera virtual con otros personajes de la historia. La acción, envuelve al jugador y le permite insertarse dentro de un mundo con características mágicas, en el que se pueden llevar a cabo actos que son irrealizables en la cotidianidad.

Los videojuegos permiten a los usuarios habitar un espacio que esta por fuera de su vida, en el sujeto y objeto se hacen uno solo y forman una conjunción entre el ser y la máquina a través del interfaz, el videojuego necesita que el sujeto se meta dentro de la

¹²² Alzate Baron, Edwin. Venegas Morales Andrea, *Realidad, juego y constitución corporal*, en Revista Latinoamericana de Recreación enero volumen 1. Número 2, junio 2012, p. 57

¹²³ Balaguer, Roberto., *Videojuegos re-creación del espacio y el tiempo y entrada en los flujos*, Artículo publicado en Revista especializada en Comunicación Razón y Palabra, en <http://www.razonypalabra.org.mx/Roberto%20Balaguer%20Prestes/2010/videojuegos.html>

pantalla, y se identifique con el personaje o la situación en cuestión para poder jugar adecuadamente y ganar.

García Canclini en su libro *El poder de las imágenes* afirma que: “las imágenes a través de la comunicación han hecho visible que es lo que sucede en el mundo, estas trascienden las intenciones de los creadores y tiene que ver con instituciones y redes de interacción social complejas. Las imágenes, lo imaginado y el imaginario”¹²⁴,

La pantalla representa estos imaginarios y redes de interacción social, el videojuego se han transformado en espacio social de encuentro, ya que el otro real no está siempre disponible; la pantalla ofrece una solución la imagen digital asume de modo creciente cada vez más funciones narrativas, está representada en el videojuego es una imagen en movimiento que a diferencia de la imagen analógica, consiste además, en el hecho de que nos permite vivir la historia de un modo particular, la identificación que siente el video jugador con esas imágenes, la “identificación es un proceso de articulación y no de uno de subsunción, en este sentido siempre hay demasiado o muy poco una sobre determinación¹²⁵ o una falta, pero nunca una proporción adecuada, una totalidad”¹²⁶.

En este contexto lo real tiene que ver con una historia épica, una historia contada de una manera inspiradora con el sentido de que somos los protagonistas que estamos realizando operaciones precisas para, superar los niveles de dificultad, esta satisfacción que experimenta el video jugador al resolver problemas constantemente presente en el videojuego; pero no tanto en la vida real, hace que este sienta esa sensación interior de encontrarse al borde un “triunfo épico”, por ello busca pasar la mayor cantidad de tiempo en este mundo lúdico que lo considera mejor que la realidad y en donde la recompensa a su esfuerzo es constante, ya que:

Lo virtual existe sin estar ahí, es una forma de simulación interactiva, una sensación física de estar inmerso en una situación definida. Es por eso que como parte del debate de esta reflexión se ha planteado que el desarrollo del pensamiento ha estado ligado con el

¹²⁴ García Canclini, Néstor. *El poder de las imágenes*, Buenos Aires, EV editores, 2003, p. 36

¹²⁵ Pereyra, Carlos. *Los conceptos de inmersión y sobre determinación*, La sobre determinación llega a ser pensable desde el momento en que se reconoce la existencia real, en gran parte específica y autónoma, irreductible por tanto a un puro fenómeno, de las formas de la superestructura Sólo la sobre determinación permite comprender las variaciones y las mutaciones concretas de una complejidad estructurada como lo es una formación social”. Artículo publicado por la UAM, en <http://148.206.53.230/revistasuam/dialectica/include/getdoc.php?id=42&article=47&mode=pdf> ultimo acceso 2013-06-12

¹²⁶ Hall, Stuart. *Cuestiones de identidad cultural*, Madrid, Amorrortu, 2003 p. 15

lenguaje a partir de sus expresiones como la literatura, en especial a partir de las nuevas narrativas en el ciberespacio.¹²⁷

Así, la narrativa estaría en contacto permanente e intercambio continuo con la historia de una sociedad, sería por lo tanto el medio a través del cual el individuo interactúa con su realidad, y a la vez ayuda a reforzar elementos de la identidad, sobre sus emociones su familia o la nación donde vive.

La narrativa es la dimensión lingüística que proporcionamos a la dimensión temporal de la vida. Aunque es complicado hablar directamente de la historia de una vida, podemos hablar indirectamente de ella gracias a la poética del relato en la narrativa la historia de una vida se convierte en una historia contada¹²⁸ creada a través de una reserva narrativa¹²⁹

La apropiación de la identidad del personaje ficticio a través de la identificación que lleva a cabo el jugador, es el vehículo que motiva a que se ponga de relieve un “yo” figurado en este escenario planteado de tal manera que:

El otro se configura como el enemigo, el rival que es capaz de poner en riesgo nuestra propia subsistencia, tanto sea compitiendo con nosotros por ejemplo en un acto delictivo o simplemente como un anónimo que no se reconoce como un prójimo solidario¹³⁰.

De manera similar, el lector en la narrativa escrita, y el espectador en la narrativa audiovisual, se identifica con el personaje, por su vinculación con la historia en el marco de un conjunto de significaciones establecidas por una red de sociabilización con otros espectadores o jugadores, así toda historia

Puede considerarse como una cadena de transformaciones que nos lleva de una situación inicial a una situación final, la identidad narrativa de los personajes solo puede ser el estilo unitario de las transformaciones subjetivas reguladas por las transformaciones objetivas que obedecen a la regla de completud, de la totalidad y unidad de la trama¹³¹.

¹²⁷ Hermann, Andrés. *Nuevas narrativas digitales la literatura como representación de realidad virtual en el metaverso*, Boletín Virtual REDIPE No. 811, 2012, p. 142 en <http://rediberoamericanadepedagogia.com/index.php/component/content/article/2-uncategorised/64-redipe-811>

¹²⁸ Ricoeur, Paul. *La poética de sí mismo*, Buenos Aires, Biblos, 2003, p. 342.

¹²⁹ Ricoeur, Paul. *Historia y narratividad*, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, Editorial Paidós, 1999, p. 343.

La reserva narrativa se convierte en la dimensión temporal de la experiencia humana, aunque es cierto que el agente, el emisor de enunciados y el sujeto de la imputación moral se designan a sí mismos en la acción en la enunciación y en la asunción de responsabilidades, la reserva narrativa no es intemporal, no tiene en cuenta el tiempo.

¹³⁰ Esnaola, Graciela. *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos*, Valencia, Universidad de Valencia, en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9650/horacek.pdf?sequence=1>

¹³¹ Ricoeur, Paul. *Historia y narratividad*, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, Editorial Paidós, 1999, p. 220

Definitivamente nos encontramos ante un contexto tecnológico diferente; el nuevo lector se enfrenta a un lenguaje y entorno en una dinámica propia que propone la interacción con un universo de carácter simbólico, en la que se establece una relación pragmática entre los objetos y los sujetos.

Permite que las relaciones entre los seres humanos tengan un nuevo campo en donde generarse y transformarse, la industria del videojuego ha crecido enormemente lo que ha suscitado la creación de firmas que se dediquen con mayor énfasis al desarrollo de este tipo de entretenimiento, empresas controlando las narraciones sociales en las que el ciudadano común tiene la posibilidad de contar sus historias.

La presencia de una cultura digitalizada en la vida diaria introduce un elemento fundamental que condiciona la construcción de la identidad, la nueva red de significados se acaba hallando, entonces “en dos espacios estrechamente relacionados entre sí: la cultura popular, entendida como aquella que construyen los medios de comunicación, la música, el cine, las nuevas tecnologías y otras expresiones a partir de las cuales los jóvenes modelan sus identidades individuales y colectivas”¹³².

En estos espacio se forman comunidades con sentido de pertenencia, exclusión, mediada a través de los nuevos espacios virtuales; en ellos, los jóvenes formulan su propia identidad y fortalecen su idea de pertenencia, en un mundo en donde prima una cultura de la convergencia; término acuñado por Henry Jenkins en su libro *La cultura de la Convergencia*, y que explica la cultura donde chocan los nuevos y los viejos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los medios digitales y en donde cada historia, cada imagen y cada sonido se recibe y transmite en la mayor cantidad de canales posibles.

Por tanto la vida de los jóvenes transita a través de la red o a través de dispositivos móviles en donde funciona lo que Levy denomina una inteligencia colectiva, es decir que la colaboración, el debate y la ayuda entre individuos con saberes particulares, específicos, o micro saberes, que conforman una supra-inteligencia, una nueva forma de poder que se opone a la autoridad imperante.

La identificación puede tener un espíritu de simple entretenimiento o buscar transgredir en el mundo virtual aquello que el jugador no podría hacerlo en el mundo real, por ejemplo un principio ético, o legal, y que en su realidad cotidiana no puede hacerlo; o

¹³² Blanch, Jordi. *Los jóvenes y sus prácticas culturales en las Tic*, en revista *Universitas tarraconensis*, UT, Facultad de Filosofía y Letras, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2008 p. 153.

tal vez buscar una identificación más afectiva provocada por el deseo del jugador de volcar en el juego sus emociones, y liberar la energía contenida por las circunstancias que vive el lector.

En conclusión el proceso de identificación es uno de los elementos del videojuego que permite vivir la experiencia de sentirse como si el jugador fuera el personaje, el jugador produce una inmersión para conocer el mundo en el que el personaje se desenvuelve el personaje y vive la historia como si estuviera dentro de ella, difuminándose la distinción entre el mundo real y mundo virtual.

2.6 El uso de la interfaz en la narrativa del videojuego

En los primeros videojuegos, la interfaz era sumamente simple, respondía a una arquitectura cuya función se enfocaba en el movimiento de imágenes, no existía planificación del guion, ni desplazamientos, dentro de planos, en la historia; solamente imágenes planas pues:

Al final de la década de los noventa, cuando el uso de Internet se volvió habitual, la imagen que el público tenía del ordenador ya no era sólo la de un instrumento sino la de una máquina mediática universal, que se podía usar no sólo para crear, sino también para almacenar, distribuir y acceder a todos los medios¹³³

A su vez las narrativas que se materializan a través de la interfaz del videojuego permiten entender la realidad desde otra perspectiva, para que el jugador pueda relacionarse con el juego es necesario que exista entre ellos un canal de interacción, este enlace es proporcionado por medio de la interfaz. Lévy, la define como “la superficie de contacto, de traducción, de articulación entre dos espacios, dos especies, dos órdenes de realidades diferentes”¹³⁴, lo que nos conduce a pensar en la importancia que tiene la interfaz como interacción entre el jugador y el videojuego.

La interfaz establece una forma de interacción con aquello que sucede en el juego, o sea, es lo que establece la vinculación con lo que vemos en la pantalla y nos convierte en visibles en el mundo virtual, de esta manera nos permite realizar una tarea sin pensar en la máquina, nos pone en contacto directo con el mundo que queremos ver, en esos momentos no nos preocupamos de la tecnología en sí, nos absorbe tanto que no pensamos lo

¹³³ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005 p. 120.

¹³⁴ Lévy, Pierre. *Cibercultura, la cultura de la sociedad digital*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, Anthropos, 2007, p. 23.

fascinante que es la tecnología que nos ha permitido seguirla es decir se utiliza es capaz de absorber al jugador de tal forma que le permite entrar en el videojuego y olvidarse de todo cuanto le ha permitido estar ahí.

Un videojuego es una experiencia mediada a través de diversas interfaces y recursos como el video, o con elementos periféricos y dispositivos electrónicos así como físicos que se conectan o acoplan a una computadora o una consola de juegos y que permiten al video jugador aprender, conocer y compartir, así tenemos que:

En términos semióticos la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales... Un código puede también suministrar su propio modelo del mundo, su sistema lógico e ideología, y los mensajes culturales o lenguajes enteros se verán limitados por ese modelo, sistema o ideología que lo acompaña... La interfaz modela la manera en la que el usuario concibe el propio ordenador, y determina también el modo en que piensa cualquier objeto mediático.¹³⁵

Estamos tan familiarizados con las experiencias virtuales que preguntarse si realmente ese yo que se representan en un avatar dentro de un juego existe, se convierte en una pregunta aparentemente sin sentido; sin embargo, la pregunta permite dar un vistazo a la conciencia de quién soy y como me relaciono con el entorno, “en el juego está, entonces, la seducción que aniquila al cuerpo humano por la explosión definitiva de los signos por los cuales el jugador crea una identidad paralela”¹³⁶

En el videojuego la interfaz fuerza al video jugador a utilizarla de manera de tal que se establecen códigos de interacción, y el desarrollo de habilidades físicas, sensoriales y cognitivas para operarlas que establece una relación del hombre con la interfaz: “el cine, la palabra impresa y la interfaz de usuario son los principales depositarios de las metáforas y estrategias de organización de la información que nutre las interfaces culturales”¹³⁷.

A través de este se establece su relación con el espacio e integra espacio virtual y físico, por tanto se requiere necesariamente la participación activa del jugador para que la interfaz funcione como tal, la interfaz permite una sincronización en tiempo real, en la que el jugador define que camino va a tomar para cada nivel a fin de resolver el problema que el juego le presenta.

¹³⁵ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, .113

¹³⁶ Rodrigo, Iván. *Maquinas de pensar, videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*, Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 2004, p. 128.

¹³⁷ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005 p. 122 -123

También corresponde al concepto de interfaz en el videojuego a las propiedades reales y percibidas de los objetos y que determina como deben ser utilizados desde esta perspectiva entonces, la interfaz:

Nos permite seleccionar, mover y rotar objetos en el mundo virtual a través de la cual es posible alcanzar una sensación de realismo virtual en el tiempo real, esta interfaz está dada por la serie de acciones a través de las cuales el usuario manipula los objetos existentes en la pantalla dentro de un espacio virtual en el que reconoce los objetos existente en ella y le da un significado a los signos que compone¹³⁸.

La meta es sin duda crear una experiencia, que le haga sentir al jugador que este se encuentra dentro de un mundo separado del mundo real, sin duda el desarrollo de la industria de cine y la televisión repercutió directamente sobre esta capacidad del videojuego para introducirnos en un mundo de interacción, con el tiempo las posibilidades que estos medios proporcionaban ha dado como resultado la evolución del videojuego.

El desarrollo de la interfaz gráfica convirtió el videojuego en algo mucho más visual y accesible para todos los públicos.

Existen varios conceptos sobre el término interfaz, relacionado la máquina con el hombre, sin embargo la definición proporcionada por Lev Manovich incorpora a esta relación un elemento adicional la cultura, definición que tomaremos como idea central en el presente trabajo “la interfaz es cultural cuando establece una relación entre el hombre, el ordenador y la cultura: son las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos”¹³⁹.

Entonces la interfaz cultural es la manera en la que se nos presenta la realidad del videojuego, en este caso, desde cultura .En el videojuego cada uno de los objetos posee una serie de atributos o características que permiten al jugador elegir el nivel de relación, el nivel de progreso y determinar su persistencia en el reto que el juego le plantea.

Lo que convierte la interfaz cultural en un sistema interactivo es que esta es en sí capaz de conseguir una reacción suficientemente significativa ante una acción, así las

¹³⁸ Carrillo Santana, Ramón. *La influencia de la estética en los objetos culturales*, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2011, p. 124.

¹³⁹ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005 p. 120

“interfaces culturales tratan de crear su propio lenguaje, en vez de limitarse a emplear la interfaz de usuario generalista”¹⁴⁰.

Para ello la interfaz cultural, en el videojuego, utiliza diferentes formas principalmente basadas en artilugios gráficos que le permitan al usuario identificar con claridad contenidos y la forma de acceder a ellos, dándole la posibilidad de navegar y controlar el programa; el interfaz le permite realizar un recorrido de un lugar a otro de la pantalla.

En el videojuego el interfaz cultural es dominante a través de las ilustraciones, las temáticas, los argumentos, los diseños de personajes, escenarios, vestuarios, la geografía, las voces, los tonos, el habla e infinidad de aspectos que definen la interacción cultural, la interfaz permite que el usuario interactúe como parte de la historia a través de acciones en la pantalla que corresponden a acciones corporales, la inmersión aparece en todo este proceso narrativo como determinante; Murray denomina a la inmersión umbral: “los ordenadores son objetos liminares cuando un narrador atrapa nuestra atención y nos deja absortos en su historia, estamos en un estado de “umbral”¹⁴¹.

La manera en la que el videojuego provoca la sensación de experiencia es a través de la organización de la información que se le entrega al usuario, entre otros elementos que se ha mencionado podemos encontrar la narración, el sonido, el diseño etc.

En el videojuego nuestros cuerpos tienen que transformarse a través de una experiencia completa, que se manifiesta en lo que el jugador ve y escucha, para ello un aspecto de vital relevancia es que ya que la realidad presentada a través del interfaz se ordene o alinee en el mismo lenguaje del jugador, esta es la única manera en la que este encontrará sentido a su experiencia.

Esto implica, una reestructuración de la experiencia en la trama narrativa diferente a la que habíamos experimentado en el cine o la literatura, por ello como lo explica Manovich:

Las interfaces culturales tratan de encontrar un punto intermedio entre las interfaces de usuario generalistas y las convenciones de las formas culturales tradicionales. Una vez más encontramos tensión y lucha; en este caso, entre la estandarización y la originalidad. Uno

¹⁴⁰ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2005 p.145.

¹⁴¹ Murray, Janet. *Hamlet en la holocubierta*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 12.

de los principios básicos de la moderna interfaz de usuario es el de coherencia, dicta que menús, iconos, ventanas de selección y otros elementos de la interfaz deben ser los mismos en las distintas aplicaciones”¹⁴².

La apropiación cultural de las interfaces y su incorporación a diversos medios y lenguajes, por ejemplo: la televisión el videojuego, el diseño gráfico, la moda, la decoración y escenografía etc. es decir que todas las formas culturales que hoy consumimos están atravesadas por la digitalización, ya sea en la producción de la información, o en las formas que las consumimos Voy a utilizar el término interfaz cultural para describir la interfaz hombre-máquina-cultura.

La forma en que los ordenadores nos permiten interactuar con los datos culturales. Las interfaces culturales incluyen las interfaces utilizadas por los diseñadores de sitios web, CD-ROM y DVD títulos, enciclopedias multimedia, museos y revistas en línea, computadora juegos y otros objetos culturales de los nuevos medios¹⁴³.

De esta manera prácticamente todo lo que consumimos actualmente pasa por un proceso de digitalización de su contenido (libros, música, películas videojuegos etc), inclusive en nuestra vida diaria, las relaciones sociales están mediadas por este proceso de digitalización.

2.7 Interfaz háptico

El videojuego se convierte en un mundo de sensaciones, la vida digital ya no tiene que ver solamente con instrumentos, aparatos, máquinas sino con formas distintas de percepción, de pensamiento y de acción que se producen en el espacio del jugador a través del interfaz que está diseñada para producir en él sensaciones hápticas¹⁴⁴; la interfaz se utiliza para mejorar la experiencia vivida por el jugador, esta explorara la realidad y la expresarla sin emplear conceptos o categorías; sino a manera de experiencias.

En general la interfaz ha sido entendido como el instrumento a través del cual se produce la interacción y el intercambio de información entre el jugador y el entorno virtual en que se encuentra; sin embargo este concepto de interfaz, ha ido evolucionando hasta

¹⁴² Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, 120

¹⁴³ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, 80

¹⁴⁴ Jimmer William, *Interfaz háptica de cuatro grados de libertad para aplicaciones quirúrgicas*, en Revista Ingeniería Biomédica, Escuela de Ingeniería de Antioquia, Universidad CES, Medellín, junio 2011, p. 35. Proviene del griego hápto (tocar, relativo al tacto) y se refiere a la ciencia que estudia al tacto y sus sensaciones como medio de control e interacción con máquinas y computadores.

incluir también los aspectos cognitivos y emocionales de la experiencia del jugador, concretamente la interfaz actual crea realidades artificiales en las que el potencial para la acción está enriquecido cognitivamente, emocional y estéticamente; un ejemplo es el caso de la interfaz háptica que consigue que a través de puntos de contacto entre un usuario y el equipo, este obtenga información concreta sobre la textura, la forma o el tamaño de un objeto en el mundo virtual.

De esta manera, la interfaz se convierte en algo así como una prótesis o extensión del cuerpo, que permite convertir la pasividad de mirar una imagen, en una función activa que permite interactuar con ella a través de una computadora o una consola de juegos, pues es a través de la interfaz que el jugador establece una interacción con los personajes y las acciones

Un uso común en el videojuego de interfaz háptico pretende producir sensaciones táctiles por ejemplo mediante la vibración de los controles de mando de una consola de juegos cuando el jugador golpea un objeto; existen actualmente otros interfaces hápticos más complejos como los denominados *CyberGlove* un sistema innovador de transmisión de fuerza hacia los dedos y mano que permite entrar en la pantalla y agarrar objetos telemanipulados o generados por el computador pudiendo manipular objetos dentro de un espacio virtual.

El interfaz se convierte entonces en un espacio escénico, donde las imágenes no se puede ya medir de manera contemplativa ya que el jugador tiene, constantemente, retroalimentación sobre sus acciones, avanzar en el mismo y abandonar su rol de espectador para convertirse en una parte activa de la construcción del mensaje.

Le permite al jugador su participación y relación con las representaciones audiovisuales y le otorga un medio para interpretar un papel protagónico en lo que ocurre controlar, en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla.

2.8 La experiencia de la jugabilidad a través de la interfaz

El videojuego establece un estado de experiencia digital que se conoce como jugabilidad¹⁴⁵ y que induce al jugador hacia lo que el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi,

¹⁴⁵ Coterón Sánchez, Lara. *Arte y videojuegos*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2012, El termino jugabilidad o *gameplay* se ha convertido en omnipresente en el campo del diseño de juego. La gente habla de la jugabilidad como si fuera algo mágico y místico que todos los juegos deben poseer. la jugabilidad en sí misma es una

profesor de psicología en la Universidad de Claremont y jefe del Departamento de Psicología en la Universidad de Chicago, describe como estado de flujo, definido como “estar totalmente absorto por la actividad que se realiza. El ego desaparece, el tiempo vuela, cada acción, movimiento y pensamiento sigue inevitablemente al anterior. Todo tu ser está implicado, y estás utilizando tus habilidades al máximo”¹⁴⁶.

Esta jugabilidad definida como “un factor dependiente de la compilación total de todas las acciones del jugador o la resolución de los resultados de activación de los sistemas y subsistemas del videojuego”¹⁴⁷; indica al jugador si un video-juego es realmente jugable con elementos tales como: si el interfaz gráfico no es demasiado lento, o los movimientos de los personajes muy rápidos. Martí Parreño en su libro *Marketing y Videojuegos*, explica que existe dos funciones de la jugabilidad estas son:

La jugabilidad funcional: Está relacionada con las variables que afectan la experiencia de juego, entre estas se encuentran los mecanismos de control y la interface (joystick y otros periféricos) a través de las cuales el jugador interactúa con el videojuego

La jugabilidad estructural: Está relacionada con la estética del juego y entre sus principales variables se encuentran las reglas y el estado del juego (la efectividad y el diseño del videojuego)¹⁴⁸.

Estos elementos son los que realmente producen una experiencia de juego y tiene como objetivo relacionar todas las acciones, reacciones e interacciones que realiza el jugador para la toma de decisiones, que a su vez se convierten en la esencia de la narrativa en el videojuego “sensaciones, pensamientos, sentimientos, acciones y sentidos experimentados por el jugador durante el juego”¹⁴⁹.

Esta interacción con los objetos no sólo tiene efectos sobre la memoria sino también sobre las actitudes del jugador, y se establece un sentimiento de empatía con el o los personajes, ya que por un lado encontramos la ilusión de la representación visual, por el otro la presentación de la historia narrada que se plasma en el cuerpo a través del contacto real y concreto entre el video jugador y la interfaz.

nebulosa y por lo tanto es un término a veces un tanto inútil. no nos ayuda a entender qué es bueno o malo en un juego o los placeres que ofrece o cómo ir mejorando este.

¹⁴⁶ Csikszentmihalyi, Mihaly. *El estado de flow y los video-juegos*, 2013, en <http://larespuestacreativa.wordpress.com/2013/02/14/el-estado-de-flow-y-los-videojuegos/>

¹⁴⁷ Parreño, José Martí. *El marketing y videojuegos*, Madrid, Editorial ESIC, 2010, p. 26.

¹⁴⁸ Parreño José, Martí. *El marketing y videojuegos* Madrid, Editorial ESIC, 2010, p.25.

¹⁴⁹ Parreño, José Martí. *El marketing y videojuegos*, 25.

El sueño de una interfaz óptima consiste en un lenguaje de órdenes naturalmente apropiado para llevar a cabo una determinada tarea. Esto quiere decir que los códigos simbólicos deben desaparecer en la realidad virtual, por lo menos en aquellas áreas en las que puedan ser reemplazados eficientemente por acciones físicas¹⁵⁰

La interfaz produce un sistema de datos, tiempos, intensidades y escalas de movimiento que establecen un flujo de comunicación entre el jugador y el computador, que invita a los usuarios a interactuar con los elementos del juego en la pantalla y les permite descubrir acciones detrás de los objetos desconocidos que van surgiendo.

De esta manera la interfaz le permite al jugador “tocar” la naturaleza virtual de los objetos en un sentido que Pierre Levy ha denominado como el *virtus* o aquella cualidad positiva que permite producir ciertos efectos como la fuerza, el valor, el poder, la eficacia o la integridad, es decir con fuerza, o potencia, en interfaces como *eye-toy* que permite mayor variedad de expresiones físicas que se traducen en expresiones del avatar.

Una mayor interacción física expresada en variedad y libertad de movimientos del jugador tienen mayor éxito entre los usuarios, ya que a estos les encanta manejar sus personajes con sus propias acciones reales. “Los estímulos se mezclan y se responden, rebotan los unos con los otros en una corriente sin fin. Lo táctil con lo visual por ejemplo se alían para la determinación de los objetos”.¹⁵¹

El videojuego se han convertido en un nuevo medio, entendido este como una nueva de liberación de las diferentes expresiones o prácticas culturales en un contexto de narrativa interactivo Guillermo del Toro, reconocido director de cine, quien últimamente ha incursionado en el desarrollo de videojuegos menciona:

Estoy intentando aprender sobre este nuevo medio porque creo que me va a resultar muy útil como contador de historias. Con un videojuego no tienes que resolver un guión, tienes que resolver veinte; porque tienes que darle la ilusión al jugador de que es completamente libre. Si el personaje mata a otro personaje o destruye un edificio, el juego tiene que seguir ese camino.¹⁵²

¹⁵⁰ Ryan, Marie Laure. *La narración como realidad virtual*, Barcelona, Editorial Paidós.2004, p. 83.

¹⁵¹ Le Breton, David. *El sabor del mundo una antropología a los sentidos*, Buenos Aires, Editorial Nueva Visión, 2006 p. 45.

¹⁵² Delgado Ponce, Águeda. *Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios*, en Revista Comunicación, N°10, Vol.1, Huelva, Universidad de Huelva. 2012, p. 65.

El jugador puede crear sus propias experiencias narrativas con las que interactúa a través de los distintos elementos que el juego pone a su disposición y en los cuales expresa sus propios valores y gustos; convirtiéndolo a este en un co-diseñador de sus propias y nuevas posibilidades de interacción.

Las narrativas emergentes una tendencia muy actual, los mundos del juego resultan expresamente creíbles a manera de una simulación simplificada de la realidad y en donde al jugador se va dirigiendo hacia el final que se quiere conseguir, manipulando esta “aparente libertad” que posee Fenómeno que en la narrativa digital se conoce con el nombre de “literatrónica” y que se convierte en:

Una forma de lectura en la que los vínculos en el juego llevan al lector a distintos destinos dependiendo de lo que éste haya conocido o leído antes. El videojuego se reconfigura para el lector, produciéndole cada vez una experiencia única de lectura¹⁵³.

En los videojuegos la peculiaridad es que el jugador tiene la posibilidad de tomar las decisiones que determinan el camino del protagonista.

¹⁵³ *¿Qué es la narrativa digital adaptativa?*, Literatrónica, sitio web de narrativa digital adaptativa, en http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS DE CASO: NARRATIVA E INTERFAZ: ANÁLISIS *RESIDENT EVIL 4*

3.1 Antecedentes:

Resident Evil es un videojuego producido y desarrollado desde el año 1996 por la empresa japonesa *Capcom*; *Resident Evil*, un juego de categoría de *Survival Horror* o sobrevivencia que fue lanzado para la empresa *Nintendo* para consolas *Play Station* y que desde su aparición cuenta con más de 80 personajes que han ido incorporando y forjando su historia a través de las diferentes entregas de este juego.

La versión que permitirá el análisis del presente trabajo es *Resident Evil 4* lanzada al mercado en septiembre del año 2010, un videojuego diseñado con un sin número de situaciones de acción en las que el video jugador se enfrenta a una aventura en que combates y tiroteos son los factores comunes que dominan la historia.

En *Resident Evil 4* el jugador debe enfrentar a poderosos villanos y oleadas casi infinitas de *zombies* esquivando trampas que se presentan de manera constante, tal como lo menciona su marketing publicitario, lo “último en horror, más acción, más épico, más miedo que nunca, olvida todo sobre el *survival horror*, este juego re-define la palabra con enemigos más amenazadores, controles intuitivos y un juego repleto de intensa acción”¹⁵⁴.

Ángel Ferrero de la Universidad Complutense de Madrid en su artículo “*El Zombie como metáfora contra cultural*” sostiene que este juego se convierte en

Un laboratorio que investiga con animales y es asaltado por defensores ecologistas. Éstos, al liberar a unos monos infectados con “ira”, propagan a mordiscos una enfermedad contagiosa que aniquila a la humanidad. Si hasta ahora en la mayoría de videojuegos y películas eran residuos nucleares, toxinas del ejército o causas inexplicables las que

¹⁵⁴ *The ultimate horror*, web oficial *Resident Evil 4*, en <http://www.res-evil.com/re4/>

propagaban la enfermedad, ahora los experimentos con animales serán una de las fuentes preferidas para explicar la hecatombe zombi ¹⁵⁵

3.2 Resumen del Argumento

Para comprender la historia debemos situar los acontecimientos sucedidos en 1998 en un lugar de las montañas de *Arklay*, una región ubicada en el medio oeste de los Estados Unidos, en este lugar se llevan a cabo experimentos secretos por parte de la Compañía Farmacéutica internacional llamada *Umbrella*, estos experimentos se convierten en una catástrofe biológica que traen como consecuencia la evolución de un virus que toma la forma de una “plaga”, cuyas característica fundamental es la de tomar la mente del que infecta quien a partir de allí se alimenta de sangre y carne de víctimas sanas.

Las consecuencias de este desastre químico empezaron a brotar en una pequeña ciudad de las montañas llamada *Raccoon City*, así que sin muchas opciones el Gobierno de los Estados Unidos pone en marcha un plan para esterilizar a los habitantes de la ciudad, poco tiempo después la compañía *Umbrella* se ve obligada a suspender sus actividades lo que acabó definitivamente con ella.

Seis años después un joven agente llamado *Leon Scoot Kennedy*, un policía novato que había sobrevivido a los acontecimientos de *Raccoon City*, se convierte, en el protagonista de la cuarta versión del juego, Kennedy contará con un sin número de armas con las que deberá eliminar a los monstruos, que siempre están al acecho en forma de *zombies*.

3.3 Estructura narrativa de *Resident Evil 4*

La historia no escapa de la estructura del género de cualquier historia de terror; así, este videojuego cuenta con un protagonista principal, protagonistas secundarios protagonistas incidentales, villanos y víctimas, es en estos personajes donde se concentra la mayor atención durante el videojuego, porque participan directamente en los acontecimientos que se narran.

Se juega en primera persona, utilizando la cámara subjetiva, cuyo diseño se caracteriza por los siguientes elementos:

¹⁵⁵ Ferrero, Ángel Roas, Saúl. *El zombie como metáfora contra cultural*. en Revista Nómadas, Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas No.- 32 abril del 2001, Universidad Complutense de Madrid, en <http://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/38076>

- Los objetos, es decir avatares, armas, espacios pueden ser manipulados durante la experiencia del juego.
- Los eventos y acciones afectan otros elementos dentro del juego.
- El uso de imágenes y sonido e iluminación proporcionan realismo a la narrativa.

3.3.1. Bases y reglas: *Resident Evil 4* que se constituye en el espacio normativo del juego en el cual se desenvuelve el jugador; posee bases y reglas sencillas que invitan a la participación espontánea, algunas de ellas detallan a continuación:

- Hay que derribar el máximo número de objetivos posibles.
- Disparar a la cabeza de los *zombies* proporciona al jugador la mayor cantidad de puntos.
- Cada 5 blancos consecutivos le permite al jugador obtener una bonificación extra al disparar a un blanco central.

3.3.2. Recreación del mundo ludo-ficcional: Este elemento de la narrativa audiovisual se refiere a la creación de un mundo en donde el jugador y los personajes desarrollan la historia; es decir la construcción del espacio donde se desarrolla la historia que está estrechamente vinculado a los principios de inmersión. Los elementos de la creación de mundo ludo ficcional tienen que ver con el mundo artificial desarrollado a través de las locaciones, y los decorados que componen el espacio del videojuego donde se desarrollan las acciones.

En este caso un mundo desolado a través de efectos como el color, y los efectos de luz, permiten aún a muchos metros de distancia diferenciar por ejemplo un tesoro o las antorchas que alzan los campesinos. El color y los efectos de luz de la pantalla siempre están teñidos de un gris tenue, con lo que se consigue mantener al jugador en una atmósfera terrorífica en el desarrollo del juego.

3.3.3. La Continuidad: Toda narrativa audiovisual incluyendo al videojuego debe poseer un sentido de continuidad que le permita ser coherente y creíble para el jugador, para ello debe reflejar una lógica tal que el jugador disfrute de la historia aunque esta sea aparentemente incoherente con respecto al mundo real.

3.3.4. El uso de la luz: La iluminación en *Resident Evil 4* tiene como misión fundamental la de mostrar los elementos narrativos con claridad, y expresar una atmósfera de penumbra y temor constante, si bien es cierto que está sujeto a múltiples variaciones que dependen de lo que se pretenda transmitir en cada escena, en general la sensación de dureza de los personajes se consigue a través de sombras claramente definidas donde se puede apreciar una iluminación dominante con sombras como luz de relleno que contribuyen definitivamente crean una atmósfera de penumbra y temor constante dando la sensación de que algo va a suceder, se destacan las sombras sobre los rostros de los personajes.

3.3.5. El uso de cámara subjetiva: El uso de la cámara subjetiva en el videojuego hace que nos metamos en la piel del protagonista a través de la limitación del campo visual del jugador, de tal manera que muchos de los elementos de la escena quedan fuera del control de este, lo que incrementa la sensación de inseguridad, en general el uso de este tipo de planos en los que la cámara está por encima del protagonista, sitúa al jugador en una posición de desventaja ya que las imágenes no las percibimos del todo, pero nuestro cerebro las capta.

En el caso de *Resident Evil 4*, este recurso psicológico ayuda a establecer una relación directa con miedos no solamente a la muerte sino además, a la oscuridad o a la soledad, estos elementos están relacionados directamente con la experiencia cultural del jugador y son muy efectivos al ser utilizados de manera adecuada.

3.3.6. El uso de la música: La función de la música en *Resident Evil 4* es la de resaltar la sensación de tensión, e intranquilidad lograda a través de una ambientación musical, en escenas con predominio de sonidos agudos y graves que hacen que el jugador se encuentre incómodo y alerta casi todo el tiempo, un ejemplo de esto son aquellas escenas en las que antes de que aparezcan *zombies* y ataquen al protagonista.

Siempre hay música de fondo lo que incrementa la sensación de angustia al sentir que algo va a suceder y que hay personajes o elementos de la escena que el jugador no puede ver, se utiliza música instrumental con un ritmo lento que genera suspenso, su función varía en el transcurso de la historia va desde amenizar la situación para evitar que resulte aburrida, hasta la de advertir al jugador que se encuentra en peligro.

3.3.7. El desarrollo de la empatía: La empatía como elemento de la narrativa se define cuando siente con su avatar, le proporciona la capacidad de entender los supuestos pensamientos del personaje, de ponerse en su lugar y compartir sus emociones.

En algún caso de *Resident Evil 4*, el personaje lleva gran parte de la acción y por tanto gran parte del peso de la producción audiovisual, ya que no solo se convierte en el héroe perfecto, sino que en la historia todos los personajes secundarios son interesantes y ofrecen posibilidades de acción lo que el jugador puede explotar y aprovechar en su favor para alcanzar a meta.

Resident Evil4, es un videojuego que ha tenido un éxito incluso fuera de la consola de juegos, con una saga para la pantalla grande desde el 2002, y que a la actualidad se han realizado más de 5 películas a través de este juego trato de desentrañar, cómo estos nuevos medios se pueden interpretar como proyectores de un nuevo tipo de narrativas corporales.

En este trabajo se pretende establecer un marco de referencia para la comprensión de una narrativa emergente que se caracterizaría por la interacción de los componentes del videojuego, dichas interacciones son dinámicas y deben de ofrecer al jugador las herramientas necesarias para alterar e influir en el sistema. Es decir son las herramientas que el diseñador facilita al jugador para permitirle permiten alterar e influir en la historia.

3.4 Construcción de los personajes en el relato

El caso de *Resident Evil* impone un ritmo que mantiene al jugador en tensión llevando a cabo varias acciones que el jugador siente, tienen un carácter significativo ya que le permite ver los resultados de sus decisiones y elecciones.

En la estructura narrativa del videojuego la actuación no implica cuánta actividad sea desarrollada por el jugador sino cuanta autonomía le es posible tener para realizar dichas acciones de tal manera que este se represente en un personaje desde una perspectiva participativa, esta actuación implica la participación representada en la relación sujeto-objeto, que se da a lo largo de todo el relato y en donde al personaje se lo considera como un ser independiente, como un participante más en la cadena de acciones es decir, se lo mira como un actante¹⁵⁶.

¹⁵⁶Barthes, Roland. *Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1977, p. 34. A. J. Greimas propuso describir y clasificar los personajes del relato, no según lo que son, sino según lo que hacen (de allí su

Vladimir Propp¹⁵⁷ estableció 31 funciones que cumplen la narrativa de los personajes dentro de una historia en la narrativa literaria y que bien pueden ser aplicadas a las narrativas audiovisuales, estas funciones (ver cuadro No.- 2) no siempre se encuentran co-presentes en la misma historia y lo que describen son las acciones o situaciones importantes en que se ven envueltos los personajes y que la desarrollan de tal manera que afectando a lo que viene después de ellos. El mismo Propp realiza una clasificación de la narrativa sosteniendo que existen dos tipos: “una impostada sobre el eje de la trama, en la que militarían los formalistas, -el héroe casi no es necesario a la historia-, y otra impostada sobre el eje de los caracteres.”¹⁵⁸

Entre estas dos clasificaciones se produce un amplio abanico de formas de relatar la historia, tal como sucede con los videojuegos, pues una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción recibe su sentido del hecho de que es narrada. Desde esta perspectiva entonces pasará a analizar cada uno de los personajes que conforman la historia de *Resident Evil* tomando en cuenta su función actante y su función narrativa: (Remitirse a tabla No. 4 personajes y descripción).

3.5 Estructura narrativa de *Resident Evil 4*

Objeto: En la narrativa clásica se convierte en un deseo o cosa que el sujeto pretende alcanzar, es decir el objeto se convierte en aquello que el protagonista pretende obtener, y por tanto se constituye en aquello que es susceptible de recibir la proyección del sujeto, aquí se establece una relación de deseo que relaciona al sujeto con el objeto de su deseo.

La diferencia con el videojuego es que el jugador pasa de tener una actitud del espectador estática hacia una actitud práctica, en donde observa, percibe objetos y trata de encontrarles alguna función, estableciéndose distintas articulaciones que generan diferentes mensajes; y en donde el orden de las imágenes y la combinación con otros objetos es más significativa que en la literatura clásica, puesto que el contenido digital es una imitación de

nombre de actantes), en la medida en que participen de la acción o la ejecuten, se convierte en el sujeto de la búsqueda, del deseo, de la acción.

¹⁵⁷ Folclorista ruso de origen alemán. Estudió lingüística y, a partir de 1932, fue profesor de alemán y posteriormente de folclore en la Universidad de Leningrado, en la que se doctoró. Su obra más difundida en Occidente es *Morfología del cuento* (1928), determinó su núcleo central, compuesto de un número finito de funciones, con independencia de las variaciones introducidas por los diferentes narradores, en <http://www.biografiasyvidas.com>

¹⁵⁸ Ramírez, Carlos. *Introducción al análisis de personajes en el videojuego*, Sevilla, Universidad de Sevilla, p. 21.

la realidad, en donde el mensaje formado por planos, paisajes, objetos posee un sentido diseñado para transmitir un concepto o mensaje al jugador.

3.6. Función narrativa de los personajes, argumento y estructura narrativa según V. Propp

3.6.1. León S. Kennedy

Función Narrativa

Protagonista: Este personaje constituye, en la narrativa, el sujeto protagonista, es decir es quien provoca los acontecimientos en la historia, en el videojuego el sujeto se convierte en un personaje, caracterizado con rasgos distintivos y particulares que el jugador le proporciona. El sujeto es quien tiene el problema principal que lo impulsa a la acción tratando de resolver el problema, es quien decide alcanzar el objeto del deseo pero tiene que resolver antes una serie de problemas que obstaculizan su camino.

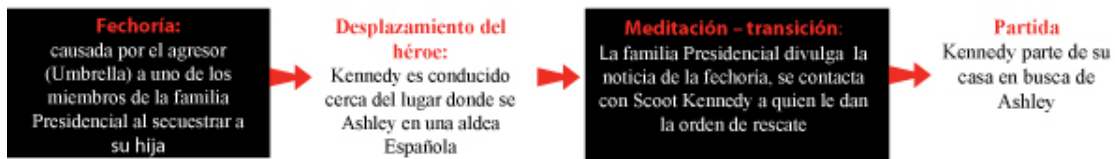
Argumento

En *Resident Evil 4 León Kennedy*, es un policía novato con un fuerte deseo por proteger y servir, ha sido designado al departamento de Policía de *Raccoon City*, tras el incidente de *Raccoon City*, el gobierno de EEUU le en los siguientes seis años le sometido a un duro entrenamiento por parte de una organización secreta y participando en varias misiones especiales que le procuraron un puesto como protector de la nueva familia Presidencial.

La hija del presidente ha sido secuestrada por un grupo desconocido, y este personaje ha sido enviado con la misión de rescatarla. Siguiendo la información que le ha facilitado inteligencia, se traslada a un pueblo oculto en España donde supuestamente la mantienen retenida.

ILUSTRACIÓN NO. 1

Organización de la función narrativa del protagonista según Propp



3.6.2. Ashley Graham

Función narrativa

Destinatario: La función que este personaje tiene en el juego es la de destinatario es decir:

Es el actante que recibe las acciones del sujeto. En este caso la liberación de su prisión. El destinatario no siempre es una persona, puede ser un elemento social o cultural.¹⁵⁹

Corresponde a aquel personaje que promueve las acciones del protagonista dentro de la historia, y por tanto motiva al sujeto a cumplir su objetivo, se constituye en la fuerza que mueve al sujeto a ejercer su función dentro de la historia, de tal manera que se establece una relación de comunicación entre el destinador y el destinatario; relación que se produce generalmente a través de un objeto de valor. De esta manera en *Resident Evil 4* los destinadores se constituyen en personajes cuya participación es un recurso para ordenar, exponer, entablar, relacionar, coordinar y también retardar el desarrollo de los acontecimientos.

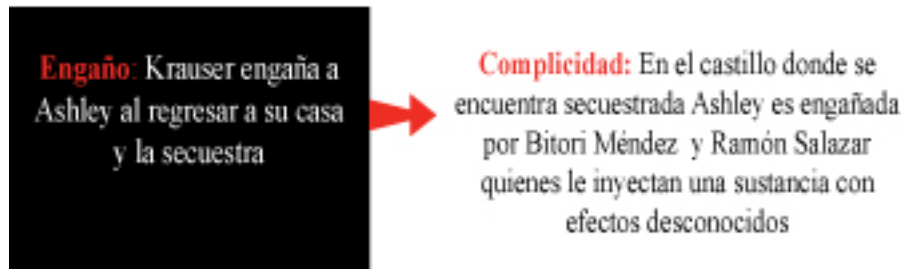
Argumento

Es la hija del Presidente de los Estados Unidos, quien debe ser recatada, se trata de una chica joven de aproximadamente 20 años, hija del presidente de Estados Unidos y pertenece a la clase alta, es una chica despreocupada cuya vida se ve alterada al ser secuestrada mientras regresaba a casa desde la Universidad después de estudiar.

¹⁵⁹ Moncayo, María Gabriela. *El texto narrativo*, Madrid, Editorial Cátedra, 1990, en <http://www.planamanecer.com/recursos/alumno/bachillerato/documentos/febrerodos/narratologia.pdf>

ILUSTRACIÓN NO. 2

Organización de la función narrativa del destinatario según Propp



3.6.3. Ada Wong

Función narrativa

Personaje Secundario: Su función narrativa es la de personaje auxiliar al protagonista, participa en momentos importantes de la narración, pero su participación a lo largo de la historia es mucho menor que la del personaje principal, suele ayudar al protagonista para intercambiar ideas, plantear el conflicto y ayudarlo en la acción ante las difíciles pruebas a las que se enfrenta, esta ayuda se concreta a través de hechos, sin embargo nunca es esencial es decir, le ayudará pero esa ayuda no le bastará al héroe para conseguir el triunfo.

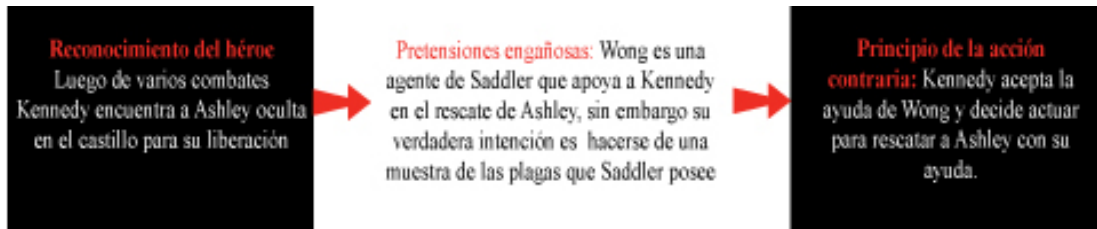
Este tipo de personaje es necesario en el videojuego para lograr el desarrollo de las acciones del sujeto, se constituye en un elemento de refuerzo para la caracterización del tiempo y del espacio en el que se desarrolla la historia, es decir, la caracterización de la sociedad y el ambiente en el que se lleva a cabo la acción.

Argumento

Wong es la agente de la Organización de *Osumund Saddler* representante de la organización llamada los “*Iluminados*”, fue una de las sobrevivientes de los hechos de *Raccoon City* hace seis años, donde rápidamente se convirtió en la mejor agente de la organización de *Saddler*, debe apoyar a Kennedy durante la misión de rescate, sin embargo esto es solo una cortina ya que sus verdaderas intenciones son las de apoderarse de una muestra de las plagas que se encuentran en poder de *Saddler*.

ILUSTRACIÓN NO. 3

ORGANIZACIÓN DE LA FUNCIÓN NARRATIVA DEL PERSONAJE SECUNDARIO SEGÚN PROPP



3.6.4. Jack Krauser Función Narrativa

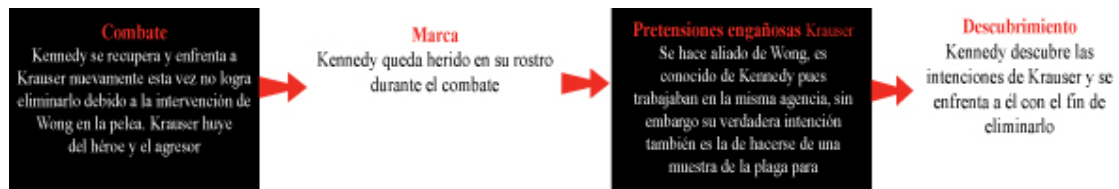
Falso héroe: Su función narrativa es la de adversario impostor o falso héroe, aparenta ser aliado del protagonista pero en realidad se convierte en su rival, “suele estar dividido en un dilema ya que por un lado busca derribar al protagonista sin embargo acaba ayudando a este en su victoria”¹⁶⁰, es el anti héroe es quien interfiere en la acción del héroe es el obstáculo para que el héroe llegue al objeto de este personaje no se conoce mucho de su vida dentro de la historia

Argumento

Krauser se convierte en un personaje misterioso sometido a varios experimentos dentro de la organización *Umbrella*, y ahora está bajo las órdenes de *Saddler* de quien pretende ganar su confianza, por lo que ha secuestrado a la hija del presidente de EEUU, en realidad pretende destruir la organización de los “*Iluminados*”.

ILUSTRACIÓN NO. 4

ORGANIZACIÓN DE LA FUNCIÓN NARRATIVA DEL FALSO HÉROE SEGÚN PROPP



¹⁶⁰ Lluch, Gemma. *Análisis de narrativas juveniles e infantiles*, Cuenca-España, Ediciones de la Universidad Castilla de la Mancha, 2003. p. 88.

3.6.5. Ingrid Hunnigan

Función Narrativa

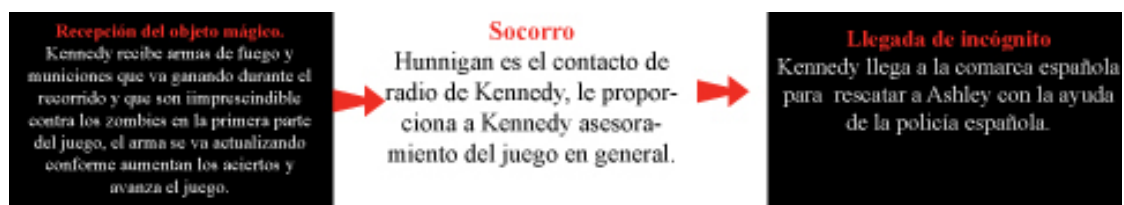
Protagonista Incidental : Su función narrativa es la de protagonista incidental es decir se trata de un personaje que no tienen una presencia permanente en los hechos, su participación es un recurso para ordenar, exponer, entablar, relacionar, coordinar y también retardar el desarrollo de los acontecimientos, es quien ayuda al sujeto para realizar la acción o cumplir su misión, favorece la acción del héroe, este tipo de protagonismo puede darse a través de una situación o un objeto que generalmente posee características mágicas y que se convierte en un ayudante del protagonista ya que permite al jugador conocer los valores del protagonista respecto a una situación en particular, persigue el mismo objeto que el protagonista.

Argumento

Dentro de la historia, representada por un mujer con belleza clásica americana, es el contacto de *Kennedy* entre el cuartel de inteligencia de *STARS*, mediante el uso de la tecnología se comunica y transmite las órdenes para el cumplimiento de la misión.

ILUSTRACIÓN NO. 5

Organización de la función narrativa del protagonista incidental según Propp



3.6.6. Osmund Saddler

Función narrativa

Antagonista: Su función narrativa en *Resident Evil 4* es la de oponente lleva una posición contraria a la del sujeto, Esta relación se establece como un eje secundario dentro de la historia que incluye a los oponentes y personajes secundarios.

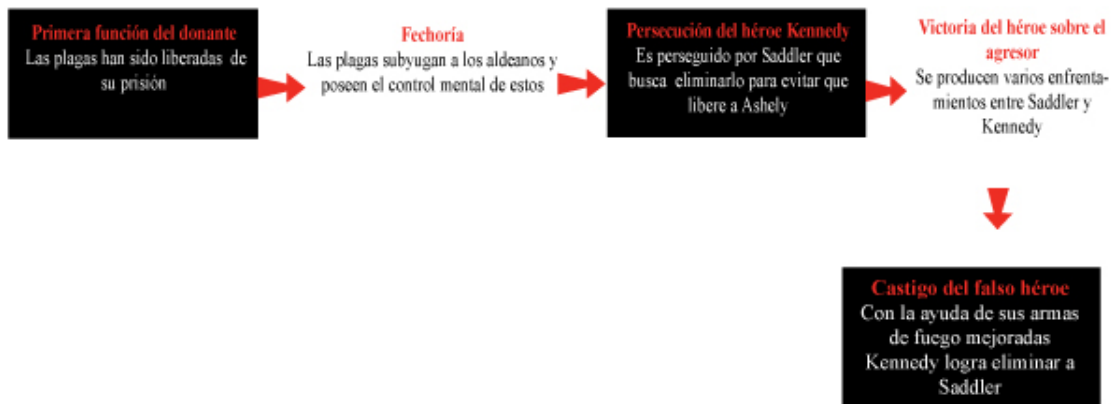
En *Resident Evil 4* estas relaciones de lucha están representadas por varios personajes como figuras narrativas del oponente que controlan las fuerzas de la naturaleza de tal manera que puede manipular su entorno para esclavizar al protagonista y destruir el orden natural de las cosas.

Argumento

Antagonista principal de la historia, se constituye en el líder máximo de la organización de los “*iluminados*” representa a un personaje de gran carisma con ansias de poder y odio. Posee el poder de dominar a las plagas y a todos los *zombies* aldeanos contagiados, pretende hacerse del control de Estados Unidos como medio para dominar el mundo por ello secuestra a la hija del presidente para contagiarla y devolverla bajo el yugo de las Plagas, de esta manera podrá influenciar las mentes de los asesores del Presidente y los órganos más importantes del país.

ILUSTRACIÓN NO. 6

Organización de la función narrativa del adversario impostor según Propp



3.6.7. Bitores Méndez

Función narrativa

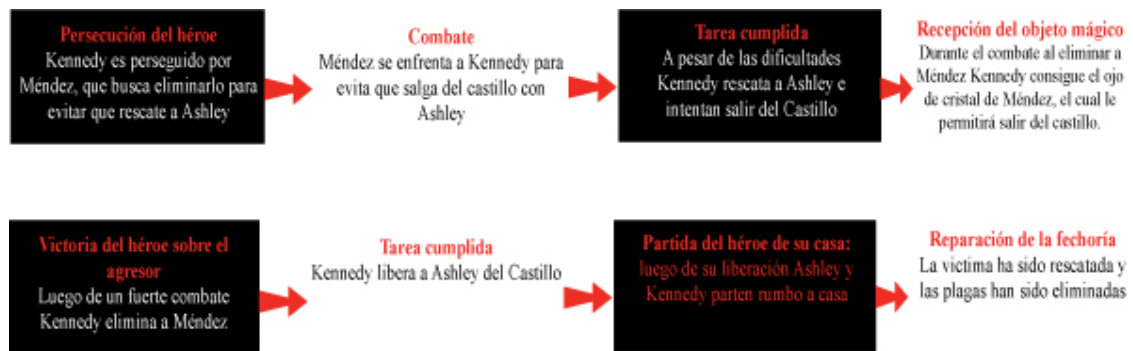
Antagonista: Su función narrativa es la de ser otro de los oponentes o adversario impostor del sujeto, quiere impedir que este alcance su objetivo puesto que desea el mismo objeto que este entrando en un conflicto directo a lo largo de la historia.

Argumento

Oponente incidental que representa al jefe del pueblo donde se encuentra secuestrada Ashely, su aspecto es grotesco y su fuerza descomunal y de gran estatura domina al resto de los aldeanos, su secuencia narrativa es la siguiente:

ILUSTRACIÓN NO. 7

Organización de la función narrativa del antagonista según Propp



3.6.8. Ramón Salazar

Función Narrativa

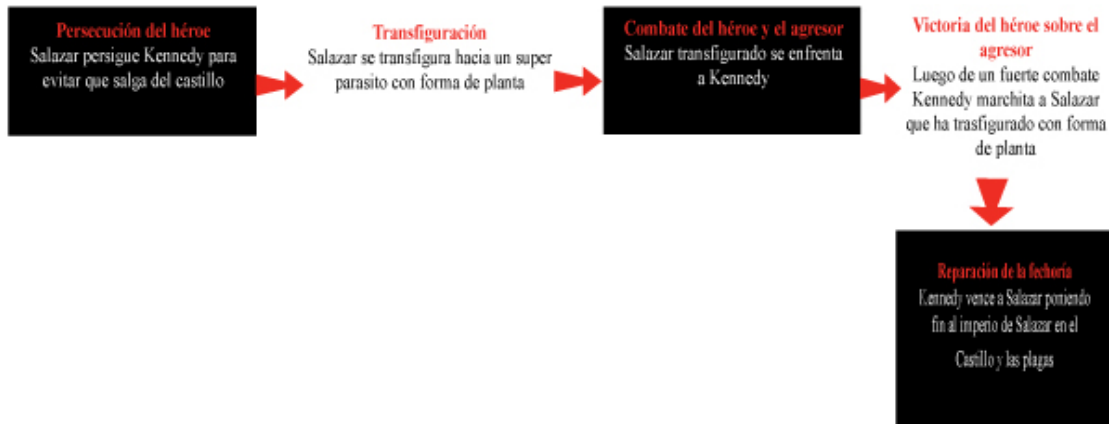
Embaucador: Su figura constituye ser la de embaucador en la narrativa, sus acciones se dan buscando su beneficio personal, emplea varias artimañas y su discurso para conseguir su objetivo.

Argumento

Es un personaje joven que gobierna el castillo donde en el pasado existía un grupo religioso denominado los “*Illuminados*” que rendían culto a un tipo de parásito muy poderoso al que se denomina Plaga, Salazar cegado por su fe en los *Illuminados* ha liberado a las Plagas con el fin de establecer un nuevo orden en el mundo.

ILUSTRACIÓN NO. 8

Organización de la función narrativa del embaucador según Propp



3.7. Definición espacial y lenguaje de *Resident Evil 4*

La definición espacial¹⁶¹ contribuye a favorecer el grado de incertidumbre en varios aspectos dentro del juego de *Resident Evil.*, el jugador se traslada más allá de sus limitaciones humanas hacia una comunidad ubicado en un espacio indeterminado y además cerrado, del cual es muy difícil escapar. Todas las acciones ocurren en espacios cerrados, en espacios interiores en consonancia con la sociedad cerrada que el héroe debe enfrentar, representado en estos aspectos, limitados en su dimensión por planos verticales y horizontales algunos ejemplos de ello son: el castillo donde vive el oponente y donde se encuentra la prisión en donde está el destinador, de tal manera que todo el espacio se vuelve impersonal. El espacio refiere a los aspectos físicos, que ha creado el diseñador para transmitir terror, tristeza, soledad, etcétera característicos de *Resident Evil 4* determinado el ánimo del jugador.

El lenguaje de los personajes se ve reflejado a través de diálogos, que el diseñador ha adecuado de acuerdo a la edad y condición de cada uno de los personajes, este videojuego incluye fragmentos narrativos que implican creación de valor y desarrollo personal para el jugador, aunque siempre utilizando un lenguaje violento, que no defiende ni los derechos de los seres humanos a la vida.

¹⁶¹ Constituye formas, luces, colores, texturas, profundidad y movimientos, para representar un espacio tridimensional, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación. Gobierno de España, Ministerio de Educación y Cultura, en http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/espacio.html

Resident Evil 4 proporciona espacios narrativos en los que los acontecimientos ficticios se suceden en un determinado lugar o época, y que teniendo en cuenta la intervención de los personajes y hechos que se suceden en un tiempo y un espacio virtuales representan procesos eminentemente dinámicos, que implican una representación objetiva, de actividades que proporcionan vivencias cuya gratificación fundamental se centra en una experiencia narrativa en la que el sujeto es un protagonista activo, estas vivencias producen emociones de tensión y se diferencian respecto a las experiencias que el jugador tiene en la vida cotidiana, construyendo condiciones para dar al cuerpo una mayor sensación de inmersión en el mundo narrativo a través de los personajes creados.

El videojuego se han convertido en un filtro fundamental para representar nuestra forma de abordar la realidad, dando al jugador una gratificación instantánea que es la característica de las nuevas generaciones contemporáneas, ayudándonos a entender de mejor manera qué los divierte y por qué los divierte. El videojuego se han convertido en propuestas interactivas cuya característica fundamental es la inmediatez que los jugadores demandan para lo cual los videojuegos se valen de imágenes acentuadas por efectos especiales que nos llevan a preguntarnos si realmente el uso de tantos efectos y efectos de edición narran realmente una historia más rica y compleja que la que nos puede proporcionar la narrativa textual.

La evolución del videojuego está estrechamente ligada a la evolución de medio por el cual se transmite, y que han convertido al juego en una complicada sucesión de imágenes acompañadas de sonidos y música que dan como resultado un nuevo discurso polisémico, que se caracteriza por otorgar nuevos significados al jugador.

3.8. Función narrativa de la interfaz en *Resident Evil*

Cada uno de los personajes tiene sus particularidades las habilidades son pasivas y activas que se usan de forma similar en todos ellos, para dominarlos adecuadamente se requiere que el jugador interactúe con el interfaz a través de capacidades motrices y cognitivas mínimas, que le permitan interpretar adecuadamente los signos, para realizar acciones efectivas .

Esto implica que exista un nivel de comunicación entre la parte física de la interfaz con la parte simbólica que este representa, lo que implica el uso, aprendizaje y conocimiento de los signos visuales de interfaz, es decir estas significaciones deben ser

aprendidas, distinguidas y asociadas con una función específica que le permiten al jugador codificar cada signo dentro de un contexto interactivo, esto de alguna manera implica que es establezca una nueva gramática del lenguaje audio-visual, así en *Resident Evil* para consola de PS2 cada uno de los botones del interfaz codifica una función distinta (Remitirse a Anexo No.5)

Lo importante es que aunque, por ejemplo, el “combate físico” no implique movimiento del usuario, en su mente si se producen movimientos y la tensión muscular, las emociones en juego y las sensaciones intentan emular lo que podría ser la misma acción de movimiento en la vida real.

Por ello la experiencia de un jugador inicial supone un tiempo de dominio de la codificación de este lenguaje para aprender cada una de las funciones de estos signos visuales del interfaz, cada jugador tiene sus estrategias propias y su aprovechamiento particular del entorno, y aunque jugando en solitario pueda llegar a no ser necesario recurrir en exceso a las habilidades, en el juego.

Así en el videojuego al momento que el jugador se enfrenta al contexto de juego en el que se atiene a una buena cantidad de información visual este debe realizar en primer lugar un mapa mental del contexto general en el cual se desarrollan las acciones, conocer los recursos del avatar seleccionado, sus características, determinar sus oponentes en el juego, evaluar que caminos debe tomar para llegar a su objetivo más rápido y cuál de estos le conviene más, donde encontrará menos obstáculos y perderá menos recursos.

En este proceso que requiere de gran atención el jugador va observando, analizando, sintetizando, comparando, clasificando, tomando decisiones asimilando la información del juego que le permite ir resolviendo problemas, infiriendo información y acudiendo constantemente a la evocación de hechos a través de su memoria de corto y largo plazo, lo que le permite aumentar las conexiones neuronales de sinapsis o articulación inter neuronal que dan paso del impulso nervioso desde una célula nerviosa a otra.

Todos estos procesos el jugador no siempre tiene plena conciencia sin embargo se producen constantemente lo que le permite modificar su proceso de aprendizaje, así como el desarrollo de habilidades psico-motrices coordinar sus movimientos y modificar su conducta a través del razonamiento, la experiencia y la observación.

En función a lo descrito *Resident Evil* evoca una relación del sujeto con el objetivo que le permite al jugador establecer acciones tales como:

- Superar niveles y/o escenarios en diferentes partes del juego.
- Plantear estrategias para vencer los obstáculos que le permitan llegar a su objetivo de rescatar a la víctima en el transcurso debe vencer varios personajes antagonistas.
- Utilizar con frecuencia mapas que permitan establecer su ubicación dentro del juego lo que implica orientación en el espacio virtual.
- Tomar o recoger objetos como municiones o armas

Así por ejemplo vemos en el juego una de las habilidades del protagonista no es el de ser un excelente tirador, por lo que obliga a este a tomar varios segundos para apuntar, esta falta de habilidad se ve compensada por la cantidad inusual de armas y municiones que posee durante el juego.

El objetivo de estas opciones es hacer que el jugador se siente más vulnerable y por lo tanto aumente su nivel de tensión, pero la influencia del interfaz de *Resident Evil* no se limita a la mecánica del juego en sí, al seleccionar a un súper-soldado con rasgos machistas como el protagonista principal, el interfaz del juego inventa situaciones en las que incluso este mercenario altamente entrenados en técnicas de ataque se ve de manera continua indefenso: por ejemplo, la utilización de monstruos gigantescos, serpientes, enemigos, tiranos colosales, y hordas de *zombies* al parecer, están diseñados para hacer que incluso este súper héroe se vea, obligado a evadir el peligro en lugar de afrontarlo.

El interfaz de *Resident Evil 4* permite recrear una experiencia que lleva fundamentalmente al video jugador a producirle una sensación de miedo y sobrecogimiento, para ello se ayuda de ciertos elementos propios del interfaz que permiten concebir la posibilidad de transformar los eventos del mundo real en eventos reproducidos en él. Esta es quizá la expresión más importante que la interfaz del juego desempeña en la sociedad contemporánea en general.

Lo que pretende entonces la interfaz de *Resident Evil 4* es mediar entre la realidad descrita a través de la narrativa y el jugador para que esta vaya tomando forma en el pensamiento del video jugador, y los datos que nos proporciona el interfaz ayuden a

configurar el mundo, a través de los códigos del videojuego el espectador queda transformado en un jugador que utilizando la interacción y la experimentación descubre tanto la información sobre la narración de la historia como las relaciones de identificación con los personajes que el desarrollador haya creído oportuno colocar en este.

Esta relación que aparentemente no persigue otra cosa que el entretenimiento siempre termina definiendo un concepto que al parecer media el mundo moderno, y que está instalado en todas las situaciones que en el día a día debemos abordar; me refiero al hecho de que en todo momento debemos afrontar situaciones donde deben emerger ganadores y perdedores, de que el “bien siempre debe triunfar sobre el mal”.

En *Resident Evil 4*, el video jugador solo podrá emerger como triunfador cuando haya aprendido a analizar y especular sobre sus posibilidades, que le permitan saltar hacia el siguiente nivel, caso contrario permanecerá encerrado en un círculo en el que los antagonistas vencerán una y otra vez cobrando; aunque sea de manera simbólica su vida.

Los personajes tienen una influencia significativa en todo el juego, es importante que el jugador sienta que están constantemente en peligro, y que la posibilidad de la muerte lo acecha en cada habitación o espacio en el que entra, el uso de un personaje altamente entrenado pero de aspecto frágil a parecer permite lograr sustos con menos esfuerzo, ya que tenemos problemas para creer que su aspecto humano es prácticamente inmortal; los enemigos son máquinas de matar bastante brutales, que a menudo vienen en grupos. El juego siempre muestra estos monstruos, insoportables con forma de seres humanos sub-normales, y que sirven para aumentar el peligro para protagonista y también aumentan el grado de maldad y temor.

Este videojuego es sin duda un espacio muy complejo que podría enunciarse como un espacio de operaciones en donde se producen las acciones crudas y lo que le acontece al video jugador a través del interfaz, este espacio está repleto de expectativas, posibilidades, presiones que el video jugador resuelve con una serie de movimientos irreversibles que lo conducen hacia un resultado imprevisible pero marcadas desde el principio por una historia pre diseñada.

A pesar de que las imágenes reproducidas no son retóricas¹⁶², conducen al video jugador en un espacio en donde debe establecer estrategias, decisiones y movimientos tal como lo hacemos a diario en nuestra vida; este videojuego utiliza a los personajes para construir la historia, con el objetivo de atrapar al jugador en la misión a completar.

Estos personajes divididos entre buenos y malos aparecen una vez que el jugador detecta que existe un camino posible hacia la salida del nivel, es ahí donde el juego comienza, ya que el hecho de que el video jugador sea capaz de modificar lo que aparentemente es irreversible dota al juego de mayor dinamismo.

Por ejemplo el video jugador conoce la historia de los que le rodean y utiliza esto como algo conocido por el protagonista, para el jugador sus características son obvias, pero para su avatar no debería serlo. Esto quiere decir que el video jugador debe conocer los perfiles de los personajes con los que van a interactuar, al menos su descripción física, lo que le permite adelantarse a la acción que vaya a tomar.

Está claro que en *Resident Evil* el jugador solamente tiene dos opciones de juego, estas son disparar y cumplir su misión o no hacerlo, evidentemente el juego avanza en la medida que el video jugador opte solamente por la primera opción, al hacerlo genera las acciones que le permiten lograr su objetivo, evidentemente se trata de una lógica en extremo sencilla, en la que el video jugador conoce que lo que está mirando en la pantalla simplemente no existe, y que lo que vemos en la historia no es otra cosa que una representación de la ficción a través de una simulación

Sin embargo tenemos la idea de que el juego nos cuenta una historia coherente que en el caso de *Resident evil* tiene elementos de parcialización en la historia muy claros: por ejemplo en el estereotipo propuesto del mismo protagonista de la historia (rubio, joven, hábil, habla en inglés, etc.); o en los antagonistas *zombies* (de origen español, viejos, pobres, hablan en español y son de mente débil).

El desencadenante para que esta representación se dé son los códigos del juego que crean una realidad para el jugador y en la que se introducen elementos de una realidad alterna a la propia, algunos de ellos se describen a continuación:

¹⁶² Arte de bien decir, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o conmover. en Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, Vigésima Segunda Edición, México, Espasa Calpe, 2001

- Violencia extrema, durante el desarrollo de toda la historia, la sangre y las escenas de violencia y muerte y un lenguaje fuerte son el principal denominador del juego.
- Oscuridad y aspectos sobrenaturales (casas sombrías, personajes con deformaciones físicas), son utilizados para producir un ambiente sombrío.
- Se utiliza varios acertijos que el jugador debe ir resolviendo a lo largo de la historia para poder avanzar; este recurso mantiene al jugador interesado en la historia y le permite creer que va resolviendo el problema a su manera.
- Descubrir nuevas rutas y caminos muchas veces ocultos en los que el video jugador debe ir encontrando elementos que le permitan abrir puertas, tomar armas y conseguir municiones que en lo posterior le permitirán enfrentar efectivamente a los antagonistas de la historia.
- Es común que durante la historia los recursos que el video jugador tiene se agoten, este elemento produce en el jugador una sensación de desasosiego; pues este se ve limitado en el número de armas, municiones y vidas, lo que lo obliga a explorar nuevos parajes en villas, estancias o habitaciones en búsqueda de una salida, lo que provoca un sentimiento de soledad, desprovisto de elementos con los que defenderse. Esto hace que el video jugador muchas veces tenga que escapar de los enemigos antes que enfrentarse a ellos, sobre todo cuando no está suficientemente armado o su munición escasea.
- Generalmente el protagonista se mueve sobre espacios desconocidos esto aumenta el sentimiento de desconfianza y aislamiento.

El videojuego posee un mapa que nos ayuda a proseguir en la historia hacia zonas seguras, en este caso en particular la acción del videojuego solo permite un solo jugador, la historia se cuenta en primera persona, y utiliza además de los descritos existen varias herramientas para lograr que el video jugador se sienta más indefenso.

Por ejemplo que este se vea obligado a luchar contra los *zombies* de la aldea que lo atacan generalmente en masa aumentando considerablemente el número de enemigos, a pesar de que estos no poseen armas, su recurso es el de que solamente mueren si se el jugador acierta el disparo en la cabeza, de lo contrario debe realizarse varios disparos

mientras estos se acercan velozmente y al no poderlos eliminar la sensación de angustia aumenta rápidamente en el jugador, para eliminarlos el jugador debe usar un rifle, al cual generalmente se le acaban las municiones, lo que aumenta ese sentimiento de inseguridad.

Los monólogos del personaje les dan individualidad y personalidad, y tal vez lo más importante es que lo hacen real; cuando el protagonista habla en el videojuego, ya sabemos algo acerca de él. Cuando él dice que tiene que volver a la ciudad al final de la historia, ya sabemos de lo que él está hablando.

Ya que hemos vivido su historia durante todo el juego, la credibilidad de este personaje hace que esas se tornen reales y estas se vuelvan significativas para el video jugador, nos produce diferentes sentimientos temor, odio, amor, ira porque nos identificamos con el personaje que se encuentra ante estas situaciones determinadas, sentimos miedo por él, ya que aparentemente su vida está dentro de nuestro control directo.

Los personajes secundarios y genéricos (*zombies*) que se producen en el juego no son tan aterradores, porque simplemente no nos preocupamos por ellos, su presencia en los acontecimientos es más atenuada estas tienen menor importancia en el diseño general de los personajes y en las relaciones que se establecen entre ellos.

Casi todos los aspectos de diseño de juego tienen que ver con el protagonista del juego, estos son los que reflejan al personaje principal y el nivel de peligro que este corre, entonces cuando tenemos la sensación de terror o miedo lo hacemos porque realmente porque tenemos miedo de aquello que está detrás de la puerta, o estamos asustados por las implicaciones de eso que está detrás de la puerta y que desconocemos significa esto para el protagonista.

La clave entonces de las nuevas narrativas corporales en el videojuego está dada en el hecho de que el video jugador no quiere simplemente ver la imagen, sino quiere estar en ella, no quiere ver simplemente el sufrimiento de los personajes, que no tiene nada que ver con la vida del video jugador, sin embargo quiere experimentar.

Para ello el o los personajes deben ser lo más individual y creíble posible, en *Resident Evil* el personaje es una especie de chico duro con un estereotipo determinado (rubio, joven de rasgos finos y delicados), y ya que él en la historia tiene poca memoria de su pasado, espacios creados para que realmente no sepamos casi nada acerca de él, Hay

varias preguntas acerca de su personaje creadas para que el jugador las complete ya que aparentemente tenemos un control directo sobre las acciones y decisiones.

3.9. La cámara subjetiva en la narrativa del *Survival Horror Resident Evil 4*

Como ya se ha mencionado anteriormente este videojuego se desarrolla en primera persona, la historia se desarrolla en una aldea Española, el videojuego en general está dividido en 65 partes divididas en 5 capítulos y una parte final, el juego tiene una duración aproximada de 15 horas y en cada parte el protagonista tiene como elemento común la lucha con una serie de humanoides.

La utilización de los movimientos de la cámara es esencial, casi todo el juego se encuentra en cámara subjetiva, colocada a espaldas del protagonista sobre su hombro, esto no solo facilita de alguna manera el poder apuntar a los enemigos con las armas de fuego, sino también ayuda a producir la sensación de incertidumbre en el video jugador pues no tiene control sobre lo que viene a su espalda sino solamente lo que se le presenta al frente.

El jugador debe utilizar los controles del interfaz para explorar el escenario en búsqueda de objetos y municiones, el personaje está limitado únicamente para avanzar en una sola dirección generalmente de manera lineal (Remitirse a la Interface en el comando de Control Anexos Cuadro No.5)

3.10. La Interacción en el juego

Resident Evil 4 se producen una nueva interacción sujeto-contenido, donde el flujo de información es bidireccional, en el sentido que el jugador ejecuta y el sistema responde, ofreciéndole al jugador la posibilidad de actuación sobre el contenido, se define la interactividad como ““la capacidad gradual y variable que tiene un medio para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación””¹⁶³.

Resident Evil 4 presenta una serie de retos encadenados en los cuales el jugador debe identifica los códigos presentes en juego, de esta manera comienza su búsqueda de las soluciones a los conflictos o los retos que se le presentan. El videojuego facilita que los

¹⁶³ Rost, Alejandro. *Pero de qué hablamos cuando hablamos de interactividad*, ponencia presentada en el Congreso ALAIC/IBERCOM 2004, La Plata, 12 al 15 de octubre 2004. en [http://s3.amazonaws.com/lcp/alaic-internet/myfiles/Alejandro%20Rost%20\(Argentina\).pdf](http://s3.amazonaws.com/lcp/alaic-internet/myfiles/Alejandro%20Rost%20(Argentina).pdf).

jugadores pongan en funcionamiento diversidad de estrategias cognitivas relacionadas con la experimentación; y el aprendizaje en donde se precisa de la planificación de las acciones que deberá llevar adelante por un mecanismo de ensayo y error

La interacción es un salto narrativo que nos permite visualizar de manera lúdica aquello que veo en la pantalla, estableciendo un juego de rol que le permite al jugador desarrollar su concentración, la sensación de control, el afrontar nuevos desafíos estableciendo objetivos claros, en donde se produce una retroalimentación de su presencia virtual.

CONCLUSIONES

El videojuego se presenta como un nuevo espacio para la creación narrativa, aunque su incorporación sea todavía poco visible entre los narradores tradicionales, este se ha convertido en un soporte idóneo para contar historias no lineales y de manera participativa que permite la socialización y expresión creativa especialmente de aquellas generaciones más jóvenes; a lo largo de esta investigación hemos podido acercarnos a la caracterización de las transformaciones que las prácticas narrativas soportan a través de estas nuevas arquitecturas digitales, desarrolladas para la creación de ficciones bajo esquema de interacción e inmersión.

El videojuego y sus jugadores hablan de nuevas formas de ser, nuevas formas de relacionarse y de transitar el mundo virtual y real, Vale la pena preguntarse qué costos y beneficios tendrá para una sociedad un medio como este, en el que el cuerpo en su dimensión real es despreciado, en un tiempo donde el único patrón de relación es el goce.

En la narrativa audiovisual el jugador es el personaje, es decir el jugador se moldea inspirado en un personaje que se presenta con una serie de rasgos que son en gran parte capacidades que este tiene que poseer para llevar a cabo una acción, donde este tiene la posibilidad de modificar el rumbo narrativo a través de sus decisiones convirtiéndose en el verdadero protagonista de una partida a través de elementos que controla como por ejemplo la duración de cada sesión de juego con el objetivo de llegar a conseguir una experiencia distinta cada vez.

La principal característica del videojuego es su capacidad de representación del jugador en distintos entornos, donde se plantea una nueva concepción que permite la separación de la realidad, dada su capacidad de manipulación de los objetos en tiempo real, presentando un nuevo y particular espacio de actuación donde el personaje se adapta a los gustos y habilidades del jugador cuyas acciones se caracterizan por las reglas que el juego le propone de tal forma que el jugador participa sin la rigidez del texto lineal donde las acciones y los acontecimientos son dictados por quien escribe la obra.

En el videojuego cada objeto, persona o acción poseen una significación que va más allá del mundo objetivo, la complejidad temática del videojuego surge al considerar que estos son medios a través de los cuales se abren nuevos espacios de la comunicación y

cultura especialmente entre el adolescente con su entorno tanto familiar así como con su comunidad.

En el videojuego el relato se produce de tal manera que dentro de su estructura narrativa el jugador colabora activamente en la elaboración de dicho relato, por lo tanto él se convierte durante el transcurso de la partida, en actante, y audiencia de manera simultánea; sin embargo, la creación total del relato por parte del jugador, no es posible, ya que, existe una limitación impuesta a través de reglas pre establecidas que actúan sobre los componentes de la trama planteada al jugador a través de una serie de retos que este debe resolver en función a la comprensión que sobre el contenido vaya desarrollando.

Los símbolos en su nivel más inmediato no son palabras o imágenes, sino formas a las cuales la imaginación les confiere un plus de sentido mediante el cual las propiedades objetivas o funcionales de lo real pueden reorganizarse dentro de un discurso de ficción y en donde el cuerpo se circunscribe dentro en la historia en una experiencia que busca ser vivida; lo que probablemente es un suceso inédito en la narrativa donde el lector convertido en protagonista puede conectarse con la historia y vivirla de manera vertiginosa, posibilitado un amplio universo de formas cada vez más sofisticadas que modelan constantemente esta relación.

Los avances tecnológicos en la narrativa audiovisual han permitido la transformación en la forma de interacción entre el jugador y su entorno, logrando que el sujeto sea sustituido en su cuerpo físico por el avatar que aparece en la pantalla y que lo representa, modificando de esta manera la forma de sentir, de pensar y actuar, del jugador en tanto que su cuerpo se constituye a partir de la aprehensión de los objetos en una pantalla.

Las acciones que realiza el jugador a través de una interfaz permiten establecer una relación directa entre máquina y el jugador; y poco a poco esta ha ido involucrando cada vez más segmentos del cuerpo; de tal manera el jugador realizar actividades con un mínimo tiempo y esfuerzo posibles, muchas de estas interfaces combinan la práctica de actividades físicas como trotar, ir al gimnasio, o practicar algún deporte; por lo que el cuerpo se convierte en una extensión que establece la relación entre el sujeto y los objetos del mundo virtual.

Para ello los avatares constituyen un elemento imprescindible para configurar el sentido del cuerpo dentro del mundo virtual, estos no son simples disfraces que los jugadores emplean para describir la identidad que tomarán en el juego; sino que se constituyen en la forma en que los jugadores representarán el manejo físico o intelectual de una situación, de tal manera que los avatares desvirtúan la idea de que existe una desmaterialización del cuerpo físico, que comúnmente se asocia a la inmersión en lo virtual.

El jugador se representa físicamente dentro del juego, y lejos de perder su esencia corporal, la transmite a través del avatar en ese mundo ficticio, de tal manera que dirige la mirada y los movimientos de su personaje a través del interfaz de un control tal como lo haría con su propio cuerpo de tal manera que se consigue una mayor inmersión en la historia.

La interfaz constituye la forma de conexión para la interacción entre el jugador con el mundo virtual desarrollando en el proceso nuevas experiencias corporales, en el caso del videojuego se simula un mundo; donde el individuo mentalmente se desplaza a escenarios que aparece en la pantalla, convirtiéndose en un yo simulado y asumiendo un rol creado en la máquina.

Así vemos como el videojuego ayudan a través de su narrativa a que una experiencia social sea interpretada, de tal manera que en el videojuego “tenemos la oportunidad de representar nuestra relación básica con el mundo, nuestro deseo de superar las adversidades de sobrevivir a las derrotas inevitables de dar forma a nuestro entorno de dominar la complejidad y hacer que nuestras vidas como las piezas de un rompecabezas”.

164

En el videojuego cada sujeto adecua este a su entorno y a sus requerimientos, lo que implica que el videojuego se convierta en un potenciador de capacidades y destrezas individuales, el jugador asume roles según sus características y exigencias, establece una relación directa entre su pensamiento y su cuerpo le permite actuar partir de sus vivencias el jugador es capaz de manejar una gran cantidad de información con mayor rapidez para tomar decisiones basadas en esta información audio-visual.

¹⁶⁴Murray, Janeth. *Hamlet en la holocubierto*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 8.

Se puede señalar que experimentar con videojuegos en realidad puede ser considerado como una especie de entrenamiento cerebral, una forma de aprender cosas, probar lo que se quiere y no se quiere en la vida real, como se puede apreciar el jugador no es un sujeto pasivo sino más bien es un sujeto dinámico, en continuo movimiento, un actor-constructor de escenarios y discursos sociales.

Queda por discutir algo que se mencionó en este trabajo: la escisión entre el sí mismo y su avatar, entre la realidad y el entorno virtual, entre sus emociones propias y las emociones simuladas del videojuego, entre su cuerpo y su cuerpo virtual, todo videojuego tiene un personaje y una historia como eje principal que el jugador controla en la acción; la intención del videojuego es darle el control al jugador para que este cree una experiencia dado por sus propios medios en lo que sería la definición de lo que hace bueno un videojuego.

El personaje parecería separarse de su ser para comunicarse consigo mismo es decir con el jugador y contarle la historia en las que él mismo participa como protagonista, lo que se logra a través de los monólogos introducidos que le dan individualidad y personalidad al personaje y tal vez lo más importante es que lo hacen real.

Cuando el protagonista hace alusión a un acontecimiento en especial, sabemos de lo que está hablando, ya que hemos vivido su historia durante todo el juego, esta fragmentación se constituye una paradoja interesante ya que señala aquello que parece ser unido: el avatar y el usuario, lo que lo convierte en algo real para el jugador y hace que sus acciones sean reales y significativas para este.

Las acciones del avatar provocan diferentes sentimientos en el jugador porque se siente identificado con el personaje y lo que este siente, ya que aparentemente su vida está dentro de nuestro control.

Cuando el personaje habla invita al jugador a insertarse en el relato, a través de esta comunicación el personaje- jugador da a conocer con naturalidad sus pensamientos tal como brotarían de su conciencia, y emite su opinión sobre los acontecimientos que se suscitan; lo que el personaje dice, significa por evocación en el jugador diferentes acontecimientos dentro de un contexto que este ha vivido durante el juego.

La narrativa del videojuego se produce a través de una visión subjetiva, en donde lo importante es llegar a comprender el tipo de relación que establece el jugador con los videojuegos.

La conciliación teórica de los autores analizados es que no debemos pensar al videojuego en términos de efectos en el jugador, es decir, de influencia en sus conductas, sino más bien en términos de subjetividad es decir de comportamiento psicológico y sociocultural de estos frente a la pantalla, el videojuego una forma de definir la expresión de sentimientos por medio de la interacción.

Desde este punto de vista, el videojuego se caracteriza porque nos ofrece una visión de la realidad a través de imágenes que se exponen un entorno determinado y en donde se deja que sucedan las cosas a partir de la actuación del usuario.

La narrativa audiovisual tiene un grado alto de encauzamiento narrativo, en donde el diseñador del juego guía de forma invisible los hilos del personaje-jugador hacia donde le interesa, proporcionándole una mayor interactividad de lo que se está ofreciendo a través de la interactividad percibida para entender mejor la interactividad subjetiva, podemos comentar la siguiente escena de *Resident Evil 4*:

León Kennedy es asignado al Servicio Secreto de los Estados Unidos. Su primera misión es salvar a la hija del Presidente, Ashley Graham, que desapareció. La información obtenida apunta a que los secuestradores se encuentran en un área remota de España, junto con dos miembros de la policía, sin embargo estos mueren prontamente en la historia y por más que lo intente el jugador no o puede evitar, de esta manera el protagonista se encuentra inmerso en una mortal lucha por la supervivencia.¹⁶⁵

Esta situación, completamente marginal al desarrollo del juego en sí, tiene como consecuencia en la práctica el avance del jugador en una dirección que, en definitiva, va a ser lo que dicte por dónde se puede y no se puede avanzar en el juego.

Lo aquí planteado por los diseñadores de *Resident Evil* no es experimentado de forma frustrante por el jugador, de tal manera que no le quita nivel de control en su experiencia interactiva, al contrario esta delimitación a través de una especie de mapa plantea cual será la trama y permite un encauzamiento narrativo que integra al jugador

¹⁶⁵ *Resident Evil 4*, Introducción del juego

desde un suceso dramático que no se puede evitar aunque aparentemente sí se pueda intentar el evitarlo.

Cuando el jugador-protagonista se topa con una barrera insalvable en el juego siempre supone, de algún modo, una pérdida de libertad de movimientos para el jugador, pero si estas barreras están justificadas dramáticamente en el desarrollo del relato mismo, el jugador no sufre una pérdida de la interactividad percibida es decir la percepción ilusoria de que algo está ocurriendo, a manera de una acción que sentimos como real, en lo virtual, de tal manera que el límite entre estos dos mundos se difumina,, ya que la habilidad del diseñador permite hacer invisible la ilación del relato y mantener, por tanto, íntegra la ilusión de interactividad. Este tipo de situaciones dramáticas son un aporte a aumentar la calidad inmersiva del relato interactivo.

La interacción subjetiva se trata, entonces de mantener la ilusión del jugador de estar inmerso en un mundo donde cualquier acción que realice puede modificar el desenlace de este, aunque esto en realidad, no sea así, ya que hay un relato paralelo que guía sus pasos a lo largo del juego. Esto permite conjugar en el videojuego la interactividad con el fenómeno que Umberto Eco denomina “compartir el destino del héroe”, y que se convierte en un factor clave para establecer la identificación con el protagonista y mantener la tensión en el receptor.

La inmersión en el juego, se produce a través de las relaciones entre el jugador con la historia contada y los personajes lo que produce relaciones emotivas y en algunos casos de desarrollo cognitivo, esta como se ha visto en el marco teórico se convierte en un proceso que se produce cuando el jugador deja de percibir su mundo real para concentrar toda su atención en un objeto, una imagen o una narración que lo sumerge en un medio virtual.

Por tanto la inmersión se convierte en una pérdida momentánea de la realidad circundante del jugador que está sumergido en otra realidad, pero donde tiene la condición de ser capaz de diferenciarla lo real de lo irreal y poder salir del entorno virtual si así el jugador lo desea.

Aunque es claro que este proceso se produce de manera consciente pues el jugador tiene conocimiento de que es una situación irreal de la que se puede salir cuando lo desee, los acontecimientos que ocurren dentro de la inmersión le afectan al jugador de manera

similar a lo que ocurriría si pasaran en el mundo real, sobre todo en lo que tiene que ver con las emociones.

El jugador entiende que los mundos en los que está inmersos son irreales y que pueden volver al mundo real cuando lo desee; por tanto la inmersión es un proceso mediante el cual el jugador se retira de su realidad más próxima cuando acepta las normas y reglas del mundo virtual.

Sin embargo la inmersión no podría darse sin que el jugador quiera creer como real aquello lo que está sucediendo en la pantalla y aceptarlo como una representación de un fenómeno real por ello los diseñadores del videojuego acuden al realismo de la diégesis, que permite reforzar la conducta a través de una visión subjetiva a cambio de puntos, o castigos.

En la sociedad actual el cuerpo cada vez está más familiarizado con los ambientes virtuales especialmente entre los más jóvenes pues son ellos los que más han jugado a videojuegos y por tanto están familiarizados con su uso lo que les permite tener una acumulación de experiencias y conocimientos sobre este tema, esta habilidad puede ayudar a la sistematización de las rutinas dentro del juego lo que les permite realizar acciones cada vez más complejas, sin necesidad de estar concentrado en cada uno de sus pasos, eso se logra a través de la jugabilidad, es decir la familiaridad que el jugador debe tener con el interfaz, de esta manera puede estar atento a los hechos que ocurren en la pantalla.

Esta familiaridad se produce debido a la habilidad que tenga al utilizar una consola de juegos, y en gran medida depende de las características del programa y las posibilidades que este le brinde para poder utilizarlo sin necesidad de poseer grandes dotes para pulsar combinaciones de botones y con una forma de actuar lo más intuitiva posible.

El videojuego es un proceso de aprendizaje que posibilita una manera de percibir el mundo, condiciona la inteligencia y estimula la imaginación, además crea espacio en el cual el jugador se inserta y recrea para sí un mundo diferente a través del cual desarrolla también su proceso de socialización.

El videojuego es una dimensión narrativa integradora de varios contenidos en una misma historia que construyen una experiencia continua para el jugador que se narra de otra manera que en el texto lineal. En la *transmedia*, a diferencia de la narrativa clásica el

usuario se imbrica con lo narrado a tal punto que se vuelve difícil determinar dónde acaba el jugador y donde empieza el autor.

En el videojuego el jugador conoce la historia de los que le rodea y utiliza esto como algo conocido por el protagonista, para el jugador sus características son obvias, pero para su avatar no debería serlo, pero para ello el video jugador debe conocer los perfiles de los personajes con los que van a interactuar.

La fuerza de lo narrativo del videojuego es muy grande, y por eso todos los diseñadores tratan de enriquecer estos con personajes y relatos ya que la presencia de personajes reconocibles para el jugador, son algo más que un valor agregado para el videojuego.

El videojuego es una forma narrativa cuya finalidad es buscar una sensación de satisfacción en el jugador, no entendida en el sentido de éxito o fracaso, sino en un sentido entretenimiento, de diversión; ya que el videojuego tiene el poder de evasión temporal de la vida rutinaria; por tanto podríamos decir que el juego es una forma narrativa de escape hacia una realidad ajena al mundo real.

La narrativa audiovisual es una actividad que está limitada por acciones delimitadas dentro de un determinado espacio y reguladas por unas reglas o normas específicas, las mismas que deben ser aceptadas por el jugador, el videojuego es un espacio narrativo que proporcionan placer y proporciona participación intensa por parte del jugador a través de la interactividad, a la vez que las reglas del juego propician el alcance de objetivos así como la satisfacción de alcanzar las metas planteadas, además estimulan la resolución de conflictos y la creatividad del jugador.

Cuando abordamos el tema de las narrativas audiovisuales debemos hablar inevitablemente de los videojuegos como experiencias de comunicación que le permiten al usuario sumergirse en el mundo narrativo que los jóvenes parecen aceptar más fácilmente que otras generaciones, lo que se hace especialmente evidente en las generaciones denominadas digitales que sin duda superan las destrezas, habilidades, sobre este tema de otras generaciones pasadas; y que al parecer ganan cada vez mayor autoridad tecnológica en el mundo moderno.

BIBLIOGRAFÍA

Augé, Marc. *Los no lugares: espacios del anonimato una antropología de la modernidad*, Barcelona España, Editorial Gedisa, 1994.

Ardevol Elisenda *Cibercultura: un mapa de viaje de aproximaciones teóricas para el análisis cultural de internet* Universitat Oberta de Catalunya España, 2003.

Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural del relato*, Ediciones de América Latina, Buenos Aires Argentina, 1977

Breithaupt, Fritz. *Culturas de la empatía*, Katz Editores, Madrid España, 2001

Benjamin, Walter. *El narrador*, Editorial Taurus Madrid, 1991

Bringué, Sara, Sábada, Xavier, Chalezquer, Charo. *La generación interactiva en el ecuador* Editorial Fundación Telefónica, 2012 en <http://es.calameo.com/read/00025896028c927292582>

Bettetini, L' Gianfranco *Audiovisio.dal cinema ai nuovi*, media Editorial Bompiani, España 2001

Breithaupt, Fritz. *Culturas de la empatía*, Editorial Katz Madrid España, 2011

Carrillo Santana, Ramón. *Influencia de la estética en los objetos virtuales*, Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona, España, 2007

Darley, Andrew. *Cultura visual digital*, Ediciones Paídos Barcelona España, 2002.

Domingo, Laura. *Revista cuadernos de pedagogía*, Editorial Wolters Kluwer, España, en <http://www.wke.es/educacion/FB/X706/index.html#/2/zoomed>

Etxeberria Balerdi, Félix. *Videojuegos y educación*, Universidad del País Vasco, en http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.html.

Farinetti Nietzsche, Marina. *Las fuentes del sentido y del sinsentido de la vida escuela de política y gobierno, trabajo y sociedad*, Universidad Nacional General San Martín (UNSAM) N° 8, vol. VII, Otoño 2006

García Canclini, Néstor. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*, Fundación Telefónica Ariel Editores, Barcelona España, 2012.

González Tardón, Carlos. *Interacción con seres simulados, nuevas herramientas en psicología experimental*, en VV AA *una perspectiva de la inteligencia artificial*, Editorial Fernández Caballero Universidad de Castilla-La Mancha, Revista Mediterránea de Comunicación 2011.

Gee, James Paul. *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Ediciones Aljibe España, 2004

Hermann, Acosta, Andrés. *Boletín virtual REDIPE* No. 811 — Abril 25 de 2012.

Hermann, Acosta, Andrés *Boletín virtual REDIPE No 5* en *Nuevas narrativas audiovisuales*, 2012.

Huizinga, Johan *Homo Ludens, el juego y la cultura*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México Distrito Federal, 2005.

Igarza, Roberto *Burbujas de ocio*, Editorial La Crujía, Buenos Aires Argentina, 2009.

Jenkins, Henry, *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Editorial Paidós, Barcelona, 2008.

Lévy, Pierre, *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*, Editorial Anthropos Barcelona España 2007.

Lévy, Pierre *¿Qué es lo virtual?*, Editorial Paidós Barcelona España, 1998.

Le Breton, David, *El Sabor del Mundo, antropología de los sentidos*, Editorial Nueva Visión Buenos Aires Argentina, 2006.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación la imagen en la era digital*, Editorial Paidós, Barcelona, 2005.

Martínez Verdu, Remedios, *Videojuegos cultura y jóvenes*, Editorial Comunicación y juventud

Murray, Janeth. *Hamlet en la holocubierta*, Editorial Paidós, Barcelona España, 1999.

Ordoñez, Gonzalo. *Narrativas seriales e intimidad amatoria: Estudio de caso de Grey's Anatomy* Tesis, Universidad Andina Simón Bolívar, 2009.

Osorio, Miguel Ángel. *Posibilidades de la narrativa transmedia aplicada al periodismo*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid España, 1988.

Orozco, Guillermo. *Comunicación y sociedad*, Revista Número 11, programa Institucional de Investigación en Comunicación y Prácticas Sociales, Universidad Iberoamericana, Abril 1991.

Petra Pérez, María, *Revista electrónica teoría de la educación y cultura en la sociedad de la información*, Vol. 9. N°3, Noviembre 2008.

Parreño José, Martí, *El marketing y videojuegos*, Editorial ESIC Libros Profesionales de Empresa, Madrid España, 2011.

Patiño Loaiza, Andrés Felipe, *Revista Colombiana de ciencias sociales Vol. 1 N°1 2010*, en <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/viewFile/12/4>

Planells de la Maza, Antonio José, *Los videojuegos como mundos ludoficcionales, una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*, Tesis doctoral, Universidad Carlos III Madrid –España, 2013.

Quéau, Philippe. *Lo virtual, virtudes y vértigos*, Editorial Paidós, Barcelona España, 1995.

Ricoeur, Paul. *La constitución narrativa de la identidad personal* traducción de Eduardo Casarotti, Editorial Prisma, Barcelona España, 1999.

Ricoeur, Paul, *Historia y narratividad* Editorial PAIDOS Barcelona-España 1999.

Ricoeur, Paul, *Si mismo como otro*, Siglo XXI Editores Tercera Edición, Madrid, España, 2006.

Rodrigo Mendizábal, Iván. *Videojuegos, culturas ubicuas y poder diseminado*, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito Ecuador, 2002.

Ryan Marie, Laure. *La narración como realidad virtual*, Editorial Paidós, Barcelona España, 2001.

Reig, Dolors, Vílchez, Luis F, *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*, Editorial Fundación Telefónica, Madrid España, 2013.

Simone, Belli; Raventós Cristian, *Revista digital Athenea digital* No 14, Universidad Autónoma de Barcelona, 2008 .

Sánchez Navarro Jordi, *La Narrativa Audiovisual*, Editorial Eureka media UOC Barcelona España 2006

Scolari, Carlos Alberto. *Revista Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*, en *International Journal of Communication*, Universidad de Vic, Cataluña, España.No 3, 2009,

Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla*, editorial Paidós, Barcelona España, 1995.

ANEXOS

TABLA NO. 1**Clasificación del videojuego según su tipo**

Tipo de juego	Descripción
Juegos de Aventura	El jugador debe ir avanzado interactuando con los personajes creados y los objetos propuestos
Beat them up:	Estos son juegos de pelea a progresión son juegos similares a los de lucha, con la diferencia de que en este caso los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles. Es posible jugar dos o más personas a la vez de forma cooperativa para facilitar el progreso.
Juegos de Deportes	Estos videojuegos proponen la práctica de un deporte real o ficticio
Juegos Educativos	Su objetivo es transmitir al jugador algún tipo de conocimiento
Juegos de Estrategia	El jugador debe ir administrando sus recursos como bienes u otros personajes para ir conquistando metas
Juegos en la plataforma virtual	El jugador pone en juego sus habilidades a través de su control de interface para avanzar en los mundo propuestos
Juegos de Roll	El video jugador toma el papel de uno de los personajes y debe mejorar las habilidades de este
Juegos de simuladores	En estos se recrea casi a la perfección una situación real
Juegos de Acción en primera persona	En los juegos de acción en primera persona, las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma, se desarrolla en la pantalla en primer plano y el jugador puede interactuar con éste. Esta perspectiva tiene por meta dar la impresión de estar detrás de la mano y así permitir una identificación fuerte (perspectiva de primera persona).

Juegos de Acción en tercera persona Son juegos que se basan en el alternar entre disparos y pelea o interacción con el entorno, pero a diferencia de los juegos de mira, se juega con un personaje visto desde atrás.

Musicales: Estos giran en torno a la música y las diferentes formas de expresión, donde, a partir de un mando de interfaz, los jugadores imitan melodías y éxitos fundamentalmente del Rock.

Juegos OnLine: Son juegos de diferentes géneros que se juegan en comunidades virtuales con la participación de varios video jugadores ubicados en diferentes sitios del planeta y que forman una comunidad virtual colaborativa con un mismo fin.

Fuente: Martínez Verdu, Remedios. *Videojuegos cultura y jóvenes*, Editorial comunicación y juventud, p. 248.

TABLA NO. 2

Características para la inmersión en el videojuego

Características	Descripción
Concentración	Los juegos deben exigir concentración por parte del jugador y a su vez, el jugador debe ser capaz de concentrarse en el juego
Desafío	También deben presentar retos que estén a la par con las habilidades del jugador
Control	Los jugadores deben tener un sentido de control sobre sus acciones en el juego (y no percibir que todo está predeterminado por el sistema y que el juego les hace trampa)
Objetivos claros	Los objetivos deben ser claros y se deben presentar en momentos adecuados
Habilidades del jugador	Deben estimular el desarrollo e incremento de las habilidades del jugador
Retroalimentación	Debe haber retroalimentación e información adecuada en el momento adecuado.
Presencia	Los jugadores deben experimentar un sentimiento de presencia (un “envolvimiento” profundo y sin esfuerzo).
Interacción Social:	En lo posible, los juegos deben crear oportunidades para la interacción social.

Fuente: Naila Burney, *Game Audio Stuff*, diciembre de 2013, Creative Commons Attribution-Non Commercial 3.0 Unported License, en <http://gameaudiostuff.com/category/inmersion/>

TABLA NO. 3

Características de los personajes en *Resident Evil 4*

Personaje	Descripción
León S. Kenedy	Es un agente gubernamental novato de la devastada ciudad de Ranccoon City que se convierte en el personaje de mayor impacto dentro del juego, es especializado en demoliciones y con la habilidad para utilizar diferentes tipos de armas.
Ashley Graham	Es la hija del Presidente de los Estados Unidos a quien León Kennedy debe rescatar de la presión que se encuentra en el campo de una aldea española infestada de zombies debido a los extraños seres llamados “las plagas”.
Luis Sera	Es un misterioso personaje de origen Español en el argumento mantiene que trabajó como oficial de policía en Madrid pero en realidad es un investigador que trabaja para Osmundo Sadler que es el líder de un culto religioso llamado Los Iluminados, los cuales veneran a unos organismos llamados las plagas, que invaden el cerebro de los aldeanos convirtiéndolos en zombies
Ada Wong	Ella es una agente que representa a la mujer en la red de espionaje, es norteamericana aunque posee algunos rasgos orientales, es una extraordinaria agente secreta con grandes habilidades de combate.
Jack Krauser	Es uno de los personajes secundarios en la historia, es ex compañero de León Kennedy y que fue asesinado en el 2002 y revivido por el virus C. Se trata de ex militar de las fuerzas especiales, experto en lucha con el arco. Gracias a "Las Plagas", Krauser posee velocidad y energía sobrehumana, tiene la habilidad de transformar su brazo izquierdo en una garra mutante gigante.

Bitores Méndez	Representa al jefe del pueblo, donde se encuentra secuestrada Ashley Graham, su extraordinaria fuerza proviene de las plagas implantadas
Ramón Salazar	Es el regente del castillo donde se encuentra la hija del Presidente
Osmundo Sadler	Es el líder de un culto religioso llamado Los Iluminados, los cuales veneran a unos organismos llamados las plagas, es un personaje con ansias de poder y que representa al villano que tiene un gran odio por el pueblo norteamericano.

Personajes de Resident Evil 4, sitio oficial del juego, en <http://www.residentevilsh.com/re4/personajes.php>

TABLA NO. 4

Interfaz en el comando de control de PS2

Botón de Comando	Función en la interface
Triangulo	Permite llevar a la pantalla los mapas para conocer la ubicación cuando el avatar está en el campo y preguntas frecuentes sobre una situación
Cuadrado	Permite al avatar girar en 180° sobre su eje, se lo utiliza conjuntamente con la palanca de joy stick, si se lo utiliza solo permite que el avatar corra
Botón X	Cuando no se lo combina con otro botón, éste, será el botón de acción. El programa indica cuando debe ser oprimido ya sea, para atacar al enemigo o para recoger objetos. Cuando se lo combina con R1 permite disparar un arma
Botón O	Permite retroceder en los menús o desaparecer un mapa de la pantalla
R1	Agacharse o esquivar un arma o golpe o apuntar un arma y dispararla, si se utiliza con el cuadrado permite recargar un arma
R2	Permite dar una instrucción a otro personaje secundario, por ejemplo correr, esconderse o esperar
L1	Permite realizar combates físicos del avatar, permite sacar de su cinto un cuchillo o volverlo a envainar
L2	No tiene función en este juego representa al villano que tiene un gran odio por el pueblo norteamericano.
Joy Stick derecho	Mover la cámara subjetiva con eje en el avatar para conocer el contexto que lo rodea
Joy Stick Izquierdo	Mover al avatar, hacerlo avanzar, girar o retroceder

Botón Start	Permite saltar escenas o entrar en el menú principal del juego
--------------------	--

Botón Select Permite realizar pausa durante el juego

Elaborado por Xavier Páez C. 2013-11-18

TABLA NO. 5

Caracterización del terror en *Resident Evil 4*

Tipo	Función del personaje	Personaje en el juego
Tipo 1	Son las plagas de desarrollo inicial una especie de organismo unicelular fijado a las terminaciones nerviosas del individuo que controlan, en el juego atacan a través de su tentáculo o expulsando un ácido a distancia	Aldeanos
Tipo 2	Tienen una forma media, poseen un cuerpo con una gran cabeza y mandíbula grande, atacan alargándose y mordiendo a la víctima, le pueden llegar a arrancar la cabeza	Iluminados
Tipo 3	Poseen un cuerpo completo, a manera de serpientes segmentadas, atacan a través de ácidos y tentáculos con los cuales apresan a la víctima arrancándole la cabeza	Iluminados de toga roja
Tipo 4	Son a manera de organismos unicelulares débiles que no poseen la capacidad de atacar se constituyen en el punto débil del villano	Villanos

Personajes de *Resident Evil 4*, en <http://www.residentevilsh.com/re4/personajes.php>

TABLA NO. 6

VARIABLES DEL CUERPO EN *Resident Evil 4*

VARIABLES CONSIDERADAS EN LA NARRATIVA DE RESIDENT EVIL 4	INDICADORES
Interacción	El videojuego potencia habilidades psicomotrices básicas como la manipulación y recepción de objetos. Que permiten lanzar, golpear, atrapar, etc.
Aprendizaje progresivo	Se adquieren conocimientos (lenguajes específicos, símbolos, técnicas)
Estrategias en la solución de problemas	Proporcionan un sentido del dominio, control y cumplimiento del que el jugador pueda estar faltó en su vida, aunque no proporciona la solución para ningún problema. Apoya a un aumento de la autoestima y reconocimiento social por parte de los amigos
Inmersión	Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales y temporales
Atención	Favorecen el desarrollo de la coordinación ocular y manual, enseñan habilidades específicas y ayudan a aprender

Fuente: Marqués, Santiago. *Los videojuegos*, Documentos de tecnología educativa, Ardilla digital, servidor de recursos digitales para la educación especial, en <http://ardilladigital.com/documentos/tecnologia%20educativa/tics/t8%20videojuegos/08%20los%20videojuegos.pdf>.