



Videojuegos: La literatura interactiva del siglo XXI.

Un análisis de la narrativa interactiva y su relevancia como expresión artística

Juan Diego Sierra Escobar

Asesora

María Nancy Ortiz Naranjo, Doctora (PhD) en Ciencias Humanas y Sociales

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación

Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

Cita	(Sierra Escobar, 2024)
Referencia	Sierra Escobar, J. D. (2024). <i>Videojuegos: La literatura interactiva del siglo XXI - Un análisis a la narrativa interactiva y su relevancia como expresión artística</i> , [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Grupo de Investigación: Taller de la palabra.



Seleccione biblioteca, CRAI o centro de documentación UdeA (A-Z)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Wilson Bolívar Buriticá.

Jefe departamento: Cártul Valérico Vargas Torres.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Objetivos	12
General	12
Específicos	12
Justificación	13
Diccionario de siglas	14
La literatura, una mirada a su flexibilidad evolutiva en el contexto de un mundo digitalizado	19
Los videojuegos y su entramada carrera evolutiva en pos de un componente narratológico	22
“Los primeros pasos” (1940s-1950s)	22
“Nacimiento de los videojuegos” (1960s-1970s)	23
“La era dorada de los arcades” (1980s)	23
“El auge de las consolas y los juegos en red” (1990s)	24
“Expansión de la industria y los juegos móviles” (2000s)	26
“Auge de los eSports y la realidad virtual” (2010s)	26
¿Qué significó todo esto para mí?	28
World of Warcraft, un videojuego pionero en la narrativa intrajugador y en el género de los MMO (Massively multiplayer online)	29
Marco teórico y estado de la cuestión	35
<i>La teoría narrativa del videojuego</i> (José García Hernández)	37
<i>Videojuegos y virtualidad narrativa</i> (Francisco García García)	40
<i>El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos</i> (Luis Felipe Blasco Vilches)	42
<i>La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos</i> (Alfonso Cuadrado Alvarado)	45

<i>Cuando los videojuegos cuentan historias: un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración (Gemma López Canicio)</i>	48
Metodología	51
Consideraciones éticas	54
Páginas y píxeles. El escenario de la indagación	57
Encuesta realizada a los participantes del club	62
World of Warcraft, un detallado análisis a sus componentes narratológicos	66
Desenlace comprensivo	87
Bibliografía	91

Resumen

El presente estudio aborda la narrativa en los videojuegos desde una perspectiva teórica y experiencial, entendiendo esta última de manera intrínseca al jugador, es decir, a su experiencia vehiculizadora y ficcional, así como a sus saberes de “nicho”, con el objetivo de analizar su potencial narratológico y simbólico mediante la utilización de enfoques y metodologías orientadas a la narrativa y la ludología, de la mano de diversos teóricos de la materia como Janeth Murray, Espen Aarseth, Michael Mateas, Gonzalo Frasca y Joseph Campbell.

Gracias a lo anterior, los resultados revelaron que los videojuegos poseen un potencial narrativo y simbólico significativo, comparable al de la literatura y el cine. De esta manera, se logra identificar una evolución en la forma en que se cuentan las historias en los videojuegos, los cuales han adquirido un énfasis creciente en la interactividad y la participación del jugador en la construcción de la narrativa. Además, se observó que los videojuegos pueden adaptar elementos narrativos clásicos, como el viaje del héroe o la tragedia, proporcionando experiencias inmersivas y emocionantes para los jugadores. En suma, este trabajo trata sobre la importancia de considerar en el ámbito educativo los videojuegos como una forma legítima de expresión artística y narrativa, así como la necesidad de seguir explorando su potencial narrativo y simbólico en futuras investigaciones.

Palabras clave: videojuego, literatura, ludología, narratología, interactividad, inmersividad.

Abstract

The present study approaches narrative in video games from a theoretical and experiential perspective, understanding the latter intrinsically to the player, that is, to his vehiculizing and fictional experience, as well as to his “niche” knowledge, with the aim of analyzing its narratological and symbolic potential through the use of approaches and methodologies oriented to narrative and ludology, from the hand of various theorists in the field such as Janeth Murray, Espen Aarseth, Michael Mateas, Gonzalo Frasca and Joseph Campbell.

Thanks to the above, the results revealed that video games have a significant narrative and symbolic potential, comparable to that of literature and cinema. In this way, it is possible to identify an evolution in the way stories are told in video games, which have acquired a growing emphasis on interactivity and the player's participation in the construction of the narrative. In addition, it was observed that video games can adapt classic narrative elements, such as the hero's journey or tragedy, providing immersive and exciting experiences for players. In sum, this paper discusses the importance of considering video games as a legitimate form of artistic and narrative expression in education, as well as the need to further explore their narrative and symbolic potential in future research.

Keywords: videogame, literature, ludology, narratology, interactivity, immersiveness.

Introducción

El presente trabajo se adentra en el fascinante mundo de la narrativa interactiva en los videojuegos, explorando su profunda relevancia como una forma de expresión artística en constante evolución. Nos sumergimos en un análisis detallado que abarca no solo el desarrollo histórico del concepto de videojuego, sino también su intrincada relación con la narrativa literaria. A medida que navegamos por las páginas de la historia de los videojuegos, descubrimos cómo este medio ha experimentado una transformación notable, incorporando elementos narrativos propios de la literatura y dando lugar a una nueva forma de contar historias.

Es de mi deber informarle al lector que, en gran medida, este trabajo se compone de saber propio o de nicho, es decir, un saber generalizado que se encuentra en la comunidad de videojugadores. Sin embargo, se realiza el esfuerzo de dar rastro a las citas y fuentes de donde sale la información suministrada, de manera que sea posible remitirse a ellas mientras se recibe la invitación a experimentar directamente el videojuego, pues al igual que sucede con los libros, la experiencia cambia radicalmente si la historia es simplemente enunciada o experimentada con nuestros propios ojos.

Así pues, en este estudio, no solo nos limitamos a observar desde afuera, nos sumergimos en la experiencia misma, es decir, la experiencia de diversos jugadores, pues son estos los que terminan por conformar la narrativa del videojuego, de ahí que en numerosos apartados sea mi voz la que hable (primera persona) desde la experiencia que el videojuego ha generado en mí, reconociendo, de esta manera, el papel crucial que desempeña la vivencia del jugador como un evento cargado de significado. A su vez, esta perspectiva nos permite no solo analizar las experiencias de los participantes del club de conversación "Páginas y Píxeles", sino también reflexionar sobre nuestra propia experiencia como investigadores/participantes inmersos en este apasionante campo. Por lo que, a lo largo de estas páginas, no solo exploramos la evolución de los videojuegos como medio narrativo, sino que también buscamos establecer una conexión profunda entre los videojuegos y la literatura. De manera que se logre destacar la naturaleza flexible y evolutiva de ambos medios, evidenciando cómo se entrelazan para dar forma a nuevas formas de expresión artística y narrativa.

Para lograr lo anterior, se ha decidido trabajar de manera seccionada, como si de un libro se tratase, donde se espera que cada capítulo apunte hacia un objetivo en particular. De esta manera, se podrá notar que los primeros apartados tratan sobre los conceptos que se desean abordar (ludología, narratología, videojuego, entre otros), pero no a manera de análisis, ya que antes de adentrarnos en tan elusiva temática es necesario algo de contextualización que permita la correcta pavimentación del camino hacia tal tarea. Debido a lo anterior, se empezará con la delimitación de los conceptos que se consideren pertinentes para la realización del análisis (aquellos hallados en las palabras clave), de manera que se continúe con una contextualización detallada del proceso evolutivo histórico del videojuego en sí mismo, así como también, una más superficial del concepto de lo literario. Una vez terminada la contextualización, se dará paso a la fundamentación teórico metodológica, de modo que se le pueda dar sustento al grueso del análisis; dicha fundamentación consta del tratamiento de las obras enunciadas a lo largo del resumen de este escrito, así como también de los teóricos que allí se enuncian, por lo que también se ha de realizar una contextualización de la evolución que han sufrido los conceptos que se tratan, ya que algunos de ellos, como la ludología, han evolucionado bastante en el último siglo debido a su joven naturaleza.

Finalmente, se espera contar con un análisis sustentado en el videojuego de “World of Warcraft” (WOW), pues se considera como el pionero de la interactividad narrativa entre jugadores, para lo cual se le dará la contextualización pertinente al videojuego en cuestión, de forma que se lleve a cabo un análisis de la siguiente manera:

- Un análisis fundamentado en la teoría de Campbell que vincule elementos de los teóricos tratados y permita la correcta división del videojuego en sus dos formas literarias, es decir, la canónica y aquella que se establece desde el núcleo del videojuego en sí; y aquella creada por los fans conforme se adentran en la historia que se les plantea (como si se tratara de las teorías que surgen del libro más vendido).
- Un análisis mediante cuadro de relaciones entre personajes del videojuego que permita establecer vínculos intratextuales que dé cuenta del hilo narrativo de este.

Siendo por todo lo anterior, que este trabajo no deba considerarse únicamente como un análisis académico, sino también un viaje personal en el que nos sumergimos en las profundidades de la narrativa interactiva, explorando su impacto en nuestras vidas y en la cultura contemporánea.

Planteamiento del problema

En el ámbito educativo ha sido indispensable reconocer las transformaciones de las obras estéticas como acontecimientos culturales, con el propósito de alcanzar una enseñanza más contextualizada y acorde con las realidades de los estudiantes. En este sentido, más allá de defender a ultranza las miradas canónicas acerca de lo que puede considerarse literario o no, se nos ha hecho necesario problematizar las tecnologías actuales que circundan lo literario y educativo (aunque nos centraremos más en la pureza del primer concepto) para hacer frente al desmedido cambio de los elementos en relación con el tiempo. Sin embargo, el problema que nos competará a lo largo de este escrito será el potencial narrativo del videojuego, abordado desde la pregunta ¿cómo ha evolucionado la narrativa en los videojuegos a lo largo del tiempo y cuál es su relación con la narrativa literaria y educativa? (pues recordemos que los videojuegos sirven como puente afin para la exploración de diversas capacidades cognitivas y motoras, que no necesariamente deben estar vinculadas con lo narrativa) Aunque claro está, destacando el papel crucial de la experiencia del jugador como un evento cargado de significado en el desarrollo de esta premisa, que nos permita identificar si en verdad el videojuego podría ser considerado como la “literatura interactiva del siglo XXI”.

Ahora bien, si bien la interpretación de un potencial no se consideraría como tal una problemática, pues podríamos argumentar su entrada en el ámbito de lo expositivo o redundante (pues se toma como algo ya dado), lo cierto es que es todo lo contrario, pues es precisamente ese potencial latente y desconocido el que permite que un objeto o temática se convierta en una problemática u objeto de interés, de ahí que las cosas carentes de uno terminen por perecer a lo largo del tiempo sin que muchos hayan dedicado su tiempo a ellas. De esta manera, se hace necesario comprender el potencial del videojuego, pues desde hace mucho tiempo ha de dejado de ser una mera herramienta de entretenimiento banal, pasando a comprender preguntas y cuestiones que solo el más fino de los libros podría soñar con aspirar, por ejemplo, está su característica expansión en los medios narrativos, pues lo cierto es que los videojuegos han evolucionado más allá del simple entretenimiento para convertirse en medios narrativos complejos, y es que si bien podrían considerarse como una reinterpretación o evolución de la lectura física de libros, la verdad es que a través de sus historias interactivas permiten una inmersión que otros medios tradicionales

como la literatura, el cine o el teatro no pueden ofrecer de la misma manera, pues estaríamos hablando de una combinación de los 3, permitiendo al jugador ser actor, lector y narrador de la obra.

Lo anterior se convierte pues en una necesidad, pues al entender como captar no solo el interés del lector/jugador, sino también la manera en que se vehiculizan esas áreas hacia un fin común, lograríamos entender cómo los videojuegos cuentan historias y qué nuevos caminos pueden abrir en la narrativa e incluso en la interactividad entre personas, un elemento que incluso en las aulas se está volviendo cada vez más inexistente. De esta manera, hablamos pues de reinterpretar el rol de las personas en su quehacer de lectores, pues pasamos de lo pasivo a lo activo, un agente creador de narrativas influenciadas por sus decisiones, que permitan comprender su verdadero ser, hablamos de dejar de lado la linealidad del texto, cuyo único propósito es llegar a un final preestablecido y que inhibe la percepción y creatividad del lector/jugador.

Para finalizar, si bien sé que este trabajo se enfoca en lo narrativo, no podemos dejar de lado ciertos aspectos sin mencionar, como lo es el hecho de que esto también es un campo de interés dentro de lo social y lo cultural, pues ya no hablamos de textos inertes donde nos limitamos a la voluntad del escritor, aquí podemos dar rienda a nuestros más perversos deseos, sin limitación de la ley o la moral, únicamente las reglas del juego, por lo que esto podría ayudar a comprender la toma de decisiones de las personas en general. De hecho, y retomando la narrativa, nos encontramos ante un elemento que, de lograr comprender su potencial, nos permitiría analizar lo psicológico y emocional de una manera más directa, como puede ser el caso de la empatía, por ejemplo, si bien podemos sentirnos mal por un personaje de un libro que ha tenido un mal día, en el videojuego podrás comprenderlo mejor, pues no solo leerás que le paso, lo veras y experimentarás en sus zapatos, permitiendo una conexión emocional más profunda.

Es por todo esto que se hace necesario comprender el potencial narratológico del videojuego y su evolución a lo largo del tiempo, pues no solo se trata de un concepto con muchas vertientes, sino de un elemento que se ha vuelto referente en el mundo actual y que se encuentra influyendo en la cultura popular. Sin embargo, no me remito solo a la moda, pues como ya he reiterado el videojuego representa un campo innovador dentro de la narrativa digital y estudiar su potencial ayudara a anticipar futuras tendencias en la narrativa transmedia, donde las historias se extienden a través de diferentes plataformas y formatos, conectando libros, música películas y

videojuegos en un solo universo narrativo que satisfaga la creciente necesidad audiovisual de las personas. Por lo que, resumiendo, investigar el potencial narratológico del videojuego es clave para comprender cómo este medio puede transformar la manera en que contamos y experimentamos historias, desafiando las convenciones narrativas tradicionales y abriendo nuevas posibilidades creativas y culturales.

Objetivos

General

Interpretar el potencial narrativo-interactivo y simbólico de los videojuegos desde una perspectiva histórica, contextual y experiencial, con la finalidad de proporcionar una comprensión profunda y matizada de los videojuegos, no solo como un medio de entretenimiento, sino como un fenómeno cultural que tiene un impacto significativo en la sociedad y en la experiencia humana.

Específicos

- Contextualizar la evolución histórica de los videojuegos
- Explorar la relación de los videojuegos con el componente narratológico
- Analizar el videojuego WOW
- Comprender las experiencias de un grupo de videojugadores con la narrativa interactiva, para conocer su impacto en la experiencia del jugador

Justificación

Este trabajo se realiza como respuesta al creciente y significativo auge que los videojuegos han experimentado en los últimos años. Con su consolidación no solo como una forma de entretenimiento ampliamente aceptada, sino también como una industria multimillonaria y una plataforma de competición deportiva oficial, queda claro que los videojuegos no son solo un pasatiempo para adolescentes, sino una parte integral de la cultura contemporánea.

En este contexto, surge la necesidad de explorar y aprovechar el potencial narratológico de los videojuegos. Con su capacidad para involucrar y motivar a los jugadores de todas las edades, queda claro que los videojuegos ofrecen una oportunidad única para enriquecer, mediante el desarrollo de temáticas y universos de los cuales hasta ahora solo habíamos podido leer (no ver, no experimentar, incluso a veces ambos), el proceso lector y narrativo de manera más efectiva, acorde con los intereses y las experiencias que se están gestando en la sociedad actual.

Este estudio busca examinar cómo los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas narrativas, no solo para expandir el campo de lo literario, sino también para fomentar habilidades como la sociabilidad, la colaboración e imaginación. De esta manera, al comprender mejor cómo los videojuegos pueden ser integrados de manera efectiva en entornos narrativos, podemos aprovechar su potencial para mejorar la motivación y el compromiso de las personas frente a esta área, así como para promover entornos educativos más activos y significativos.

Diccionario de siglas

RAE: la Real Academia Española, fundada en 1713 por iniciativa de Juan Manuel Fernández Pacheco y Zúñiga, marqués de Villena, es una institución con personalidad jurídica propia que tiene como misión principal velar por que los cambios que experimente la lengua española en su constante adaptación a las necesidades de sus hablantes no quiebren la esencial unidad que mantiene en todo el ámbito hispánico, según establece el artículo primero de sus actuales estatutos.

NPC: un personaje no jugador o personaje no jugable, es un término a menudo abreviado con la sigla PNJ (o NPC por su sigla en inglés, de non playable character) que es un personaje controlado por el director de juego o DJ (también llamado GM, del inglés game master) en el curso de una partida de rol.

WoW: World of Warcraft (abreviado como WoW, literalmente en español Mundo de Warcraft) es un videojuego de rol multijugador masivo en línea desarrollado por Blizzard Entertainment.

MMO: un videojuego multijugador masivo en línea, MMO o MMOG (siglas en inglés de massively multiplayer online game) es un videojuego en donde pueden participar, e interactuar en un mundo virtual, un gran número de jugadores del orden de cientos o miles simultáneamente (multijugador) conectados a través de la red (en línea), normalmente Internet dado el grado de concurrencia que pueden llegar a alcanzar y las características técnicas de los servidores que han de gestionar ese volumen de conexiones.

RPG: un videojuego de rol o juego de rol por computadora/ordenador, también llamado por simplificación juego de rol (JDR), o referido con la sigla inglesa RPG (role-playing game) o CRPG (computer role-playing game), es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje (o de diversos miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo.

VN: una novela visual (en inglés visual novel), también conocida como novela sonora (sound novel), es una forma de ficción semi-interactiva digital. Las novelas visuales a menudo se asocian y se usan en videojuegos, pero no siempre se etiquetan como tales.

ADV: una subcategoría de las VN, sin embargo, goza de mayor interactividad hacia el jugador mediante desafíos u otras formas de juego que no solo impliquen el ver la historia.

PVP: el término jugador contra jugador (JcJ, también usado PvP por sus siglas en inglés, player vs player) es utilizado en los videojuegos de rol para designar una modalidad en la que dos o más jugadores se enfrentan entre ellos.

PVE: Jugador contra entorno o JcE, también conocido como PvE (del inglés player versus environment), es un término usado principalmente en los videojuegos de rol, sobre todo en los MMORPG, para designar una modalidad en la que uno o más jugadores se enfrentan contra la máquina o IA del videojuego.

Raid: Del inglés raid (incursión, redada). En juegos multijugador masivos (MMO), es un tipo de misión donde un gran número de jugadores, mucho mayor que el estándar del juego, se enfrenta a una misión o a un jefe enemigo de gran dificultad.

La ludología, una mirada a su evolución

Esta corriente, algo joven a diferencia de otras más establecidas en el campo, surge hace unos 27 años más o menos. Desde entonces, el concepto ha sufrido diversas interpretaciones y adjudicaciones de acuerdo con el autor que en el momento se encontrase analizándolo, por ejemplo, actualmente la RAE lo define como: “un término bien formado y documentado para referirse a la disciplina que se encarga del estudio del juego (entendido como ‘acción y efecto de jugar’) y de los juegos y videojuegos”, una definición que si bien se queda corta, pues no abarca discusiones y consideraciones frente a la temática, sirve como un buen abre bocas para la esencia misma de este concepto.

No es novedad, que desde siglos pasados exista la discusión sobre las “herramientas” como forma de contar historias, la cual podríamos argumentar empezó su carrera alrededor de finales del siglo XXI con la aparición de la fotografía, siendo por esto mismo que desde los años 60 se hayan generado diversas discusiones narratológicas sobre los medios audiovisuales como lo son el cine, ya que este medio en aquel entonces experimentó una gran diversidad de estilos y géneros, siendo una época de cambios significativos en la industria cinematográfica, con la emergencia de movimientos como la Nouvelle Vague (movimiento caracterizado por su estilo visual innovador, narrativas no lineales y enfoque en la exploración de la psicología humana) en Francia, el Nuevo Cine Alemán (enfoque más realista y provocativo en el cine alemán, abordando temas sociales y políticos de manera directa) y los avances dados en Hollywood, dónde hubo una transición hacia el cine más experimental y arriesgado (musicales, críticas sociales, suspenso, entre otros), con películas que desafiaban las normas establecidas.

Debido a esto, es que el cine de los años 60 reflejó la creciente influencia de la contracultura y los movimientos sociales, con películas que abordaban temas como la guerra de Vietnam, los derechos civiles y la revolución sexual. Aunque lo cierto es que, si bien esto dio paso a una perspectiva de carácter más flexible frente a la temática, fueron autores posteriores a los que terminarían por definir el concepto que hasta día de hoy seguimos utilizando para investigaciones de este tipo.

Empecemos por el inicio, como si de un cuento se tratase, aunque con vertientes, para así mantener el interés del hilo narrativo. Existen tres conceptos cuando hablamos de videojuegos: el

“ciberdrama”, la “literatura ergódica” y la “ludología”. Cada uno corresponde a un autor y un periodo de tiempo en específico, aunque no por ello son obsoletos o mutuamente excluyentes. Empezando por “ciberdrama” nos encontramos con lo que sería una especie de prototipo, la primera versión del concepto de “ludología” desarrollado por Janeth Murray acuñó el concepto en su estudio de 1997 “Hamlet on the Holodeck”, el propósito o interés de este primer estudio era enfatizar que las computadoras eran medios expresivos, pero tenía la desventaja de abarcar un campo demasiado extenso, que iba desde los videojuegos hasta los textos electrónicos, los hipertextos y los mensajes de chat.

Debido a esto, Espen Aarseth y su estudio “Cybertext” de 1997 propuso la diversión como el ingrediente principal para que los juegos fuesen atractivos a los jugadores, limitando de esta manera la magnitud del campo de estudio que su predecesor había padecido, además de permitir el análisis de los recursos que deberían tomar en cuenta los desarrolladores para contar historias divertidas a través de medios electrónicos permitiendo así la interacción del jugador en la historia, dando pie a la reinterpretación o ampliación del concepto “ciberdrama” donde autores como Michael Mateas se referirían al concepto como una forma de drama que se desarrolla en entornos digitales, como videojuegos o mundos virtuales, donde los participantes interactúan con personajes y escenarios predefinidos; además de dar pie a la nueva categoría narratológica creada por Aarseth la “literatura ergódica”, la cual en palabras de su autor: “requiere de un «esfuerzo relevante» por parte del lector para atravesar el texto”.

Si la literatura ergódica tiene sentido en tanto concepto válido, entonces debe haber también una literatura no-ergódica, donde el esfuerzo por atravesar el texto sea trivial, sin responsabilidad extranoemática para el lector, más allá de mover los ojos o pasar las páginas. Sin embargo, no sería hasta 1999 que el académico uruguayo Gonzalo Frasca acuñase el término “ludología” refiriéndose a este como una disciplina independiente enfocada en las prácticas lúdicas, que abarcarían a los videojuegos, como también los juegos de mesa o los juegos de rol, aunque a mí parecer esto termina por ser un fundamento teórico viable y correcto, pero de errónea conclusión, pues Frasca lo propone como una contraposición y división frente a la narratología, lo cual no es del todo cierto y que intentaré demostrar mediante los dos lineamientos mutuamente “excluyentes” que propuso para el campo de estudio.

Como anteriormente dije, Frasca argumentó que había dos enfoques principales para estudiar los videojuegos: la aproximación “anterior”, que se centraba en la mecánica y las reglas del juego (ludología), y la aproximación “formal”, que se enfocaba en la narrativa y la representación (narratología).

La literatura, una mirada a su flexibilidad evolutiva en el contexto de un mundo digitalizado

La literatura constituye una de las artes más antiguas de la historia, es considerada como una forma de representación estética que, si bien en un principio se atribuía únicamente a la oralidad teatral o la palabra escrita, últimamente ha adquirido una serie de connotaciones más flexibles, permitiendo que diversos elementos de la expresión artística como lo pueden ser los elementos visuales e incluso sonoros alejados de los dos previamente mencionados (como lo pueden ser el apartado escrito del mundo cinematográfico y las canciones no necesariamente puestas en escena teatral), se engloben dentro de la misma como una subderivación de lo que en realidad es el concepto de literatura.

De hecho y, apropósito de los dos conceptos anteriores, Dalmoroni (2009), citando a Louis Marin, menciona que la figura hecha texto, es coexistente con la ausencia del referente al que representa, de la misma forma que el texto literario será coexistente con la ausencia visual de las imágenes que describa. Por lo que, Wallace Stevens afirmaba en su ensayo sobre “la relación entre la poesía y la pintura” que la poesía y la pintura, como el resto de las artes, compensan lo perdido en cada una, es decir, median entre dichas carencias.

La evolución histórica de la literatura y su narrativa es un tema muy amplio y complejo que abarca muchos siglos y culturas. Sin embargo, se pueden identificar algunos momentos clave en la historia de la literatura que han influido en su desarrollo y evolución narrativa, como lo son:

La Antigüedad clásica, donde la literatura se caracterizó por su fuerte conexión con la mitología y la religión, y las historias eran transmitidas oralmente, por ello que la poesía y el teatro ganaran una fuerte popularización como medio de difusión literario, de hecho, uno de los primeros registros escritos de la literatura épica es la epopeya de Gilgamesh, escrita en Mesopotamia en el tercer milenio antes de Cristo.

En la Edad Media, donde la literatura europea se centró en temas religiosos y caballerescos, y la narrativa adoptó formas más estructuradas, como la poesía épica y las sagas islandesas.

Durante el Renacimiento, donde la literatura experimentó un resurgimiento del interés por la antigüedad clásica, y la narrativa se caracterizó por la exploración de la individualidad humana y la experimentación con nuevos géneros literarios, como la novela, siendo este uno de los primeros pasos para la inclusión de nuevas manifestaciones literarias. De hecho, esta urgencia sentimental y emocional de lo humano continuó durante mucho más tiempo, llegando a las épocas de la Ilustración y el Romanticismo, donde la literatura se convirtió en una herramienta de crítica social y política, sin perder su narrativa humanística, es decir, su forma de expresión literaria centrada en la exploración y comprensión de la experiencia humana en su totalidad.

Después de todo, es a través de la literatura que los escritores y artistas humanistas buscaban capturar la complejidad de las emociones, las relaciones interpersonales y las luchas existenciales que caracterizan la condición humana, por lo que, la narrativa humanística no se limita únicamente a representar la realidad de manera objetiva, sino que busca profundizar en la experiencia subjetiva de los individuos y en la diversidad de perspectivas que conforman su condición.

En el siglo XIX es cuando se empiezan a dar pasos agigantados en el ámbito flexible de la literatura, pues diversos compositores románticos empezaron a utilizar textos literarios como fuente de inspiración para sus composiciones. En este periodo, la música y la literatura estaban estrechamente relacionadas, y muchos compositores, como Schubert, Schumann y Liszt, compusieron obras basadas en poemas y novelas por lo que, a partir de entonces, la idea de la música como literatura ha ido evolucionando y tomando diferentes formas, como la ópera, que combina la música y el texto dramático para contar historias, y el oratorio, que utiliza textos bíblicos o religiosos para crear obras musicales.

En el siglo XX, la literatura experimentó una gran diversidad de formas y estilos narrativos, desde el modernismo y el postmodernismo hasta el realismo mágico y la ciencia ficción. También ha habido una mayor atención a la diversidad cultural y la literatura escrita en lenguas no europeas.

De hecho, con el auge de los diversos medios electrónicos y tecnológicos, han empezado a surgir nuevas consideraciones, como lo es el apartado audiovisual, donde, pese a estar incluido el teatro y la música, las cuales se han seguido influenciando mutuamente, y algunos compositores han utilizado técnicas literarias en sus obras, como la repetición de palabras o

frases, la creación de imágenes poéticas o la utilización de estructuras narrativas complejas, aún no se admiten del todo temas y ámbitos como el cinematográfico, televisivo y de los videojuegos.

Los videojuegos y su entramada carrera evolutiva en pos de un componente narratológico

Los videojuegos, por su parte, basándonos en sus definiciones más actuales, podríamos limitarnos a definirlos como un juego electrónico en el que una o más jugadores interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo electrónico que muestra imágenes de video. Aunque a la hora de la verdad, esta definición se queda un poco plana, pues dicha definición lograría ajustarse a una concepción temprana dentro del mismo.

De esta manera, podríamos resumir la historia de los videojuegos de la siguiente manera:

“Los primeros pasos” (1940s-1950s)

En este periodo, comprendido entre los años 40 y 50, se desarrollaron los primeros dispositivos mecánicos que podrían considerarse como antecesores de los videojuegos, siendo en el año 1947 cuando Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann patentaron un dispositivo electrónico llamado “Cathode Ray Tube Amusement Device” (simulación de un proyectil de artillería que se desplaza hacia los objetivos en una pantalla de tubo de rayos catódicos), que si bien podría considerarse como uno de los primeros videojuegos pese a su simpleza visual, este no llegaría a ser comercializado, logrando nulo impacto en el desarrollo a futuro de los videojuegos.

Sin embargo, con lo anterior me remito únicamente a los videojuegos presentados en consola o aparatos similares que, si bien terminarán por convertirse en gran medida con lo que sus homólogos computacionales son, la verdad es que sus inicios son muy distintos (remitiéndome tanto a cuestiones de tiempo como de versatilidad).

Por ejemplo, mientras que los videojuegos en consola se diseñaron únicamente para el entretenimiento del público como si de literatura vulgar se tratase, los “videojuegos” en los computadores surgen entre los años 1943 y 1945 como una forma de inducción al funcionamiento de la nueva tecnología como si de un texto sagrado se tratase, de esta manera, el solitario enseñaría a las personas como arrastrar y sostener el click con el ratón, el buscaminas

enseñaría a las personas las funciones del click izquierdo y derecho del ratón, mientras que otros como el pinball enseñarían la función del teclado.

“Nacimiento de los videojuegos” (1960s-1970s)

Mediante un pequeño salto en el tiempo (10 años respecto a la época anterior), nos adentramos en los años 60, donde se desarrollaron las primeras computadoras y se comenzaron a experimentar con ellas para crear juegos. De esta manera, en 1961, Steve Russell y un equipo del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) crearon “Spacewar!”, uno de los primeros videojuegos digitales que se jugaba en una computadora DEC PDP-1, famosa por ser el computador más importante en la creación de la cultura hacker (ignorando la malversación del término, este alude a un apasionado, un entusiasta, un experto de las nuevas tecnologías, una persona que trata de romper los límites de la tecnología para producir algo superior) en el MIT, sin embargo, los videojuegos y, por ende, la tecnología computacional, seguían siendo una novedad limitada a instituciones académicas y laboratorios de investigación.

De hecho, en este periodo de tiempo los videojuegos aún eran un concepto bastante plano, orientado hacia la premisa de la comercialización (aunque esta llegaría a inicios de los 70), pues carecían de una intención narrativa, así como también de un diseño de mundo, por lo que en este apartado podrían ser considerados como una imagen artística o como una simulación literal de algún deporte o entretenimiento del mundo real, pero no como un concepto literario, por ejemplo, en 1972 Atari lanzó “Pong”, un juego de tenis virtual que se convirtió en un éxito comercial, siendo este el punto de partida para la industria de los videojuegos tal y como la conocemos hoy en día.

“La era dorada de los arcades” (1980s)

Es curioso pensar en cómo cada época tiene, por lo menos, unos 10 años de prosperidad antes del siguiente salto en el escalafón evolutivo, aunque es algo esperable, pues como anteriormente lo dije, debido a los diversos éxitos comerciales no es de extrañar que se explotara un sector tan rentable como este. De esta manera, nos adentramos en los años 80 los arcades o

máquinas recreativas (llamadas también, “máquinas de arcade”) que desde inicios de los años 1970 fueron progresivamente introduciéndose y desbancando, en gran medida, a los juegos electromecánicos (como el pinball) en lugares como centros comerciales, restaurantes, bares y salones recreativos especializados, terminarían por popularizar la especialización de ciertos lugares (salones recreativos) para el uso exclusivo de los videojugadores, siendo durante estas fechas y en aquellos espacios donde terminarían por surgir diversos títulos icónicos como lo son “Space Invaders”, “Pac-Man” y “Donkey Kong” volviéndose extremadamente populares y generaron una gran cantidad de ingresos en las máquinas arcade. Sin embargo, esta época dorada de los arcades no duraría mucho, y una vez que los salones y máquinas recreativas cayeran en el desuso, el término “arcade” pasaría a aludir, de manera simbólica, a todo videojuego de carácter retro que lograra recordar a aquella época dorada de los arcades.

De esta manera, en 1983, Nintendo lanzó su consola NES (Nintendo Entertainment System), que introdujo juegos como “Super Mario Bros” y “The Legend of Zelda” sentando las bases para el auge de las consolas de videojuegos en el hogar y, por ende, las bases del declive de las máquinas de arcade, y para bien, ya que se puede argumentar que la triste realidad de los arcades, en materia evolutiva del videojuego, es todo lo contrario a lo que una época dorada pudiese aludir, puesto que los arcades generalmente adquirirían las propiedades de una tragaperras, buscando atraer al jugador con una premisa narrativa falsa y demasiado corta que compensaba dichas limitaciones con una dificultad exorbitante, obligando, de esta manera, a que los jugadores gastaran y gastaran monedas en el arcade con tal de superar dicho juego, convirtiendo algo corto en esencia, en algo extenso y tedioso como si de los libros más agobiantes estuviésemos hablando.

“El auge de las consolas y los juegos en red” (1990s)

Finalizando con la era anterior, nos encontramos ante una particularmente importante, pues es la cuna del juego del cual más adelante hablaré y analizaré, de hecho, no solo es la cuna de dicho juego, sino la cuna de la plataforma más utilizada para el disfrute de los videojuegos actualmente (los ordenadores).

De esta manera, en los años 90 las consolas de videojuegos se volvieron más populares y se lanzaron varias consolas icónicas, como Sega Genesis, Super Nintendo y PlayStation de Sony. De esta manera, los juegos se volvieron más sofisticados en términos de gráficos, jugabilidad y narrativa, por ejemplo, títulos como “God of War” y “Fable” que, pese a ser creaciones posteriores a los 2000, terminarían por impregnarse de este renovado impute narrativo de los 90 y representar a la perfección lo que esta época significó para la evolución de los videojuegos, de esta forma, ambos títulos apuestan por la narración de una historia, aunque desde diversas perspectivas, ya que “God of War” se remite a la reinterpretación de la historia mitológica y tragedia griega desde el punto de vista de un espartano llamado *Kratos* el cual, debido a su insaciable sed de guerra terminará por ser manipulado por el dios de la guerra *Ares*, llevándolo a cometer innumerables atrocidades como lo es el asesinato de su esposa e hija (posteriormente cubriendo su cuerpo con sus cenizas), para más tarde desencadenar la caída del panteón griego y, de manera metafórica, dar paso a una nueva era; mientras que “Fable”, literalmente llamado fábula en inglés, busca contarnos una historia original, donde nosotros, los jugadores, tendremos que atravesar una serie de dilemas morales, trazando de esta manera nuestro propio camino y llevando al personaje que controlamos, cual titiritero, a un desenlace más o menos deseable, forjado por el peso de nuestras acciones.

Sin embargo, los videojuegos no se limitarían únicamente al espectro de las consolas, ya que, con la popularización de Internet, los juegos en red comenzaron a ganar popularidad, surgiendo títulos como “Diablo” (una compleja obra narrativa y visual, inspirada en elementos de las religiones occidentales como lo es el Génesis, el cielo y el infierno, aunque con elementos que lo convierten en una obra de creación única como lo es la premisa de Dios, un dios que eligió partir su esencia en dos, los ángeles y los demonios, siendo nosotros, el jugador la concepción impía nacida del fruto de la primer demonio Lilith y uno de los primeros ángeles llamado Inarius, tomando el papel de aquella fuerza intermedia capaz de elegir tanto el bien como el mal, donde los demonios intentarían usarnos para sus impíos planes en la guerra angelical, mientras que los ángeles buscarían exterminarnos por el peligro que representa una fuerza ajena a los hilos del destino), “Quake” y “Ultima Online”.

Estos dos últimos se orientan a un aspecto narrativo y social de carácter evolutivo, pues dicha narrativa era construida en la medida que nosotros interactuáramos con nuestro mundo y

demás jugadores, siendo los pioneros en el género de los MMO (videojuego multijugador masivo en línea) y, por ende, de la narrativa bibliográfica dentro de los videojuegos como más adelante mencionaré.

“Expansión de la industria y los juegos móviles” (2000s)

Continuando con la época comprendida en los años 2000, nos encontramos ante un periodo corto y de poca importancia para el presente trabajo, ya que si bien la expansión de la industria es una constante que sigue siendo de interés para el desarrollo de lo narratológico en este sector, lo cierto es que en este tiempo se orientó más hacia los dispositivos móviles, los cuales retoman ciertos elementos de los arcade, es decir, se centran en un aspecto de rentabilidad económica que deja descuidados otros aspectos de los títulos lanzados.

Retomando los hechos surgidos en esta época, nos encontramos con que la industria de los videojuegos siguió creciendo y expandiéndose, de manera que se lanzaron nuevas consolas, como la PlayStation 2, la Xbox de Microsoft y la Nintendo GameCube. Además, como ya he dicho, los juegos móviles comenzaron a ganar popularidad con la llegada de smartphones y tablets, con títulos como “Angry Birds” y “Pokémon Go” que se convirtieron en éxitos masivos, de hecho, es curioso pensar, que al igual que ciertos títulos literarios adquirieron la cualidad de ser libros de bolsillo, el celular y las tablets cumplirían dicho rol en lo que respecta a los videojuegos.

“Auge de los eSports y la realidad virtual” (2010s)

Por último, aunque esta última época parezca corta, en realidad no lo es, pues el periodo de tiempo en el que nos encontramos actualmente, expandiéndose y desarrollándose conforme pasa el tiempo. De esta manera, podríamos destacar que, en los últimos años, los eSports (deportes electrónicos) se han convertido en una forma popular de entretenimiento (televisiva y presencial), así como también en una industria capaz de generar millones en ganancias. Al igual que en algún punto la literatura adquirió un matiz comercial de mayor capacidad, lo mismo ocurrió con los videojuegos, que pasaron a considerarse industrias en pleno derecho. Sin

embargo, como también ocurrió con la literatura en su momento, este ámbito competitivo de los videojuegos ha generado gran controversia, pues se puede argumentar de la existencia de un sesgo de género entre los participantes de estos, algunas veces por demostraciones de estas creencias, por tabúes e incluso por mala administración competitiva.

Hasta aquí llegaría la historia de los videojuegos, ya que, hoy en día, se siguen intentando superar las barreras de la realidad virtual, por lo que aún no habría otro salto importante de era en la historia del concepto (los mayores avances de la industria tecnológica frente a la realidad virtual han tomado un rumbo peculiar, pues buscan superar la barrera del contacto físico a distancia).

¿Qué significó todo esto para mí?

Es durante este lapso, concretamente cerca de los años 2008-2010, que mi interés en los videojuegos empieza a aflorar, así como otras cuestiones pertinentes a mi psique. De esta manera, considero que el silencio y la soledad fueron las cualidades que caracterizaron mi ser en aquellos tiempos (incluso al día de hoy me atrevo a decir), las personas de aquel entonces, niños como yo, carecían a mi parecer de una facultad cognitiva esencial, la capacidad para sentarse, reflexionar y analizar las consecuencias de nuestras acciones, mientras que ellos disfrutaban de trucos de magia basados en la crueldad animal (generalmente con palomas) yo me preguntaba por el bienestar del animal (aunque sin el valor suficiente como para hacer algo al respecto), mientras que ellos eran halagados por creaciones y trabajos realizados sin esfuerzo, fruto de sus padres y no de ellos, yo me limitaba a recibir las burlas de los adultos (no todos) más ignorantes que preferían la belleza estética por encima del esfuerzo interno de las cosas, mientras que ellos en la pérdida de su inocencia y sinceridad recurrían al engaño y demás, yo me limitaba a ser el objetivo de aquellos viles actos que, generalmente, terminaban en la pérdida de alguna de mis posesiones.

De esta manera el tiempo pasó y la lista continuó, yo, ferviente amigo de la soledad, no recurrí a los libros para lograr la ruptura de aquella amistad, pues me parecían mundos muertos y sin color, mundos en completo silencio donde ni mis más profundos gritos podrían desencadenar una respuesta, no encontraba en ellos un aliciente que me dijera que allí debía de centrar mi atención, por lo que mi tiempo, mi entrenamiento, terminó por centrarse en los programas de televisión, algunas visitas a la iglesia, y pasar tiempo con mi familia, generalmente en la biblioteca pública del barrio San Javier de Medellín, para pasar largas horas en las salas de informática jugando videojuegos junto a mi familia.

El silencio y la soledad no fueron mis únicos compañeros, pues con el tiempo la religión paso a ser un aspecto clave de mi ser, de esta manera, mi amor por Dios y las numerosas historias que de él se desprenden comenzó a florecer, comencé a considerar a Dios como un hermoso libro, pulcro y bien cuidado, aunque por algún motivo este permanecía sobre un fino pedestal de mármol, cerrado bajo el peso de un brillante candado, por lo que todas las historias que de él sabía no eran más que interpretaciones realizadas por entes ajenos a él, llevándome a cuestionar numerosas verdades que en algún punto llegue a considerar ciertas e inamovibles, por ejemplo.

Hubo un momento dentro de mi vida en que deseaba con todo mi corazón que el mal de las tierras fuera purgado y que de esta forma el bien reinara; sin embargo, ¿debía esto implicar a personas que robaran por necesidad o que simplemente hayan cometido un mísero error en toda su existencia? Lo anterior no supe responderlo con total certeza, de hecho, hoy en día sigo sin tener una respuesta clara a la pregunta, pues de ella otras consideraciones fueron puestas en tela de juicio, como lo es la redención y su aplicabilidad, ¿debería la redención ser posible para todos, incluso para criaturas tan viles como los demonios? Nuevamente, hoy en día no poseo una respuesta clara a dicha pregunta; sin embargo, he logrado avanzar en la respuesta a la misma, como a continuación mencionaré.

World of Warcraft, un videojuego pionero en la narrativa intrajugador y en el género de los MMO (Massively multiplayer online)

“World of Warcraft” abreviado como WoW, es el nombre de uno de los juegos más icónicos de mi niñez, introducido a mi persona por una de las pocas personas que en aquel entonces podría considerar un “amigo”. WoW era y es un juego de mundo abierto, un mundo que puede considerarse como vivo, pues posee numerosas criaturas tanto mágicas como reales, posee sus propios ecosistemas, así como también su propia flora, de hecho, al igual que nuestro mundo este posee las reglas básicas del mismo, como lo es la gravedad.

Su historia, genérica como la de muchos juegos (héroe que busca salvar el mundo), poseía una serie de características que la hacían única e inigualable, entre ellas nos encontramos a los NPC (entendido por sus siglas en inglés NPC non playable character, o por sus siglas en español PNJ (personaje no jugable), como un personaje controlado por el director de juego o DJ (también llamado GM, del inglés game master), quien puede ser una persona o inteligencia artificial), quienes nos plantearían diversos dilemas morales así como también diversas historias secundarias ajenas a nuestra misión principal, que nos llevarían a interactuar con el mundo, a conocerlo e incluso empatizar con sus habitantes, dichas historias iban desde un simple granjero que por la crueldad de la guerra perdería a su amada familia, siendo nosotros los que buscaríamos formas de dar paz a su alma; hasta complejos rompecabezas del escenario que

mediante paisajes o reliquias transmitirían al jugador una sensación de ecos del pasado, enseñándole así los inicios del mundo.

Lo anterior, si bien representa en esencia lo que es el juego, queda demasiado corto a mi parecer para ejemplificar lo que dicho juego significó para mí, por ello me veo en la necesidad de contar dos historias claves de dicho videojuego.

En primer lugar, nos encontramos con la historia del joven e imprudente príncipe Arthas Menethil de Lordaeron: nació de la Reina Lianne Menethil y del Rey Terenas Menethil II, cuatro años antes de comenzar la Primera Guerra. El joven príncipe creció en un tiempo en el que las tierras de Azeroth (mundo donde se narra la historia del videojuego) eran devastadas por la guerra y la Alianza (unión de varias razas frente amenazas externas a su mundo o regiones, como la ONU) se desvanecía en un horizonte de nubes negras.

En su infancia, se hizo amigo de Varian Wrynn (príncipe de Ventormenta) y vio crecer a su futuro corcel, Invencible (a quien le poseía un gran aprecio). Terenas organizó una boda para Calia con Lord Daval Prestor. Calia se entristeció por la decisión y cuando Arthas trató de calmarla, ella deseaba que él eligiese a su esposa y futura reina de Lordaeron. Como adolescente, Arthas fue entrenado en combate por Muradin Barbabronce, el hermano del rey enano Magni, llegando a convertirse en un diestro espadachín. Bajo la guía de Uther el Iluminado, Arthas entró a formar parte de la orden de paladines de la Mano de Plata a la edad de 19 años. La ceremonia tuvo lugar en la Catedral de la Luz en la ciudad de Ventormenta donde le fue entregado su característico martillo sagrado conocido como Venganza de la Luz. Estando en Ventormenta, Arthas visitó al recién nacido Anduin Wrynn (hijo de Varian) quien se agarró de su dedo. Visitó el Castillo de Durnholde donde vio al famoso gladiador orco Thrall. Se quedó en el castillo durante toda la noche y Aedelas envió a Taretha a la habitación de Arthas para complacerlo.

Sin embargo, Arthas solo tuvo una charla con ella y se dio cuenta de que Taretha le recordaba a Jaina Valiente. Más tarde, al volver, tuvo un accidente que causó a Invencible un gran dolor y no tuvo más remedio que matarlo con el fin de acabar con su sufrimiento. Fue durante este tiempo que Arthas conoció a Jaina, la hija más joven de Daelin Valiente. Al pasar los años, desarrollaron una relación romántica. Una vez Arthas se quedó en Dalaran (estado libre) solo para estar con ella. En ese momento, Antonidas (líder del concejo de Dalaran) organizó un banquete para Arthas y Kael'thas (rival amoroso de Arthas), que también se encontraban allí.

Durante el banquete, Arthas y Antonidas hablaron sobre la situación de los orcos, sobre Terenas y sobre Ventormenta y el joven Anduin. Kael, quien también le gustaba Jaina, se encontró con Arthas y Jaina besándose bajo un arco, lo que le enojó por celos. Más tarde, Arthas invitó a Jaina a Lordaeron para celebrar dos festivales y durante ese tiempo Arthas reveló al público su relación con ella.

Eventualmente, sin embargo, Arthas comenzó a preguntarse si los dos estaban dispuestos a estar juntos. Arthas terminó abruptamente la relación para que Jaina pudiese concentrarse en sus estudios mágicos en Dalaran, y para que pudiese centrarse en sus compromisos con Lordaeron. Poco después, estuvieron de acuerdo con reavivar su romance, pero esto fue durante el comienzo de la invasión de la Plaga (invasión demoniaca y de no muertos) que cambiaría sus vidas para siempre. A pesar de su comportamiento precipitado y cabezota, Arthas se convirtió en un guerrero renombrado. Uno de sus actos más famosos fue el contraataque que lanzó sobre ofensiva que un grupo de trol de bosque estaba realizando sobre Quel'Thalas desde Zul'Aman.

No obstante, tras los acontecimientos de la plaga, donde Arthas salvo innumerables vidas, este terminaría por enfrentarse a un terrible dilema, purgar o no una ciudad infectada por una terrible plaga que tarde o temprano terminaría por convertir a sus habitantes en terribles abominaciones, pese a la negativa de su mentor Uther y de su amada Jaina frente a la purga, el joven príncipe dejó ir lo mejor de sí y no hubo niño o adulto que sobreviviese aquella noche. Horrorizada, Jaina decidió abandonar para siempre a Arthas, algo que lamentaría profundamente, pues aquello fue la gota que colmó el vaso en el joven príncipe, llevándolo por un camino de inmoralidad, aunque de noble propósito, que terminaría con su caída a la no muerte y su renacimiento como el Rey Exánime, convirtiéndose en el enemigo a vencer en la narrativa principal de “World of Warcraft”.

En segundo y último lugar, nos encontramos con “el incidente de la sangre corrupta”: la epidemia empezó el 13 de septiembre de 2005, cuando Blizzard (empresa desarrolladora de WoW) introdujo en el juego una nueva mazmorra, llamada Zul'Gurub, como parte de una nueva actualización. El jefe de esta, Hakkar de Zul'Gurub, podía infectar a los jugadores con un hechizo llamado Sangre Corrupta que causaba una cantidad significativa de daño al jugador en un periodo determinado de tiempo. El efecto podía ser transmitido a jugadores cercanos, y podía matar en cuestión de segundos a jugadores de bajo nivel, mientras que personajes de alto nivel

podían soportar el efecto y sobrevivir. El efecto desaparecía cuando el tiempo terminaba o el personaje moría.

Debido a un error de programación, cuando los cazadores o brujos retiraban a sus mascotas (una especie de forma para guardarlas en contenedores), estas mantenían todos los efectos presentes de cuando estaban en combate. Los personajes no-jugador (NPC) podían contraer el efecto, pero no podían morir por el mismo y solo podían esparcirlo a los jugadores; en efecto, esto los convirtió en portadores asintomáticos de la enfermedad y en un vector de distribución para el hechizo. Por lo menos tres de los servidores del juego se vieron afectados. En los foros de discusión del juego describían ver cientos de cuerpos en las calles de los pueblos y ciudades.

Durante la epidemia, los hábitos normales de juego se vieron interrumpidos. La respuesta de los jugadores fue variada, pero resultó en comportamientos similares a los del mundo real. Algunos personajes con habilidades curativas ofrecieron sus servicios, algunos personajes de bajo nivel que no podían ayudar directamente escaparon a zonas no infectadas y otros intentaban esparcir la enfermedad. Los jugadores reaccionaron como si la enfermedad representara un riesgo para su bienestar. Blizzard intentó establecer una cuarentena voluntaria, pero no lo logró, ya que muchos jugadores no se la tomaron en serio y otros simplemente aprovecharon el caos. Blizzard se vio forzado a arreglar el problema y a realizar reinicios forzados en los servidores. Las ciudades más importantes y los pueblos fueron abandonados a medida que el caos se esparcía y los jugadores rápidamente evacuaron a la seguridad relativa de las zonas abiertas, dejando los centros urbanos llenos de cadáveres y las calles literalmente blancas con los huesos de los muertos. La plaga terminó el 8 de octubre de 2005, cuando Blizzard hizo que las mascotas fueran incapaces de ser afectadas por la Sangre Corrupta, haciendo así imposible que esta se esparciera fuera de Zul'Gurub.

Esta última historia, considero que tiene bastantes aspectos que mencionar. Por un lado, nos encontramos su similitud con lo que fue la pandemia del COVID-19, donde las personas podían contagiarse por ignorancia, malicia o demás factores que pudiesen influir, así como también en las medidas que se usaron para prevenir su expansión, de hecho, si tiene relación, pues es raíz de esta historia que las ONG del mundo comenzaron a trabajar en diversos protocolos de bioseguridad para prevenir un escenario, a la vez que lo utilizaban como ejemplo

sobre las posibles conductas que el ser humano podría tomar en dichas situaciones. También, debo mencionar que la historia llegó a tal punto, que muchos de los jugadores que esparcían la enfermedad por malicia fueron catalogados como “terroristas” por diversos medios de comunicación, así como también las primeras personas en ingeniar medios para la propagación de un elemento nocivo.

Sin embargo, el aspecto más importante se encuentra dentro de lo literario, es decir, sabemos que la literatura es una especie de “moda” que se ajusta a ciertos contextos políticos y socioculturales a medida que los tiempos cambian, como lo es el caso de Burke que la cataloga como tal y se oponía fervientemente a la moda formalista de su época, como lo es también el caso del lingüista William Labov, quien reconocía a la poética como una forma de expresión hermosa, nacida de la antigua Grecia y, por ende, cargada de un inmenso peso narrativo para la representación subjetiva del ser y lo inesperado.

De esta manera, nos encontramos ante el concepto de la biografía como forma literaria, pues William Spengemann (1980) y James Olney (1972), en los Estados Unidos y Philippe Lejeune (1975) en Francia comenzaron a explorarla como forma de creación del Yo en respuesta a las épocas históricas y a las circunstancias personales, lo cual tiene bastante sentido, pues incluso los antropólogos reconocen la biografía como un concepto literario cargado de narrativa subjetiva, no por nada estos comenzaron a recurrir a las biografías para comprender de qué modo se deviene un zuni o un kwakiurl, siendo la “nueva” antropología, en especial la estadounidense, y acaso en polémica contra el estructuralismo impersonal de Lévi-Strauss, las que llegaron a interesarse en la relación “cultura-personalidad” con un acercamiento personal antes que institucional.

Es por esto que, si en un inicio sus estudios cargaban con la pesada impronta de la teoría freudiana, con el tiempo llegaron a dar espacio a la cuestión más general del modo en que los seres humanos crean significado en el marco de su propia cultura y, ¿Qué mejor ejemplificación para esto que la última historia que acabo de contar? Después de todo, fuimos nosotros, videojugadores, quienes creamos un nuevo contexto sociocultural y político a través de un videojuego, que incluso terminaría por adelantarse a una época, de esta manera, nosotros como personajes, mediante nuestros “avatares” que representan nuestros contextos socioculturales, políticos y subjetivos, dentro de un mundo ficticio, terminamos por crear literatura de muchos

tipos, en esta historia en concreto producimos una de las más interesantes biografías (sin mencionar las otras que de allí se desprenden, como sanadores embusteros, terroristas, exiliados u otras más) de la historia humana, que narra nuestras aventuras y acontecimientos dentro de aquellas fechas y que, incluso a día de hoy, sigue siendo debatida y estudiada por antropólogos humanos que desean entender nuestro funcionamiento mental.

Marco teórico y estado de la cuestión

Antes de proseguir con el análisis del videojuego anteriormente enunciado (y otro más como contraste, ya que esto permitirá evidenciar la multiplicidad de caminos a la hora de construir narrativas), me gustaría definir unos conceptos que ayudarán a entender de mejor manera el siguiente análisis y el propósito del presente trabajo. De esta manera, también me gustaría enunciar una serie de trabajos de otros autores respecto al análisis y cuestionamiento del videojuego como elemento narrativo, de modo que mis palabras dichas hasta ahora y, que posteriormente diré, gocen de un respaldo ajeno al mío como escritor de este texto.

Empezando con el primer término que deseo abordar, encontraríamos la ludología, la cual es la ciencia o estudio que se ocupa del análisis de los juegos y videojuegos desde la perspectiva de las ciencias sociales, la informática, las humanidades y otras áreas del conocimiento. Aunque la ludología abarque todo tipo de juegos, en los últimos años la mayoría de los estudios al respecto se han centrado en los videojuegos.

Sin embargo, en los estudios de los videojuegos, no existe una corriente de análisis única. Por lo que los dos grandes enfoques, que en ocasiones compiten entre ellos, serían la ludología y la narratología, aunque algunos autores señalan la inexistencia de una oposición real. De esta manera, si se nos enfocamos hacia la ludología, encontraremos que existe una propuesta divisoria, que busca dar un mejor entendimiento del campo, de esta forma, nos encontraríamos con que el primero de estos enfoques que se remite al interior de la ludología, debe hacerse entre el desarrollo de videojuegos, interesado en el estudio de los aspectos técnicos en los videojuegos y la aplicación de nuevas tecnologías sobre los mismos; mientras que la teoría ludológica, más purista e interesada, es decir, este segundo enfoque, se centraría en el estudio del quid de juego y videojuego, atendiendo a sus aspectos sistémico, social, humano, estético, cultural, etcétera.

Ahora bien, retomando ese segundo término enunciado anteriormente (narratología), lo explicaremos desde uno de sus componentes principales, el “narrador”, abordado por Walter Benjamín (1936). De esta forma, Benjamín observa que la narración ha cambiado en la era moderna (siglo XX y continuó evolucionando en el siglo XXI). Los medios de comunicación de masas, como el cine y la prensa, han alterado la forma en que se cuentan las historias. La narración se ha vuelto más pasiva, en lugar de ser una interacción directa entre el narrador y el oyente.

Además, la fragmentación y la rapidez de la información en la sociedad contemporánea dificultan la capacidad de contar historias profundas y significativas.

Benjamín (1936) también sostiene que, en la sociedad moderna, la tradición oral se ha debilitado significativamente. Anteriormente, los narradores transmitían historias de generación en generación, manteniendo viva la memoria colectiva. Sin embargo, con el advenimiento de los medios de comunicación masiva y la escritura, esta tradición se ha visto amenazada y desplazada. No por nada Benjamín sostiene en su obra que “la obra de arte reproducida se convierte, en medida siempre creciente, en reproducción de una obra artística dispuesta para ser reproducida” (Benjamín, 2015, p. 5-6), lo cual, en un sentido más amplio, puede ser reinterpretado como la obra de arte que reproduce el artefacto; pero sólo el artefacto que se ha vuelto 'raro', es decir, irremplazable. De manera que, aquello que distingue a la reproducción técnica de la obra de arte original, no es más que el hecho de que su presencia, que precedía a todos los procesos técnicos, está ahora ausente y, por lo tanto, accesible de una manera distinta y en circunstancias diferentes.

Es por esto por lo que, en resumen, se podría considerar al narrador como una figura que busca primar la transmisión del conocimiento oral, de manera activa y desde una perspectiva de primera mano, es decir, una figura de autoridad y sabiduría incuestionable.

Ahora bien, ¿qué sería de la narración sin una temática que la acompañe? Es por esto por lo que nos remitiremos a épica de Mijaíl Bajtín. Empezando, podríamos decir que Bajtín consideraba que la literatura era fundamentalmente un fenómeno dialógico, es decir, que estaba compuesta por un diálogo constante entre diferentes voces y perspectivas. Una de sus obras más importantes, *Problemas de la poética de Dostoievski*, sentó las bases de su teoría.

En relación con la épica, Bajtín (1929) enfatizó la importancia del discurso polifónico, que se refiere a la multiplicidad de voces y puntos de vista presentes en una obra literaria. Según él, la épica, al igual que otros géneros literarios, refleja y da voz a múltiples perspectivas, ya sean las voces de los personajes, los narradores o incluso voces históricas y culturales. Por lo que a partir de esto podríamos establecer varias conexiones con el videojuego y lo narrativo de este (multiplicidad de voces en la historia), además, Bajtín también destacó la noción de carnavalización, que se refiere a la inversión de jerarquías y la liberación de normas y convenciones establecidas en la literatura, nuevamente, un elemento que intercede dentro del campo del videojuego.

En resumen, el contexto de la épica implica que se cuestionen y subviertan las estructuras tradicionales y los discursos dominantes, permitiendo la aparición de voces alternativas y contrapuestas.

Por lo que, una vez finalizado este breve abordaje de conceptos, daremos pie a los textos de los que hacía mención.

La teoría narrativa del videojuego (José García Hernández)

En este texto se nos da un acercamiento curioso a lo que es la problemática que ronda el concepto del videojuego, ya que se nos plantea no como un concepto que ha llegado a ser motivo de análisis, sino como uno que ya ha sido propiamente analizado y que, en su lugar, necesita de un mejor método de análisis del que se le ha aplicado. De esta manera, se nos plantea el videojuego como un fenómeno surgido a partir del siglo XXI, el cual es capaz de desprender y crear narrativa a través de sí, como si de un libro se tratase, sin embargo, allí radica el principal problema de este fenómeno y es que, si bien puede hacer todo lo que un libro hace, este no es un libro, pues posee otras variables de análisis como los jugadores que tienden a influir en la trama, por lo que resulta impráctico que este fenómeno haya sido analizado desde concepciones clásicas de literatura y concepciones modernas de narratología literaria, aunque claro está que no deberemos tampoco analizar este fenómeno como si de un videojuego puro se tratase. (José García Hernández, 2012).

De esta manera, y una vez planteado el problema, es que esta investigación empieza a brindar cierta luz sobre el concepto del videojuego y como puede abordarse desde una perspectiva más práctica. Para lo anterior debemos remitirnos concretamente a la metodología de este trabajo, la cual se realizó con base en una recapitulación y análisis de diversos estudios comparados de los videojuegos, pues allí se ubican los postulados teóricos más interesantes de esta como pueden ser los siguientes:

- Como primer postulado, nos encontramos con que la narración dentro de los videojuegos debe ser analizada por partes, es decir, se necesita una división de los diversos tipos de narración que el videojuego pueda presentar, porque no siempre será

misma y variará acorde al tipo de videojuego que se analice. De la mano de lo anterior, se logran identificar dos tipos de narración surgida a partir de los videojuegos, en primeras instancias nos encontraríamos con la narración semidefinida, la cual se caracteriza por ser de carácter lineal y preestablecida, pero con ciertos matices de autonomía, como lo puede ser el videojuego de World of Warcraft, aunque este caso puede resultar curioso, ya que, por una parte nos encontramos ante un mundo totalmente abierto y dispuesto a ser explorado por nosotros los jugadores, podemos minar, cazar, luchar e interactuar con casi cualquier pequeño ápice de mundo que se nos plantee, incluso podemos realizar numerosas empresas y misiones secundarias a la tarea principal encomendada por el videojuego, sin embargo, es en esta empresa principal donde radica el motivo de porque este juego pertenece a este tipo de narrativa, ya que no importa que facción elijamos, qué raza o clase para jugar, si bien habrán pequeñas variaciones con respecto al final (variaciones del tipo llegas por una zona distinta o enfrentas distintos enemigos a los de la otra facción o raza), esta variable principal que podremos denominar como $A \rightarrow B \rightarrow C$ (héroe genérico A debe llegar a punto B para vencer a villano genérico C) siempre permanecerá intacta mostrando la misma cinemática final al jugador; En segunda instancia, tendríamos la narración indefinida, siendo esta de carácter variable y autónoma, es decir, videojuegos donde nuestras acciones como jugador realmente influyen en el final, juegos del tipo que poseen final A, B e incluso C.

- Como segundo postulado, nos encontramos con que es menester recurrir a ciertos referentes teóricos del videojuego o que puedan tener cierta relación con este, como pueden ser Campbell y su texto *El héroe de las mil caras*, como puede ser Aguiar Silva con su texto “Teoría literaria”, como puede ser Rolan Barthes en su texto “Aventura semiológica”, incluso podríamos incluir a Tomachevski con su texto “Teoría de la literatura”. Sin embargo, tal como la problemática lo plantea es necesario que no nos remitamos únicamente a referentes literarios, sino también a aquellos propios del videojuego, pese a que algunos puedan tener cierta carga estigmática, como lo puede ser Peter Molyneux también conocido como el “Bellotas” (título popularizado por un creador de contenido de la plataforma de YouTube especializado en videojuegos de nombre “Baitybait”), debido a una serie de postulados polémicos en cuestión de veracidad, que promovió acerca de su videojuego “Fable”, que tal como su nombre indicaba permitía al

jugador la libertad de escribir su propia historia en un mundo fantasioso donde nosotros determinaríamos el final y vida que tomaríamos, y si bien esto en parte fue cierto, muchas otras cosas no lo fueron como la posibilidad de crear familias desde cero y a la antigua como en el mundo real (sistema implementado parcialmente), como la posibilidad de crear nuestro propio hogar (solo podíamos comprar casas ya existentes), o como la posibilidad de plantar una bellota y verla crecer hasta convertirse en un árbol, hecho que le valió el título anteriormente mencionado, y que pese a todo lo anterior, fue de los primeros en preguntarse por la problemática de los videojuegos y su lugar en el mundo tal y como afirma en la siguiente cita: “uno de los grandes problemas de nuestra industria ha sido siempre el de la identidad: ¿dónde encajan los videojuegos dentro de la cultura? No son películas, ni libros, ni se pueden considerar incluidos en ningún medio existente”. Continuando con la incógnita planteada por Molyneux, es que llegamos a una de las autoridades más importantes dentro del mundo del videojuego como lo es Aarseth, el cual se da a la tarea de intentar encontrar a aquel lugar que legítimamente le corresponde al concepto del videojuego, para esto, Aarseth crea el concepto de la ludología, siendo esta la ciencia o estudio que se ocupa del análisis de los juegos y videojuegos desde la perspectiva de las ciencias sociales, la informática, las humanidades y otras áreas del conocimiento, por lo que, en resumidas cuentas, para Aarseth el videojuego termina convirtiéndose en un tipo de literatura y narración, pero una de carácter ergódico (trivial) e interactivo, pues nosotros como jugadores o como el propio Aarseth nos nombra “inmersores” (puesto que somos creadores de historia en cuanto asumimos la piel y rol de nuestro personaje o avatar), somos los encargados de completar o ejecutar una secuencia lógica (sucesión lógica de nudos definida por Barthes en su libro ya mencionado), ya sea con la resolución de acertijos, cumplimiento de objetivos, o simplemente con caminos por recorrer.

Finalmente, y de la mano de Aarseth, podemos concluir con base en todo lo anterior que si bien se han dado grandes avances en la exploración y análisis del fenómeno del videojuego, aún existen estancamientos en la misma, ya que su postulado de la ludología, muy a su pesar, se encuentra en constante lucha (el análisis desde perspectivas incorrectas al fenómeno, como los acercamientos desde concepciones antiguas de literatura, quitándole autonomía al videojuego) contra los postulados de la narratología, impidiendo de esta manera un análisis objetivo de este

fenómeno y siendo esto evidenciado en su texto de “La teoría narratológica del videojuego”, pese a todo lo anterior, siempre habrá que recordar que somos partícipes de la narración y la moldeamos e influimos en ella, por ello somos “inmersores” dentro de esta y no por nada Espen Aarseth, fundador de Digital Games Research Association (DiGRA), expone en *A Narrative Theory of Games* que la narrativa se desarrolla por medio de la unión lógica de secuencias y acciones: “que implica una situación de la cual, una cadena de eventos (un sendero, una secuencia de acciones, etc.) ha sido producida por los esfuerzos poco triviales de uno o más individuos o mecanismos” (p. 129, traducción propia de la investigación).

Una vez definido este fenómeno denominado como “videojuego”, deberíamos pasar a dar un vistazo a mayor profundidad sobre las formas en que este se organiza y es analizado, por lo que dicho esto, pasaremos al siguiente postulado, el cual se preguntará por la narratividad de los videojuegos y las formas en que se encuentran el juego, el jugador y el personaje.

***Videojuegos y virtualidad narrativa* (Francisco García García)**

Pasando a analizar el presente texto, podremos evidenciar que se trata de una investigación de carácter epistemológico con una finalidad de carácter reflexivo, ya que esta, a diferencia de la anterior no busca como tal presentar el planteamiento de una hipótesis o problema investigativo frente a un fenómeno de poco conocimiento, en cambio, buscará dar una mayor visibilidad al fenómeno de interés, mediante la invención y formulación de conceptos que aporten un mejor entendimiento al mismo. Aunque claro está, lo anterior no sale del aire, pues esta investigación se apoya en autores como Bajtín y Roger que se encargarán de hacer una división meticulosa y abstracta del videojuego a modo de categorías y subcategorías de este, de modo que logre evidenciarse que, si bien el videojuego promueve y funciona como narración, no todos los tipos de videojuegos funcionan para dicho fin, algo que comporta junto a los libros, pues no todo libro será literatura o narración.

Para identificar los tipos de videojuegos planteados por esta investigación, deberemos retomar a Roger Cailloix (1961), el cual a su vez es citado por Marie-Laure Ryan (2004, 221)

para distinguir un total de 4 tipos de juegos (basados en la naturaleza de este y no en su temática), siendo estos:

- “Los juegos tipo Agon, los cuales generalmente son asociados a la competición, ya sea esta de carácter individual o colectiva, como son los deportes, los juegos de mesa o los concursos de televisión o radio”, aunque centrándonos en los videojuegos, podríamos incluir al WoW aquí, ya que este tiene un apartado PvP (jugador contra jugador) que consta de arenas y campos de batalla donde sus participantes luchan por ascender en una clasificación.

- “Los juegos tipo Alea, generalmente asociados con el azar, por lo que este tipo de videojuegos se componen desde el dominó a cualquiera de los juegos de cartas, e incluso algunos de los juegos de mesa. Se dice que la suerte está echada, sin embargo, la suerte también ayuda a los mejores, de ahí que existan jugadores expertos que saben jugar con cualquier baraja y saben sacarle el mayor rendimiento a lo que el azar le depara”, siendo ejemplificado en el videojuego mediante la optimización del equipamiento del jugador, sus habilidades y demás, un elemento altamente apreciado en “Limbus Company” donde como jugadores deberemos equipar de la mejor manera posible a nuestros personajes, así como también elegir a cuáles usaremos sabiamente para que llegada la hora del combate, los dados se inclinen a nuestro favor (pues el sistema de combate se basa en turnos, Y choque de personajes, donde gana el que mejor tirada de dado saque).

- “Los juegos tipo Mimicry o juegos de imitación, los juegos del como sí, donde el jugador tiene a asumir otros roles ajenos a los suyos”.

- Por último, nos encontramos con los juegos tipo “Ilinx, los cuales se tratan del uso de la transgresión de los límites, caos, metamorfosis, inversión de las reglas. Cailloix (1961) dice que son esos juegos en los que lo esencial es perseguir el vértigo y que consisten en un intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción o en introducir una especie de pánico voluptuoso en una mente habitualmente lúcida. Se tratarían más bien de rituales de iniciación, experimentación con drogas”.

Sin embargo, lo anterior nunca será una ley inamovible, de ahí la oposición entre el agon y el alea (donde tenemos excepciones como los naipes o dominó que combinan al agon y el alea,

puesto que la mano se obtiene por suerte y su uso es según la habilidad), de ahí que se pueda echar de menos los juegos de construcción que pertenecen a otras categorías Marie-Laure Ryan (2004). Es debido a esto que la realidad es realidad en cuanto la persona es capaz de tomar decisiones que la alteren, de ahí que lo virtual también se considere real en cierto aspecto, salvo por su aparente carencia de límites (aunque discrepo en esto último, pues dependiendo del tipo de videojuego los límites son más o menos definidos, con alguna o casi nula tendencia a ser quebrantados).

Pero entonces ¿De qué manera se forma un videojuego y la narrativa que a este subyace? La respuesta en sí tiene muchas aristas a ser consideradas, por lo que en los siguientes apartados intentare dar claridad al asunto.

El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos (Luis Felipe Blasco Vilches)

Este texto busca implementar el modelo de Campbell (“héroe de las mil caras”) en el videojuego, para ello, mediante un estudio descriptivo y narrativo se intentó poner en evidencia los patrones y escenas que componen el universo narratológico del videojuego. Dicho modelo, pese a incluso ser un clásico dentro de la cultura literaria de lo épico, podría decirse que a día de hoy sigue poseyendo un nivel de éxito bastante aceptable, debido a lo simplificado y efectivo de sus elementos, los cuales una vez depurados mediante los filtros de Vogler y según palabras de Luis Felipe serían:

- Mundo ordinario: El punto de partida de la historia, la normalidad del héroe antes de la aventura.
- La llamada a la aventura: Algo pasa y al héroe se le presenta la opción de solucionarlo asumiendo un desafío, aceptando una aventura.
- Rechazo de la llamada: En un principio el héroe rehúsa lanzarse a la aventura.
- Encuentro con el mentor: El héroe se encuentra con un mentor que le anima a la aventura y le prepara para ella.

- Cruce del primer umbral: El héroe abandona su mundo normal para adentrarse en el mundo especial mágico, extraño, nuevo...
- Pruebas, aliados y enemigos: El héroe supera pruebas, hace aliados y se enfrenta a enemigos... ¡Muchas cosas le pasan! Y él, poco a poco, va comprendiendo cómo es ese mundo especial.
- Acercamiento a la caverna más profunda: El héroe supera una prueba especialmente difícil. El éxito total está cada vez más cerca.
- El calvario: Momento de gran dificultad. El héroe se enfrenta a la muerte (casi muere él, tal vez muera un compañero...)
- La recompensa: El héroe obtiene, mercedamente, algo que le ayudará a la resolución de la aventura.
- El camino de vuelta: El héroe debe terminar el asunto de una vez por todas y regresar al mundo ordinario.
- La resurrección: El héroe está a punto de morir en la prueba final, pero gracias a todo lo aprendido se sobrepone y tiene éxito.
- Regreso con el elixir: El héroe, mejorado, regresa al mundo ordinario con algo que ayuda a la comunidad.

Pero ¿Realmente se cumplen estos criterios dentro de los mundos narrativos del videojuego? La verdad es que dependerá mucho del tipo de videojuego en cuestión, pues al igual que los libros, cada videojuego se orienta a un género específico de su área de oficio, aunque para este caso nos enfocaremos en aquellos videojuegos que cumplen con la categoría pertinente a lo narrativo, por lo que, de esta manera, lograremos evidenciar que desde que se cumpla el primer requisito del videojuego (ser del tipo poseedor de narrativa, como aquellos enfocados en la novelización del personaje o el desarrollo dramático del mundo) la mayoría de estos criterios propuestos por Luis Felipe se hallarán en mayor o menor medida dentro de los mundos ficticios jugables, pongamos como ejemplo a “WoW” y a “Limbus Company”, puesto que son dos juegos que, si bien cumplen los criterios del desarrollo de un mundo narrativo, cada uno lo hará de manera única y diferente a su contraparte, evidenciando una multiplicidad de caminos a la hora de desarrollar un elemento narrativo.

- Ambos títulos enunciados anteriormente poseen un mundo ficticio donde se desarrollará la aventura. Así como también poseen la respectiva llamada o conflicto que desembocará en el viaje.
- En estos títulos surge algo curioso, ya que en “WoW” nosotros no rehuimos de la aventura o llamada, mientras que en “Limbus” si bien nuestro personaje se muestra reacio a lo que ocurre a su alrededor derivado de su pérdida de memoria, este no se opone ni rehúye de su llamado.
- También podemos hallar una peculiaridad a la hora de cruzar ese umbral mencionado anteriormente, ya que en estos títulos simplemente no existe, la extrañeza y lo mágico son afines a este mundo, son parte normal de su día a día, por ende, si bien iremos conociendo aliados y enemigos a medida que avancemos esto no contribuirá a la percepción de nuestro personaje sobre ese mundo, sin embargo, si a la nuestro como jugadores e inmersores de ese mundo fantástico.
- Por último, podemos mencionar que estos títulos comparten el poseer sus respectivos momentos de calvario y recompensa, aunque estos no siempre serán presentados como nudo o desenlace, ya que muchas veces las recompensas son ítems para volvernos más fuertes en nuestra aventura, mientras que el calvario puede ser representado como la frustración al fallar repetidamente en una zona específica del videojuego. De esta manera, y descartando a Limbus en estas últimas líneas de texto, ya que el personaje se podría decir se encuentra en una resurrección constante, mencionaríamos a WoW como el único de los dos títulos que sí posee los momentos del “regreso de vuelta” y el retorno a la vida por medio de un artefacto místico que le permita hacer frente al mal final.

Sin embargo, lo que hemos mencionado no debe ser considerado como el único referente a tener en cuenta a la hora de discernir la formación de videojuegos, ya que estos varían de acuerdo a una serie de estructuras lógicas (tipos de videojuego mencionados en apartados anteriores) que, de una u otra forma, alteraran el propósito del videojuego en sí, puesto que no es lo mismo un juego que se enfoque a la matanza o acción, o un juego que se enfoque en lo narrativo y no tanto en un propósito de entretenimiento activo. De esta manera, podemos hallar una mirada distinta dentro del texto siguiente, el cual propondrá a la tragedia como un el elemento más, encargado de desarrollar el videojuego, pero ¿Será esto cierto?

La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos (Alfonso Cuadrado Alvarado)

Adentrándonos en materia del texto, nos encontramos con una de las premisas bases de este, la cual dice: “El reciente lanzamiento del videojuego *Death Stranding* (Kojima, 2019), creado por Hideo Kojima, el autor de la legendaria saga *Metal Gear Solid* (Kojima, 1987-2015), ha puesto en primer término las constantes relaciones entre cine y videojuegos”. Sin embargo, esta cita a uno de los autores de videojuegos más reconocidos del mundo es parcialmente falsa, o al menos complicada de categorizar como verdad, *Death Stranding* si bien puede ser catalogado como un elemento revolucionador entre lo artístico/visual y, de cierta manera, lo narrativo, la verdad es que este elemento ha sido objeto de gran debate sobre si de verdad debiese ser considerado como un videojuego en sí, ya que dejando de lado las observaciones sobre bajo qué tipo de sustancias debía estar el creador de la narrativa de este título, podemos encontrarnos que las mecánicas y leyes de este lo convierten más en un simulador de caminata que de un juego como tal, pero ¿Por qué?

Si nos ponemos a analizar la problemática anterior, nos daremos cuenta de que el título en cuestión no se ajusta al modelo de Campbell, ni al género que este dice ser (acción y exploración), al menos al primero de estos dos géneros con los cuales se engloba el videojuego, ya que como jugadores nuestra tarea será la de trabajar como un repartidor en un mundo postapocalíptico, esquivando la mayoría de amenazas que allí hay, pues solo nuestra orina sirve como repelente de estas, tendremos que discernir una historia sumamente compleja y enigmática dando pie al elemento central de este juego, ya que es mediante lo visual que lograremos discernir los misterios de ese mundo, pero más allá de esto, no hay más, caminar y caminar de punto A a punto B maravillándose con el paisaje como si de una novela gráfica se tratase, por lo que al final este título cae en la polémica del reciente siglo frente a los videojuegos, de sí títulos como este, que caen dentro de la categoría de una novela gráfica podrían ser considerados como juegos simplemente por dejarnos mover un personaje y explorar. Sin embargo, dejaremos esta discusión para más adelante, pues lo que compete en este apartado, es aquella otra mirada hacia la categorización del videojuego, entendida por el nombre de “tragedia” según el texto.

Nos comenta de esta manera el texto, que Aristóteles define la “tragedia” en su Poética como: “imitación de una acción esforzada y completa, de cierta amplitud, en lenguaje sazonado, separada cada una de las especies (de aderezos) en las distintas partes, actuando los personajes y no mediante relato, y que mediante compasión y temor llevan a cabo la purgación de tales afecciones” (Aristóteles, 1974: 1449b25-30). De esta forma, y dejando de lado el carácter mimético del videojuego, nos encontraremos con 3 términos claves para entender cómo funciona la tragedia dentro de este, siendo estos la compasión o empatía, el temor y la catarsis.

Empezando por el orden de los términos anteriormente nos encontramos con la *compasión*, también entendida como empatía por parte de un segundo o primero hacia un primero o segundo respectivamente, aunque en el caso de los videojuegos nos centraremos en el primer caso, ya que nosotros, el jugador, deberemos ser considerados como un segundo en la historia, pues el primero, el protagonista de la historia será nuestro avatar o personaje a controlar dentro del videojuego en cuestión, una vez aclarado esto, me remitiré a los títulos que el texto propone para evidenciar como se ilustra este fenómeno dentro del mundo de los videojuegos.

Empezamos con el videojuego de nombre “Heavy Rain”, allí nos adentraremos en mundo, o mejor dicha ciudad, que está siendo azotada por los atroces asesinatos de infantes a manos del asesino del origami, una enigmática figura que se caracteriza por asesinar a sus víctimas en lugares húmedos o lluviosos, ahogándolos para posteriormente cubrir sus rostros con una figura de origami, de ahí su nombre, dentro de este cruel mundo tomaremos el papel de varios protagonistas, un investigador, una periodista, y el principal de todos ellos, un padre que tras la muerte de uno de sus hijos en un accidente de coche se encuentra ante la encrucijada que su hijo restante ha sido raptado por el asesino del origami, la historia se desarrolla mediante *flashbacks*, a modo de rompecabezas como si estuviéramos armando una vida ajena a la nuestra, una vida destrozada y que se intenta mantener en pie en pos de solucionar el misterio que ayudara a salvar a la posible última víctima de este asesino, ya que sin adentrarme demasiado en spoilers del final de este título, deberemos de tener en cuenta que de acuerdo a como hayamos jugado el final será uno u otro, dulce o amargo, siendo la empatía el recurso clave para armar todo este hilo narrativo trágico, ya que si como jugadores no lográsemos empatizar con las personas de este mundo, no lograríamos esa conexión emocional que nos permite sentirnos aludidos como si nosotros encarnásemos en piel y huesos a dichos personajes ficticios, aunque

personalmente, me atrevo a decir que esta conexión se logra más desde el egoísmo empático que desde una empatía emocional pura que enseguida explicaré, lo anterior derivado de los tipos de público objetivo a los que se centra un videojuego, siendo en este caso o título de análisis que logramos desglosar a 3 de ellos.

Ahora bien, como mencione anteriormente, existen tres tipos de público objetivo dentro de un videojuego (desde lo planteado por Aristóteles), la primera vertiente que recae en el jugador empático inmerso dentro de la narrativa del mundo, la segunda vertiente enfocada en el jugador empático por egoísmo, pues su naturaleza humana lo lleva a rehuir de situaciones indeseables a su persona, mientras que, por último, no encontraríamos con el jugador neutro, aquel que reconoce que mientras sea un mundo ficticio toda reacción es válida y aceptable. De esta manera, empezando con los dos primeros de estos, ya que van muy de la mano, deberemos remitirnos al contexto de lo ficticio, de los personajes o NPC, pues en ellos nos encontramos con una peculiaridad de este mundo y es que sus habitantes son una mimesis casi exacta de una persona del plano físico, no tienen superpoderes, al contrario, viven vidas miserables y normales, donde la sangre y dolor de lo cotidiano plasman una narrativa única, ante este acontecer de sucesos nosotros como seres humanos tenemos dos vías de reacciones posibles: o sentimos una empatía genuina por las desgracias de otro ser humano, o sentimos una empatía egoísta ante el temor de que algo así nos pudiese acontecer. Por último, y de poca importancia para este análisis, nos encontraríamos la tercera vía, donde la empatía se elimina de la ecuación, pues como jugadores reconocemos la falsedad de ese mundo construido a partir de ceros y unos, donde si bien nos puede gustar o no la narrativa de este mundo ficticio, lo único que nos importa es conseguir el final de la historia, sea malo o bueno, o en caso de poseer ambas rutas narrativas, todas las posibles para lograr ese anhelo coleccionista del jugador plasmado a modo de logros en un videojuego.

Ahora bien, existe una cuestión un tanto divertida frente a lo que acabo de explicar y es que, como dije mucho antes, Aristóteles planteaba 3 términos clave: empatía (el cual ya explicamos), temor y catarsis, los cuales explicaré de manera resumida, pero ¿Por qué? Porque si prestamos especial cuidado al acontecer de la empatía, podremos ver que de allí se da pie a los 2 términos restantes. El temor siendo una de las emociones centrales que una tragedia debe evocar en el público, ya que se le define como una reacción emocional del espectador ante los eventos

desafortunados que le ocurren a los personajes, lo cual nace de un sentimiento empático egoísta donde nos da temor que dichos acontecimientos nos sucedan a nosotros, porque nos identificamos con los personajes allí representados, Por último, nos encontraríamos con el concepto de la catarsis, el cual se identifica como el objetivo final de la tragedia, siendo este una purificación o purga de las emociones de temor y compasión (eleos) que experimentan los espectadores durante la representación de la tragedia, por lo que, de esta manera, los espectadores experimentan una liberación emocional que les deja en un estado de equilibrio y claridad mental, un estado que podríamos decir que nace una vez hemos llegado a la consecución de nuestro objetivo principal, aunque en este caso en particular, dentro de la narrativa del videojuego en cuestión.

De esta manera y finalizado con esta breve cuestión de la tragedia/empatía, daremos pie, mediante el siguiente texto, a la discusión que a inicios de este apartado quería tratar: ¿Puede un videojuego ser considerado videojuego si solo ofrece elementos visuales y narrativos al jugador?

Cuando los videojuegos cuentan historias: un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración (Gemma López Canicio)

Antes de pasar con el texto anteriormente mencionado, es necesario que primero establezcamos unas bases como, por ejemplo, ¿no ofrecen ya los videojuegos narrativa y visualidad al jugador? Lo cierto es que sí, sin embargo, esto no es lo único que ofrecen, ya que los videojuegos ofrecen ciertos elementos lúdicos, como lo llegó a mencionar Espen Aarseth en su libro *Cybertext* de 1997, los cuales pueden ir desde simples elementos de caracterización de personajes, hasta entramados sistemas de tomas de decisiones por parte del jugador. A raíz de esto, nos encontramos con un peculiar género de los videojuegos denominado como “novela visual” o “novela sonora” las cuales no siempre son catalogadas como videojuegos, las cuales están particularmente centradas en una historia o en contenidos tipo escritos con una narración similar a la de una novela; se caracteriza principalmente por la presencia de historias complejas, la existencia de escenarios y personajes estáticos, usualmente con características artísticas de anime, aunque en la actualidad algunas novelas visuales tienden a incluir una pequeña animación, pequeñas escenas de vídeo (tanto anime como acción real) e incluso puede presentar

efectos de sonido y actuación de voz para cada personaje y la posibilidad de finales alternativos. Por lo que, con base en lo anterior, podríamos dividir este género en dos vertientes posibles:

- Las VN (Visual Novel) propiamente dicho, que contienen poco o ningún juego aparte de la toma de decisiones.
- Las ADV (Aventura), que contiene desafíos u otras formas de juego, como pueden ser puzzles o demás.

Sin embargo, pese a la desalentadora descripción de las VN, lo cierto es que, pese a que un juego no tenga juego por así decirlo, es decir, nula participación por parte del jugador dentro del mundo ficticio que se encuentra visualizando, podemos tomar otra ruta de análisis para este tipo de “videojuegos” tal y como establece el texto que tomamos como referente para el tratamiento de esta discusión, y es que remitiéndonos a este nos encontramos con que si tomamos al videojuego como un texto, es decir, un artefacto semiótico: un constructo comunicativo constituido por un sistema signos que se articula en torno a tres dimensiones (sintáctica, semántica y pragmática).

Podemos llegar a evidenciar al juego como un elemento multimodal para la creación de historias, las cuales no necesariamente deben poseer algún elemento activo como lo puede ser la acción, puzzles o demás para lograr ser categorizadas como propias del videojuego, ya que son numerosos semioludológicos los que manifiestan que el simple elemento de caracterizar un personaje ficticio para lograr incidir de X o Y manera sobre un individuo en particular es una forma de ludología diferente a lo estándar, pero que no por ello dejar de ser más o menos valorada. Sin embargo, hay otros que manifiestan que el videojuego no puede ser concebido como un texto, en cuanto no se elabora de la forma en que un texto físico lo haría (en materia semiótica), aunque esto es un craso error, pues tal y como menciona el texto en su cita Aarseth, donde este define en los *Game Studies* al videojuego como un elemento semiótico: “I am far from convinced that computer-mediated communication is fundamentally and primarily a semiotic domain” (Aarseth, 1997, p. 41), podemos evidenciar que todo el trabajo de programación y comunicación que lleva la creación y comercialización de un videojuego es en esencia un entramado sistema de numeraciones y signos que el propio lenguaje textual usaría dentro de un libro, ya sea para entender las emocionalidades de la contemporaneidad o para plasmar elementos más profundos de la psique o el mundo ocultos a simple vista.

De ahí que el texto manifieste que autores como Pérez (2012), encargado de nombrar a esta nueva forma de investigadores y creadores como semioludológicos, exprese las recientes nuevas sobre la combinación de diversos autores y teorías para el análisis de este creciente fenómeno conocido como videojuego, ya que según la cita que el texto nos proporciona de él: “debido a autores como Óliver Pérez o Planells que han observado ya la utilidad de ciertos modelos semióticos y narratológicos en el ámbito de las Humanidades que, debidamente adaptados a las características y estrategias formales del videojuego, pueden ofrecer resultados verdaderamente reveladores en lo referido al análisis de sus particularidades narrativas, es que surgen combinaciones de estudios en el ámbito de la Semiótica narrativa, la Teoría de los mundos posibles y la Teoría del lector modelo (A. J. Greimas, U. Eco, T. Pavel, L. Doležel, M. L. Ryan, T. Albaladejo...) con otras disciplinas dedicadas, en exclusiva, a considerar el componente lúdico, como la Teoría de juegos y la Ludología (K. Salen, E. Zimmerman, J. Juul...)” (Pérez, 2012: 35-37; Planells, 2017: 48-67).

Metodología

La presente investigación busca enmarcarse dentro del enfoque de la hermenéutica narrativa, principalmente desde la mirada de la triple mimesis de Paul Ricoeur (2007). Este método se eligió por su capacidad para profundizar en la comprensión de las experiencias de los jugadores y las narrativas de los videojuegos desde una perspectiva tanto descriptiva como interpretativa y reflexiva, que permita denotar su relevancia en el ámbito narrativo.

Ahora bien, este trabajo se ha definido para que sea desarrollado a modo de un esquema de planeación, es decir, se desarrollará por fases o capítulos como si de un libro se tratase. Con el fin de lograr lo anterior, se empezará con una especie de recorrido histórico, que a su vez servirá como abre bocas, se trata pues, de un apartado contextualizador que se encargará de sumergirnos en materia de los conceptos tratados (ludología, narratología, videojuego, entre otros), tanto evolutivamente en cuestiones de lo histórico, como en cuestiones de la esencia definitoria misma.

Continuando con lo que es este desarrollo esquematizado, proseguiríamos con el análisis del videojuego electo (World of Warcraft) para la consecución de los objetivos del presente trabajo, de esta manera, nos centraríamos en analizar, desde la perspectiva de Campbell y su modelo del héroe, los elementos claves para evidenciar el potencial narratológico del videojuego en cuestión, como lo son el desarrollo y construcción del mundo, su trama, sus personajes y los elementos particulares activos o no que influyan en todo lo anterior. Además, también se analizará desde una perspectiva semiótica enfocada a cuadros de relaciones entre personajes que demuestren una continuidad de la historia y del mundo que se está analizando, evitando caer en posibles estancamientos de la trama que pudiesen desviarnos de una consideración narratológica apropiada.

Lo anterior se sustenta desde la importancia de lo semiótico, como hilo vinculante entre conceptos y narrativas, pues es la semiótica la que proporciona un marco teórico para estudiar cómo se construyen los significados en los videojuegos a través de signos y símbolos, como imágenes, sonidos, personajes, y acciones del jugador, permitiendo profundizar en la comprensión de cómo los videojuegos transmiten narrativas, temas y mensajes a los jugadores, aunque claro está, lo anterior también es aplicado a la inversa, pues la semiótica también puede examinar la interacción entre el jugador y el juego, así como la forma en que los jugadores

interpretan y asignan significado a los elementos del juego, creando así “narrativa”. Finalmente, abordaríamos a los grupos focales electos para esta tarea, ya que al igual que un libro no es nada sin su crítica, público o lectores, tampoco lo es un videojuego sin quien lo juegue, alague o critique, de esta manera, mediante el club “páginas y píxeles” se seleccionó un grupo de 18 personas, la gran mayoría de ellas siendo amistades mías que comparten un gusto afín por los videojuegos, estas personas fueron abordadas mediante preguntas y encuestas “disfrazadas” de conversación, y no me malentiendan, pues no me remito a ninguna clase de engaño, pues cada uno de ellos participó voluntariamente en esto, así pues, lo que quiero decir es que el debido grupo focal fue abordado mientras se encontraba en otra actividad en particular, siendo esta el videojuego, de modo que su mente estuviera enfocada en ese mundo, sus sentidos nublados por el estímulo de este y, de esta forma, sus respuestas fueran lo más sinceras posibles, sin filtros, ni dudas y enfocadas a la materia de interés.

Retomando a Ricoeur (2007), quisiera decir que es precisamente por este modelo de trabajo que su enfoque encaja a la perfección, pues de la triple mimesis podemos ordenar, de mejor manera, lo anteriormente planteado. Así pues, si definimos este trabajo o incluso tomamos esto como apartado finalizador, mediante los conceptos de la mimesis de Ricoeur, encontraríamos lo siguiente:

- *Mimesis I* - Comprensión Fenomenológica: se llevará a cabo una exploración inicial de la experiencia del jugador y la narrativa de los videojuegos, no sin antes propiciar un marco contextualizador apropiado para la consecución de este fin, de modo que, podamos centrarnos en la comprensión directa de los datos primarios. Esto no debe ser tomado necesariamente como un orden completamente excluyente o dogmático, pues incluso en este apartado de aparente jerarquización inicial, pueden ir incluidas las recopilaciones de entrevistas con jugadores, análisis de videojuegos seleccionados y observaciones participativas para capturar la experiencia en su forma original.

- *Mimesis II* - Reflexión Crítica: los datos recopilados en la fase anterior serán sometidos a un análisis crítico y reflexivo. Se cuestionarán las interpretaciones iniciales, se identificarán patrones y significados subyacentes, y se relacionarán los hallazgos con teorías relevantes, como la narratología y la ludología, de manera que, se

logren establecer vínculos, conexiones o expectativas frente al concepto, siendo, en esencia, un apartado más analítico.

- *Mimesis III* - Reinterpretación Creativa: Finalmente, se reinterpretarán los datos y hallazgos en un nuevo contexto o marco conceptual. Se generarán nuevas ideas, perspectivas o teorías sobre la relación entre la interactividad de los videojuegos, la experiencia del jugador y su relevancia en el ámbito narratológico, implicando así una síntesis creativa y general.

Aun así, y pese a todo lo que he dicho, aún falta una pieza clave en la metodología, una justificación, por así decirlo, de una visión del método que, en el campo humanístico, se distancia de su versión *a priori*, y encuentra en la escritura misma -en tanto forma de recoger la experiencia- el despliegue del pensamiento. En efecto, a lo largo de *Notas acerca del método*, María Zambrano (2018) plantea que desde la episteme moderna el método investigativo se ha asumido riguroso en tanto que “diseño” *a priori*, pero asumir esto de una forma taxativa ha negado la dimensión *a posteriori* del método cuando se vincula a la experiencia que se abre a la intuición y a la dimensión poética del conocimiento (razón poética, para Zambrano), a la construcción que el investigador hace en su escritura, a partir de su propia experiencia con los acontecimientos de la investigación, las lecturas y las interacciones logradas para resolver su pregunta de investigación. Es decir, no nos hemos limitado al análisis objetivo de datos o hechos, sino que este trabajo ha sido una apropiación de la escritura como aventura de investigación que integra mi experiencia como maestro y, a la vez, sujeto envuelto en el universo de los videojuegos.

Debido a lo anterior, el método investigativo propuesto debía partir de una pregunta o inquietud profunda sobre la realidad y el ser humano, lo cual no es difícil de observar a lo largo de este trabajo de grado, pues lo cierto es que nuestra era, y probablemente las eras futuras, estén inmersas en lo digitalizado y aquello afín al entretenimiento del hombre, algo que los satisfaga, como lo son los videojuegos, una herramienta digitalizada en muchos casos y que es capaz de transportar al ser humano a mundos más allá de su imaginación y comprensión. Por lo que, de esta forma, se vuelve necesario el cuestionar las verdades establecidas y así explorar nuevas perspectivas y formas de conocimiento que aboguen por una actitud de apertura y receptividad hacia el mundo, buscando captar su misterio y su poesía.

Es por esto que, para finalizar está apartado metodológico me gustaría mencionar cómo se logra aplicar esa mentalidad de asombro, siendo, precisamente, mediante la vinculación de las dimensiones “a priori y a posteriori”, lo que nos ha instado a no seguir un orden convencional y general, como lo puede ser el de planteamiento del problema – diseño metodológico – trabajo de campo; en su lugar, hemos encaminado el trabajo a la escritura a partir de la capacidad de asombro, fundamental para acceder a la verdad y la comprensión profunda, generadoras de nuevas preguntas y estimuladoras de la reflexión filosófica, siendo este el motivo del principal de la forma adquirida por este escrito.

Consideraciones éticas

Desde el punto de vista de la ética, podríamos argumentar que toda investigación requiere de una serie de principios y valores que se comprometan con el estado de la calidad de humana ajena, es decir, atender a una serie de ideas y visiones sobre las cuestiones socioculturales y políticas que atañen al mundo. Lo anterior no es una novedad, de hechos son varios los autores que defienden la incorporación de estatutos éticos que permitan la sana gestión de la investigación, por ejemplo, Eumelia Galeano (2012 - 2018) sostiene que estos estatutos deben permitir que se vele por la integridad de los involucrados en los procesos investigativos, de manera que, si lo ven necesario, puedan ser retirados del proceso sin ninguna repercusión negativa que les pueda afectar.

Ahora bien, ¿Por qué es necesario tener una ética de la investigación? Desafortunadamente, podríamos decir que la respuesta a esta pregunta se basa en la gran muestra de antecedentes negativos que poseemos sobre diversos trabajos de investigación carentes de esta ética reguladora, los cuales terminarían por desembocar en hechos lamentables que influirían directamente en la integridad del individuo. Por ejemplo, antes del siglo XX no hay documentos escritos sobre los derechos de los sujetos participantes en las investigaciones, un hecho que contribuyó a la existencia de experimentos llevados a cabo mediante el riesgo de los sujetos involucrados, pero que de igual manera constituyeron un gran avance científico.

Analicemos un poco sobre la evolución de lo ético en la investigación. Podemos tomar como ejemplo a Edward Jenner, quien, a finales del siglo XVIII, formuló la hipótesis de que la exposición a la viruela de las vacas protegía a los humanos de la infección con el virus de la viruela

humana, si bien dicha hipótesis sentó las bases para el desarrollo de las vacunas; no hay que olvidar que para comprobarlo, Jenner expuso a sujetos sanos, incluido un menor de ocho años, al virus de la viruela de las vacas y posteriormente al virus de la viruela humana, un acto que, si bien permitió la erradicación de la viruela en 1979 y salvo miles de vidas, de haber fracasado hubiese terminado en resultados ciertamente lamentables. Actualmente, una investigación similar tendría que llevarse a cabo bajo estándares más estrictos, los cuales probablemente no aceptarían el involucramiento de seres humanos con posibilidad a perecer o enfermar.

De esta manera, pasamos a algunos de los hechos históricos que dieron lugar a la redacción de los primeros documentos que guían la investigación en seres humanos. En una primera instancia, tendríamos al Código de Nuremberg, surgido al finalizar la Segunda Guerra Mundial a causa de la exposición de los experimentos llevados en los campos de concentración. Dichos experimentos ocasionaron que en diciembre de 1946 se llevara a cabo un juicio en contra de los alemanes que realizaron experimentos en los prisioneros sin su consentimiento, causándole a los sujetos de experimentación daño permanente o la muerte. Siendo debido a lo anterior que El Código de Nuremberg se publicara en 1948, señalando que “el consentimiento voluntario del sujeto es absolutamente esencial” y que debe ser claro que los sujetos que están participando en una investigación tendrán beneficios, los cuales deberán sobrepasar a los riesgos, siendo este código el primer documento internacional que fundamentó las bases para la participación voluntaria y el consentimiento informado, en el contexto de estudios de investigación.

Avanzando más en el tiempo, encontramos La Declaración de Helsinki en 1964, donde la Asociación Médica Mundial estableció las primeras recomendaciones para la realización de la investigación que involucra seres humanos. Dicha Declaración rige la ética a nivel internacional y se ha revisado periódicamente: en 1975, 1983, 1989, 1996, 2000, 2002, 2004, 2008 y 2013. El documento está dirigido principalmente a médicos, pero la Asociación Médica Mundial espera que cualquier profesional que realice investigación con seres humanos adopte los principios señalados en la declaración. Se destacan dos frases que se refieren al quehacer del médico: “el médico debe actuar en el mejor interés del paciente cuando brinde la atención médica” y “es deber del médico promover y salvaguardar la salud, bienestar y derechos de los pacientes, incluyendo aquellos que se incluyen en la investigación médica, así como también se destaca una tercera frase que va más orientada al quehacer investigativo general “el conocimiento del médico y su conciencia deben

estar dedicados al cumplimiento de este deber”. Si bien las anteriores frases podrían no aportar nada novedoso al campo de lo ético, pues son, en esencia, lo establecido en el Código de Nuremberg, lo cierto es que en la Declaración, además, se menciona que todos los protocolos de investigación deben ser evaluados por un comité independiente antes de iniciarse y que deben ser llevados a cabo por personal calificado, tanto en el área médica como en el área de investigación, salvaguardando así el riesgo de un juicio personal errado referente a la integridad investigativa ajena.

Por último, si nos adentramos un poco más en el tiempo, encontraríamos el estudio Tuskegee en 1932, siendo este realizado por el Departamento de Salud Pública de los Estados Unidos a causa de la sífilis. En este estudio se incluyeron 600 hombres afroamericanos de bajos recursos, 400 se infectaron con sífilis y se les dio seguimiento durante 40 años para estudiar el comportamiento de la enfermedad, un hecho que podríamos comparar con aquellos acontecidos en los campos de concentración alemana. De esta manera, podríamos pensar que para que un estudio de este calibre fuese realizado la compensación al participante tendría que ser extremadamente elevada, sin embargo, y pese a que en 1950 estuvo disponible la cura con penicilina, a ningún involucrado se les dio la cura, incluso en algunos casos se demostró que cuando algunos participantes fueron con otros médicos y se les diagnosticó sífilis, los investigadores del estudio impidieron que se les diera el tratamiento. Por lo que, al hacerse público, se formó una Comisión Nacional para la Protección de los Sujetos Humanos en Investigación Biomédica y del Comportamiento, que estuvo encargada de establecer los lineamientos para la conducción de los estudios de investigación de acuerdo con los principios éticos básicos. Esta Comisión redactó el Reporte Belmont, el cual se publicó en 1979 y sentó las bases para muchos lineamientos internacionales que se elaboraron posteriormente, los cuales en la actualidad son utilizados como guía para llevar a cabo la investigación en seres humanos y para resolver conflictos, siendo los principios establecidos en este reporte el respeto por las personas (autonomía), la beneficencia (no maleficencia) y la justicia.

Si bien podría seguir ahondando en la historia y evolución de estas consideraciones éticas, sería algo redundante, pues no importa el país, esta ética de investigación siempre intentará orientarse a esos 3 principios reguladores del Reporte Belmont (aunque pudiese ser ignorada por algunas personas inmorales, pues ninguna ley es inamovible). De esta manera, y retomando el

propósito de esta investigación, me es menester aclarar que estos principios fueron acatados a la hora de realizar las respectivas intervenciones con los involucrados de la investigación. En primer lugar, a cada uno de los participantes se les compartió el consentimiento informado, el cual no solo explicaba los objetivos y metodologías del estudio, sino también les explicaba todo lo necesario a su participación, como lo es el hecho de que podían desistir cuando lo desearan, así como también la posibilidad de utilizar herramientas para la protección de su privacidad y autonomía, siendo esta última ampliamente utilizada, pues ante una entrevista sin filtro, muchos optaron por la utilización de seudónimos para la protección de su pensamiento individual ante la posibilidad de controversias. En segunda instancia, entrando en materia del riesgo beneficio, si bien la investigación carecía de riesgo alguno, a cada participante se le recompensó de manera apropiada (aunque algunas solicitudes fuesen banales), a su vez, en ningún momento se tergiversó su pensar y toda información suministrada fue corroborada con los participantes una segunda vez para confirmar su disposición y satisfacción frente a lo usado. De esta manera y finalizando, se espera una vez publicado el trabajo, hacer devolución eficaz de lo usado a los participantes para que, nuevamente, se les dé cuenta que, de inicio a fin, se cumplió con lo enunciado en el consentimiento y lo pactado con ellos.

Páginas y píxeles. El escenario de la indagación

El club de conversación “Páginas y píxeles” fue una iniciativa, de corta duración, que buscaba recopilar todo el material referencial posible para la sustentación del trabajo de grado bajo el cual se enmarcaba, poseyendo como objetivo principal este trabajo el evidenciar el potencial narratológico de los videojuegos desde un componente lúdico o de ludología.

Para lograr la consecución de lo anterior, se designaron sesiones variables, los días jueves, de entre 1 a 2 horas según la disponibilidad y cantidad de los participantes, dichos participantes se componían principalmente de amigos cercanos de diversas carreras (Ingeniería de sistemas, administración de empresas, derecho), además de algunos participantes voluntarios de la universidad de Antioquia que les interesase la iniciativa, de esta manera, se fomentaba una diversidad intelectual única que permitiese comprender mejor el aspecto narratológico de los videojuegos.

La idea para tratar en las sesiones era abordar la historicidad literaria del videojuego, pasando por sus diversas etapas evolutivas hasta el día de hoy, aunque abordadas desde diversas perspectivas socioculturales y geográficas como lo pueden ser Asia u occidente, de esta forma, en la primera sesión y decidida por votación de los participantes se hablaría del tema elegido, siendo en este caso Japón como tema de apertura para las sesiones, trazando un espectro de discusión unilateral como lo puede ser la creación de los primeros centros de arcade como punto de partida a esta, los cuales primaban dificultad sobre narrativa para aumentar la duración de sus videojuegos y conseguir más dinero por uso, prosiguiendo con la adaptación del género a las consolas hasta llegar así a la adaptación computacional de estos.

Esta iniciativa surgió a partir de mi deseo personal de hacer algo diferente, que no fuera meramente académico u ortodoxo como desde el bachiller se pudiera apreciar, se trataba pues, de la intención de crear un oasis en un mar de repetitividad, que permitiera a los estudiantes universitarios hallar reposo e intentar encontrar gustos afines sobre un tema en particular (videojuegos) que no suele tener relevancia en el ámbito académico, además, se buscaba lograr una apertura de nociones y perspectivas, de modo que se lograra tener en consideración nuevas formas de aprendizaje literario, que no necesariamente debiesen recurrir siempre a lo que nosotros consideramos como “clásico” o inamovible.

Sin embargo, hay ciertos elementos que durante la iniciativa surgieron, los cuales terminarían por cambiar mi visión sobre la iniciativa en sí y lo que esta representaba, es decir, no me estoy ubicando en ningún tipo de tonalidad del espectro de la moralidad respecto a esta, en su lugar, me refiero a lo inesperado, cuál obra de suspenso, a ese cúmulo de experiencias que precisamente el devenir del azar puede propiciar, para ejemplificar esto, creo que será necesario hacer un repaso de punto por punto sobre cada aspecto planteado y como este a la hora de la realidad resultó ser, además de su afectación en mi experiencia.

Empezando por lo que fueron los participantes, a los que podríamos considerar como la muestra poblacional deseada para la sustentación de este trabajo, diremos que no fue la población esperada, no porque no fuesen aptos para lo requerido, o porque fuesen pocos (18) en comparación con lo esperado, sino porque no provinieron de los lugares esperados. Me explico, se esperaba que la mayoría de los participantes del club proviniesen de la universidad de Antioquia, concretamente de la licenciatura de literatura y lengua castellana de la facultad de educación, sin embargo,

ninguno de los participantes provino de esta facultad, de hecho, ningún participante provino de esta universidad, esto no era del todo malo, ya que aquellos que decidieron participar eran viejas amistades que me alegraban el día, además, esto dio paso a una gran variedad de perspectivas, puesto que ellos provenían de diversas universidades, ciudades y países como lo son EAFIT, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Argentina, España, entre otras, aunque como digo, se me hizo curioso que nadie de mi universidad se interesara en el club, llevándome a pensar en quizás esto se haya podido deber a un arraigado tradicionalismo literario que los lleva a ignorar otras formas de literatura.

Continuando con el manejo de las sesiones, hay muchas cosas que podría destacar, entre ellas la sinceridad y veracidad de la información obtenida de estas, ya que no se realizaron en forma de tertulia como habitualmente se harían, en su lugar, y debido a que nos encontrábamos entre amigos, se optó por una realización más cotidiana y amenas, es decir, decidimos jugar los videojuegos que a diario jugamos y mientras lo hacíamos charlar de los temas que acontecían en función de lo designado, esto podría parecer simple procrastinación, sin embargo, esto permitía que las respuestas y consideraciones sobre un tema en particular fueran de lo más sinceras posible, ya que al estar enfocados en una actividad primaria, respondíamos a la problemática de una manera directa y sin demasiados filtros por la ocupación cerebral, también, podíamos responder enfocados desde la temática principal, como lo son los videojuegos, de manera que, por ejemplo, si yo preguntaba sobre algún exponente de los videojuegos de reconocimiento en Japón, todos podíamos remitirnos sin mayor problema a autores como Hideo Kojima, lo mismo acontecía con otras temáticas como occidente, a lo cual muchos se remitían a España y la tradición religiosa que estos profesaban incluso en sus videojuegos, de esta manera, hallamos títulos como *Blasphemous* o *Dantes inferno*, donde el primero nos mostraba la tradición religiosa del catolicismo español, sus vínculos con la edad media y como esto podía llevar a la expiación del alma mediante la belleza del dolor y autoflagelación, así como también de la metafORIZACIÓN de las diversas formas de religión como el pecado; Mientras que el segundo nos mostraba desde una perspectiva de acción, así como también de autosuperación mediante el apoyo divino en Dios redentor, la historia de la divina comedia o, al menos, una versión bastante inspirada en esta.

Lo anterior no solo contribuyó a lo propiamente dicho, sino también charla ajena a cualquier tipo de filtro verbal ¿Por qué digo esto? Porque surgieron numerosas conversaciones, sin

ánimo de ofender cabe mencionar, que trataba todo tipo de espectros o discursos, donde muchos resaltaban un rol muy marcado que la mujer ha adquirido dentro de los videojuegos (cumplir un rol de soporte, el equivalente a decir que solo puede cumplir un rol de cocinera); donde otros hablarán de la problemática del género y lenguaje y como esta se ha estado inmiscuyendo dentro de los videojuegos como una imposición en lugar de apropiación natural, entre muchos otros.

Por último, y esto es más una opinión, considero que el club fue una experiencia maravillosa, pudiendo mezclar una de mis temáticas favoritas de la niñez en mi trabajo académico, se podría pensar que el club ya finalizó, pues su propósito ya fue cumplido, sin embargo, debido a que lo creé de la mano de mis amigos, he de decir que este nunca finalizará, de hecho, me gustaría compartir una de nuestras historias que, casualmente, aconteció el jueves pasado:

“Son las 6:00 p.m., nuestras fichas de personaje están listas y el Dungeon Master (DM) ya ha preparado la historia y sus dados. Cuatro aventureros llegan a un pueblo que se encuentra siendo asolado regularmente por un temible dragón y un grupo de orcos, el grupo se compone de un brujo, un clérigo, un druida y un paladín, yo, por supuesto, soy el carismático y gallardo paladín, nos encontramos en una concurrida taberna, en la cual no logro enterarme de nada, ya que los dados parecen solo favorecerme con 1 para mis tiradas de percepción, eso sí, los dioses me dan un 20 para pegarle un poderoso calvazo a mi compañero de grupo por no entender mi estrategia. El tiempo avanza y nos encontramos disfrutando de nuestra comida, cuando de repente unos matones irrumpen en el lugar, una pelea de taberna ha empezado y así contra ellos arremetemos, como defensor de la justicia intenté pacíficamente la situación terminar, sin embargo, mi mal estado físico me impidió su líder desarmar, el brujo hostigado por virotos de ballesta dos veces casi asesinado fue, mientras que el druida sin opciones a la refriega tuvo que unirse, porque mi gran carisma logró convencer a los matones de que él fue el responsable de todo, mientras tanto, el clérigo hace uso de todos sus hechizos para al brujo salvar; pero no se preocupen, pues mi brillante armadura me permitirá a vosotros defenderos, golpe tras golpe, una muralla incansable, hasta que los dados mi defensa flaquearon, aunque claro el clérigo podrá curarme, oh es verdad que al brujo sus recursos dedicado, entonces como buen paladín la huida emprendí, me escondí en la cocina para hostigar con mis jabalinas, no sin antes eliminar a dos de los maleantes, el druida es derribado, al igual que mi persona, ya que al parecer al DM mi plan no le agradó, por lo que un matón envió para con la rata en la cocina acabar, logran salvarnos el clérigo y el brujo, terminando así está

embriagante pelea, malheridos pero no muertos, tras lo cual el tabernero con hospedaje y comida nos recompensó, salvándome así de la cuenta pagar, pues como noble adalid dinero se me olvidó llevar, y dejándonos así la espera de una aventura que próximamente continuará” Dungeons & Dragons 5th Edition.

Cuál escenario griego, cuál obra Shakespeariana, este videojuego, anteriormente de mesa, es la representación de lo que la narrativa lúdica puede llegar ser, una historia de muchas, aunque única en su tipo, precisamente esto fue lo que el club propició, y pese al ahora haber terminado de una forma formal, de otra manera el espectáculo ha de continuar.

Si bien soy consciente de la pregunta de interés para este escrito, considero que también sería importante vincularla parcialmente a otro campo de interés, como lo puede ser lo educativo, después de todo, somos docentes en formación. Por lo que antes de finalizar, a continuación, podrán observar el pensamiento de los participantes del club “páginas y píxeles” que tan relevante fue para el desarrollo de este trabajo, de manera que se logre evidenciar como esta temática logra permear incluso otros campos del saber y profesiones, así como también lo que otras voces opinan al respecto.

Encuesta realizada a los participantes del club

A continuación, se observará el formato de preguntas y sus respectivas respuestas.

Nombre:

¿Qué estudia o estudió?

1. ¿Considera usted que los videojuegos han tenido un mayor aporte educativo en usted que la educación misma?
2. ¿Cómo considera usted que se inició el mundo de lo literario? ¿Fue a través de los videojuegos o estos tuvieron algún impacto en su iniciación?
3. ¿Considera usted que los videojuegos podrían considerarse literatura ¿Por qué?

Sergio Nicolás Casas Pinzón

Negocios internacionales

1. Dentro de las posibilidades expuestas hoy en día, la realidad es que muchos de los videojuegos han servido para enseñarle en cierta forma valores a las nuevas generaciones, no solo a partir de un simple juego, por el contrario, brindando una experiencia completa y dando sitio a una historia que se puede desarrollar al completo.

2. Pues mis inicios en el mundo literario fueron mediante libros como el quijote, lady masacre y demás obras literarias; los videojuegos enriquecieron mi gusto literario a partir del mundo de los libros e historias que comparten estos.

3. Los videojuegos como tal, no, pero su historia y lo que hace que sean parte de la infancia de muchos podría ser una buena literatura cuando hablamos de enseñanza o a la hora de dar un valor más allá de sentarse 5 o 6 horas a jugar frente a una pantalla.

Sergio Gómez Riveros

Ingeniería de sistemas y administración pública

1. No, pero sí son una muy buena fuente de información de cultura general, incluso en temáticas específicas.

2. En lo personal, no me ha llamado mucho la atención el mundo literario, pero los videojuegos sí han aportado conocimientos relacionados.

3. Solo una pequeña parte de los videojuegos puede considerarse literatura, porque hay una gran variedad de géneros de videojuegos, algunos sencillos como un sudoku en el celular y otros complejos multijugador online de mundo abierto. Gracias por su atención.

Alejandro Gutiérrez

Ingeniería de Sistemas

1. Cambio mi primera (el presente participante, al sentirse inconforme con su primera respuesta, decido reelaborarla). En su gran mayoría sí, ya que puedo aprender desde idiomas hasta historias reales.

2. No he tenido una conexión directa a la literatura.

3. Sí. Los videojuegos pueden contar historias tanto reales como ficticias e intentan atrapar a su público no solo con la jugabilidad de estos, sino también con sus cinemáticas y/o textos para avanzar en las historias. Tenemos recreaciones de historias de todo tipo como mitología, guerras,

religiones, etc. Para concluir puedo decir que un juego muchas veces se crea igual que muchos libros y pueden atrapar a su público interesado de la misma manera.

Juan Camilo

1. Ingeniería de sistemas (estudió)

1 verdadero. Sí.

2. Mi madre jugaba mucho dungeons and dragons, por lo que de mis primeros libros fueron one shots de su dm, y demás obras de esa índole como lord of the rings. Además de que siempre me gustaron las novelas gráficas, por lo que mucha lectura en videojuegos.

3. Sí, algunos juegos la tienen más fácil como las novelas gráficas, que literalmente son libros con dibujitos que interactúan, otros al presentar una historia cumplen con lo que es “literatura”, ya sea exponiendo una premisa, buscando informar o simplemente entretener.

Alejandra

estudió ingeniería en sistemas.

1. Se podría decir que últimamente el nivel académico ha empeorado, algunos profesores se limitan al mínimo de su capacidad y toca recurrir a fuentes externas que permitan un mejor nivel de interés y atención, por lo que en muchos casos sí lo son.

2. En parte, ya que, poniendo ciertos videojuegos en inglés, he podido aprender nuevo vocabulario.

3. Sí, porque como cualquier historia tiene una trama.

Antes de proseguir con el análisis en cuestión, he de dejar claro el ¿por qué?, de estas encuestas, pues sin un contexto apropiado, su propósito podría pasar desapercibido de cara a futuras lecturas. De esta manera, las encuestas buscan aportar una perspectiva complementaria y empírica al análisis posterior sobre World of Warcraft (WoW), estas buscan ayudar a entender

cómo estas características son percibidas y experimentadas por los jugadores en la práctica, como estos conciben el videojuego y si les ha sido de utilidad e interés en su vida. Así pues, en un primer momento nos interesaríamos por la percepción del jugador, ya que es esta la que nos ayuda entender como estos interpretan la narrativa del juego y del mundo, es decir, no todas las personas del mundo que hoy en día leen llegaron a hacerlo por los libros, de la misma manera, no todas las personas tienen el mismo acercamiento hacia un medio en particular por lo que conocer una recepción de antemano al tema siempre es de ayuda, también, es interesante ver como la temática en sí se puede vincular a otras áreas del saber, por lo que es todo lo anterior y más, lo que nos resulta de interés cuando de percepción hablamos, pues esta, junto con lo que más adelante mencionaré, lo que configura nuestros mundos subjetivos. Embarcándonos hacia un segundo momento, encontraríamos el importante momento de la experiencia emocional, y es que precisamente as encuestas pueden explorar las respuestas emocionales de los jugadores hacia la narrativa y los acontecimientos del juego, por ejemplo, recuerdo como una vez en clase escuche a alguien decir: “en una clase use el ejemplo de mi mamá me mimó, pero resulta que uno de los alumnos no entraba en la premisa y rompió en llanto”, por lo que no es de extrañar que ante algo tan errático y misterioso como lo es lo emocional resulte precavido e interesante realizar un sondeo de antemano que permita conocer esas subjetividades personales que enriquezcan esa narrativa grupal del videojuego, después de todo, como lo he manifestado en este mar de letras en algún momento, los videojuegos fueron para mí, la respuesta moral y social de una infancia algo aislada, por lo que podríamos estar entrando en el campo de la empatía con o hacia los personajes, la tensión emocional durante ciertos momentos del juego y el impacto emocional de las decisiones tomadas en este. Por último, es bien sabido, que al igual que los libros, los videojuegos los hay de muchos tipos y formas, por lo que las preferencias narrativas de los encuestados siempre serán un tema de interés, ya que da pie a conocer el tipo de historias que encuentran más atractivas, los géneros narrativos preferidos o las características específicas de la narrativa que más valoran, permitiéndose así un entendimiento claro de la interacción con la narrativa.

Para ir finalizando con este breve preámbulo, cabe destacar que el videojuego de WoW es, y siempre será, uno sumamente social, donde la psique de los jugadores ha conducido a la creación de narrativas de lo más curiosas, como una pandemia nacida de la malicia humana, que más adelante funcionaria como estudio social para la creación de normas de seguridad frente a

estas emergencias, como lo fue el COVID-19, por lo que se hace necesario el conocer como opera la mente de otras personas con respecto al videojuego, pues muchos dejan de lado la moral al creer que es un mundo sin consecuencias y falso, mientras que otros, fervientemente, se ciñen a sus principios e ideales propios, generando una dicotomía que solo la experiencia será capaz de discernir.

World of Warcraft, un detallado análisis a sus componentes narratológicos

Expansión: Wrath of the Lich King

Es la segunda expansión del MMORPG World of Warcraft, después de The Burning Crusade. Amplía el contenido del mundo de Warcraft de manera sustancial, incluyendo, entre otras cosas, el continente Rasganorte, hogar del Rey Exánime.

Argumento: Tras la purificación de la Fuente del Sol, hay un periodo de tensa calma en el mundo, que se verá interrumpida cuando la Plaga de no-muertos lanza un ataque masivo contra las ciudades y los pueblos de todo Azeroth, tanto en los Reinos del Este como en Kalimdor. Bajo presión de responder con un ejército completo, el jefe de Guerra Thrall envía una expedición a Rasganorte al mando del Señor Supremo Garrosh Grito Infernal. Mientras tanto, Varian Wrynn, el rey humano que se encontraba desaparecido, regresa por fin a la ciudad de Ventormenta y reclama su corona. Varian envía un ejército igual de poderoso a cargo de Bolvar Fordragon para derrotar al Rey Exánime y a las fuerzas de la Horda que osasen cruzarse en su camino. Conforme se avecinaba la última batalla contra el Rey Exánime, la maga humana Jaina Valiente y la líder de los Renegados, Sylvanas Brisaveloz viajan al gélido corazón de Rasganorte. Cada una tenía razones distintas: Jaina espera descubrir si en el Rey Exánime aún queda algún resto de su antiguo amigo y amor Arthas, mientras que Sylvanas busca vengarse de su antiguo enemigo. Con ayuda de estas dos heroínas, los campeones de Azeroth deben asaltar la Ciudadela Corona de Hielo y derrotar a los esbirros del Rey Exánime, y después de ello, enfrentarse a Arthas en persona para acabar de una vez por todas con la Plaga.

Antes de proceder con el análisis en cuestión, creo necesario el establecer una división particular para el título elegido, esta se denominará como “canon” (aquella verídica y confirmada por la compañía creadora) y “fanon” o “fan canon” (aquella creada por el colectivo imaginario de los jugadores). Para el análisis de cada una aplicaré la estructura establecida en “El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos” (Luis Felipe BLASCO VILCHES), para lograr una mayor facilidad interpretativa.

Mundo ordinario: el punto de partida de la historia, la normalidad del héroe antes de la aventura.

Canon: se nos presenta un mundo variable, hablando narratológicamente, pues la estructura de este será propensa a cambiar de acuerdo con la expansión que se esté tratando en el momento, en la línea de tiempo que compete a la narrativa actual del videojuego, sin embargo, nosotros nos ubicaremos en sus inicios, concretamente donde se empezó a formar el primer gran nudo narrativo de este videojuego para dar pie a numerosas líneas narrativas. Este momento en particular, se caracteriza por ser de carácter lineal, gozando de una influencia epistolar y fragmentada en lo que se refiere a contextualización del momento, y es que nosotros como jugadores podemos ser “veteranos” (previos jugadores de esa franquicia) o “novatos” (jugadores nuevos que llegamos directamente a este título), por lo que es este segundo grupo, que no han seguido de cerca la historia, pues esta expansión de análisis es la cuarta entrega de la franquicia y la primera en ser MMO, los que necesitan de una guía más detallada a lo que es el “lore” (historia) del universo en el que empezaron a influir. De esta manera, a lo largo del hilo narrativo principal, podemos encontrar un sin fin de contenido epistolar, que hará alusión a sucesos pasados o ajenos del hilo principal, para así lograr una mejor ambientación del mundo, de modo que, no se sienta ni muerto, ni plano, ni origen.

Ya que mencionamos esa palabra, “origen”, mencionaré brevemente sus nombres y sucesos que dieron pie a lo que fue esta gran trama narrativa. Empezando por “Warcraft: Orcs & Humans (1994)” el cual es el primer juego de la serie Warcraft, y aquel que estableció el mundo de Azeroth, además de presentar varias de las razas y rivalidades que en aquel mundo había como su título lo indica “orcos y humanos”, sentando de esta manera las bases para la narrativa del universo Warcraft. Seguimos con “Warcraft II: Tides of Darkness” (1995) y “Warcraft II: Beyond the Dark Portal” (1996), los cuales continúan la historia de la guerra entre humanos y

orcos, introduciendo nuevas razas como los elfos nocturnos y los trolls (otras razas enemistadas entre sí), aunque lo más importante fue la introducción de personajes guía y de relevancia dentro de la historia, algo así como un “protagonista” pero sin serlo, es decir, su importancia para la determinación de su rol como “principal” o “secundario” radicaría en el momento en que se trate, los involucrados y la facción a la que este pertenezca, algunos de estos personajes introducidos fueron Thrall y Arthas Menethil, quienes seran de vital importancia para el título que pensamos analizar. Por último, ya que no mencionaré a “World of Warcraft: The Burning Crusade” (2007), debido a que se centra en un hilo narrativo que no nos es de interés, nos encontraríamos con “Warcraft III: Reign of Chaos” (2002) y “Warcraft III: The Frozen Throne” (2003), siendo cruciales para el desarrollo narrativo de la historia de “Wrath of the Lich King”, ya que “Reign of Chaos” presenta la invasión demoníaca liderada por Archimonde, así como también la “caída” de Arthas y su posterior traición al reino que juró proteger; mientras que “The Frozen Throne” sigue la historia de Arthas y su mayor descenso en la corrupción, llevando devastación a las tierras de Northrend con su espada maldita, Frostmourne o agonía de escarcha en español.

Existen otros elementos que también contribuyeron temáticamente, como lo son algunas novelas y cómics de la saga; entre ellas encontraríamos “Arthas: Rise of the Lich King” de Christie Golden y “World of Warcraft: Ashbringer” de Micky Neilson; sin embargo, el papel principal de estas novelas es “expandir” y “argumentar” las motivaciones de los personajes, por qué tomaron esas decisiones, como eran los mundos donde caminaban, entre diversos elementos que ayudaban a crear una atmósfera inmersiva para el espectador.

Finalizado este apartado contextualizador, considero que podemos centrarnos, ahora sí, en lo que es el hilo narrativo de la expansión de interés, desde el punto de vista canónico, como ya he mencionado.

La historia se da en Azeroth un mundo geográficamente diverso que está formado por varios continentes, cada uno con su propio ecosistema y cultura, algunos de estos (ya que con el pasar de los años van surgiendo algunos más) son los Eastern Kingdoms (Reinos del Este) y Kalimdor, los dos principales y en los cuales transcurren la mayoría de eventos narrativos posteriores y anteriores a “The Lich King”, así como Northrend (actual continente de interés para la expansión, pues allí se ubica el Lich King), Pandaria y los Reinos Perdidos, cada uno poseyendo paisajes únicos, que van desde bosques frondosos hasta desiertos áridos, pasando por

montañas nevadas y pantanos oscuros, incluso zonas malditas o benditas por los dos poderes religiosos de turno (la luz y el vacío). Cada zona tiene su propia estética y atmósfera, lo que hace que explorar el mundo sea una experiencia emocionante y sorprendente. Además de los continentes, que serían de estos sin razas que los habitasen, por ello, este mundo cuenta con una población sumamente diversas que en la mayoría de los casos tiende a seguir su propia agenda (de ahí que el juego se divida en dos facciones, horda y alianza), estas razas pueden ser tanto jugables como no jugables (controlables o no por el jugador), cada una con su propia historia, cultura y habilidades únicas que generalmente son desarrolladas y explicadas dentro del juego, siendo las razas más comunes los humanos, orcos (no originarios de este mundo), elfos de la noche, enanos, taurens, trolls, gnomos, elfos de sangre, draenei y huargen, entre otros.

Al igual que el mundo real, Azeroth ha sufrido a lo largo de la historia numerosas guerras, alianzas, traiciones y cataclismos. Desde la invasión de la Legión Ardiente (enemigo latente en la franquicia, pero no es el villano de turno en esta expansión) hasta la lucha contra el Rey Exánime, pasando por la ruptura del Continente (porque al igual que en el mundo real este universo antes era Pangea, hasta que se fragmentó en varios continentes), Azeroth ha sido escenario de numerosos eventos que han moldeado su destino, ya sea para bien o para mal. Este destino es generalmente decidido por las facciones de poder en turno, pues nadie medianamente cuerdo se quedaría de brazos cruzados mientras su hogar cae en la destrucción, de ahí que a lo largo de la historia hayan surgido numerosas facciones y organizaciones, cada una con sus propios intereses y agendas, siendo las dos más importantes la Alianza y la Horda, dos grandes coaliciones que han luchado en numerosas ocasiones por el control o defensa de Azeroth.

Fanon: si bien, como jugadores, habitamos el mundo anteriormente descrito, hay una pequeña diferencia, un pequeño matiz que hace que este mundo no sea el ordinario para nosotros, pues nuestro mundo real dista bastante de este, por lo que nosotros tomaríamos como punto de partida nuestra vida misma y los aspectos que de esta se lograsen reflejar dentro del videojuego. Esto mismo servirá como pie de un siguiente apartado: “el umbral”.

La llamada a la aventura o rechazo a la aventura: como he dicho, tenemos dos vertientes, la “fanon” y la “canon”.

Canon: en un principio los héroes de ambas facciones (horda y alianza) se muestran reticentes sobre el lanzar una ofensiva a gran escala sobre Corona de Hielo (capital y base de

operaciones de la “plaga” ejército no muerto y villanos de turno, siendo liderados por el antiguo paladín Arthas, ahora el Lich King), no solo por el poderío abrumador de sus enemigos, sino también por la desconfianza mutua, pues la historia de este mundo se ha teñido en un rojo que solo la guerra puede propiciar y son los años quienes han marcado las diferencias y cicatrices entre ambos bandos defensores de su propio orden. Así pues, sin ninguna otra opción más que embarcarse para salvar su hogar, las facciones parten hacia la caza del Lich King, aunque no como aliadas, pues numerosas disputas se darían una vez llegados al continente donde se encontraba su enemigo, desde simples escaramuzas, hasta feroces conquistas territoriales.

Fanon: podríamos considerar el mismo argumento, sin embargo, el aceptar o no el llamado, no depende de una causa tan noble como la propuesta anteriormente (a no ser que seamos “roleplayers”, es decir, una especie de actores que se sumen en el personaje a interpretar), por lo que como jugadores tenemos noción que tenemos todo el tiempo que queramos para completar esa misión sin repercusión alguna, por lo que muchas veces, nosotros, los valientes héroes del mundo nos veremos sumidos en algún otro contenido, quizás una misión secundaria dada por un granjero, quizás batiéndonos en duelo con otro héroe del bando contrario, quizás solo nos queramos dedicar a aprender nuestro lugar en el mundo mediante un noble oficio como lo es la herrería, dejando así de lado el llamado que se nos ha dado, aunque sea solo momentáneamente. Aunque he de decir, que incluso en esa divagación sin sentido aparente, nace una historia, propia de cada jugador, sobre cómo su rol decidió aplicar.

Encuentro con el mentor: oh, sabio Quirón, que alguna vez al glorioso Aquiles entrenaste y entre tus sagas se rumorea que a otros héroes también, llegamos así a tan curioso apartado.

Canon: grandes héroes del antaño y el hoy, se reúnen a las puertas de tan aciago destino, orcos, humanos, enanos o elfos, son muchas las razas y sus héroes también. Centrándonos en lo que fue esta expansión, nos encontramos a varios personajes que sirvieron como mentores a lo largo de la historia. Así, por ejemplo, en un primer momento tenemos a Bolvar o Dranosh (alianza y horda respectivamente) quienes servirán como los guías y generales en aquel hostil continente, liderando sus respectivos ejércitos, trayendo esperanza y forjando una alianza entre ambas facciones que se quebrantaría cuando conocieran su “fin” en las puertas de la ciudadela. En un segundo momento, aparecería Tyrion, un paladín retirado que perdió a su hijo y deseo de

luchar, quien ahora sería el líder de los ejércitos unificados de las facciones para poner fin al mal del mundo. Como mención honorífica tendríamos a Jaina Prodmure o Uther Lightbringer, antigua amante y antiguo mentor, respectivamente, del ahora Lich King, quienes se encargarían de guiar a los héroes a través de los escarchados muros de la ciudadela de hielo.

Fanon: si bien lo anterior se cumple a la perfección en este apartado, respecto a la temática del fanon, lo cierto es que surgen otros mentores más importantes en nuestro quehacer de héroes. En un primer momento, estarían los NPC (non playable characters de los que ya he hecho mención en este trabajo) quienes se encargarían de darnos misiones a través del mundo. Permítanme explicarme, pues es necesario en este punto, una vez, como jugadores, elegimos nuestra raza y facción, se nos dará una cinemática introductoria sobre esta para simplemente después aparecer sin más en el mundo, no sabes quiénes son nuestros padres o demás, simplemente aparecemos con cualquier trasfondo imaginario que nosotros hayamos conferido antes de iniciar a jugar o que generemos durante el transcurso nuestra historia, allí no se nos dirá nada ni que debemos hacer, al menos hasta hablar con click izquierdo (elemento del ratón o mouse) con el NPC de exclamación dorada que yace enfrente nuestro, quien se encargará de darnos nuestra primera misión y tutorial sobre cómo jugar, así será durante todo nuestra estadía en el juego, misión tras misión, logro tras logro, hasta que en algún momento todo ese hilo narrativo de las misiones que se encargaron de contextualizarnos culturalmente e históricamente, confluyan en el gran villano de turno al que se nos encomendará vencer. Así pues y finalizando, en segundo lugar, tendríamos a aquel que vuelve “inservible” al anterior mentor, siendo estos otros jugadores, que se encarguen de enseñarnos lo básico cuál maestro a su pupilo.

Cruce del primer umbral: Aquí surge algo curioso, en ambos aspectos del análisis que estamos llevando a cabo.

Canon: podríamos decir que los héroes no cruzan ningún tipo de umbral, al menos no el sentido estricto que Campbell planteaba, pues este umbral no existe dentro de Azeroth, ya que en este punto de la historia la “plaga” el gran ejército de no muertos que azota el mundo ya no es novedad, es un hecho que, si bien no es tan viejo, ya dejó una cicatriz en los habitantes del mundo, aceptando su nueva realidad y tomándola como cotidiana, aunque no por ello sin buscar hacerle frente. Además, estamos en un punto donde ya se han visto demonios, dioses, entidades

lovecraftianas y todo tipo de magia, por lo que no hay casi ningún elemento que pudiese representar un umbral durante esta expansión.

Fanon: por el contrario, en nuestro caso, este umbral se representa cuando damos pie a una nueva realidad, un contexto narrativo totalmente diferente al cotidiano que vivimos a diario, representar el papel de un noble paladín, un sagaz pícaro, un talentoso mago, es ciertamente un elemento que, para aquella época, representó un cambio total de paradigmas para el estándar natural del jugador que no llegaba a tener tanta inmersividad dentro de una historia.

Pruebas, aliados y enemigos: El héroe supera pruebas, hace aliados y se enfrenta a enemigos... ¡Muchas cosas le pasan! Y él, poco a poco, va comprendiendo cómo es ese mundo especial.

Canon: desde el punto de vista del universo que nos encontramos, es decir, los personajes que encarnan este mágico mundo, podríamos decir que en este punto de la historia se enfrentan a tres enemigos en concreto. En primer lugar, tendríamos a la “plaga” misma, el azote de no muertos creados por el Lich King para azolar las tierras de Azeroth y que representan la mayor amenaza de esta expansión. En segundo lugar, tendríamos a la facción opuesta a la que estemos analizando, es decir, si analizamos la alianza, sus enemigos serían la horda y viceversa. En tercer lugar, de manera poética, tendríamos a la propia facción en sí, ya que a lo largo de la historia de este mundo se ha evidenciado como la desconfianza y animosidad a trabajar junto a otras razas del mundo para salvaguardarlo ha sido una problemática mayor que, en numerosas ocasiones, ha llevado a desastrosas consecuencias.

Continuando con el apartado de los aliados, sin mencionar a las razas que componen la facción que analicemos, podríamos decir que surgen 3 aliados en particulares a lo largo de la historia. Los dos primeros siendo los antiguos maestros de Arthas (el ahora Lich King), Uther y Muradín, el primero debido a que su alma quedo atrapada en el castillo de Arthas y se encargara de guiarnos por los gélidos muros de aquel temible lugar, mientras que el segundo, creído muerto cuando Arthas reclamó el artefacto que lo corrompería (la Frostmourne o Agonía de escarcha), se encargaría de funcionar como puente entre las culturas de las zonas antiguas del mundo y el nuevo continente a donde deberíamos embarcar para derrotar a Arthas. Por último, nos encontraríamos con el último de estos aliados y uno bastante inesperado, renegados de la plaga, que de alguna forma lograrían escapar del dominio de su amo y unirse a la resistencia contra

este, pese a la animosidad que otras razas presentasen contra ellos por nueva y precaria condición.

Fanon: en el caso de la historia del jugador, nuestra historia, no podríamos ignorar lo anterior, pues es parte de nuestras misiones principales y la historia del mundo que habitamos. Sin embargo, en nuestro caso en particular surgen otros elementos a considerar, y es que nuestros aliados y enemigos no se remiten únicamente a los NPC que componen la historia del mundo, ya que estos no siempre estarán a nuestro lado, viéndose obligados a permanecer en la zona a la que fueron vinculados mediante código (programación), de esta manera, nuestros principales aliados serían otros jugadores, amigos, con quienes deseemos compartir esta experiencia, formar gremios, grupos e incluso compañeros de armas, como si de los más extravagantes clubes de lectura se tratase. De la misma forma, nuestros enemigos también serían otros jugadores, tanto de la otra facción, como de la propia, ya que es muy común que más allá de los elementos PVP (jugador contra jugador) que el videojuego pueda poseer, existan ciertas personas denominadas como “trolls” (persona con identidad desconocida, cuya principal intención es molestar o provocar una respuesta emocional negativa con fines diversos) que no dudarán en entorpecer nuestra aventura con el fin de lograr su satisfacción y entretenimiento personal.

Acercamiento a la caverna más profunda: El héroe supera una prueba especialmente difícil. El éxito total está cada vez más cerca.

Canon: bajo la mirada de la historia principal, podríamos decir que este momento llega cuando los héroes de Azeroth, agobiados por las pérdidas sufridas a lo largo de la compañía, logran dejar de lado sus diferencias, entender que están siendo manipulados y muchas de sus luchas son injustificables. De esta manera, el desafío más grande que enfrentan los héroes es el de superarse a sí mismos en pos de derrotar al villano de turno.

Fanon: en nuestro caso, como jugadores, hay numerosos puntos donde encontramos este apartado, como lo es nuestra primera misión, nuestro primer PVP, nuestra primera mazmorra, entre otros. Sin embargo, consideraría que este apartado se da concretamente en el “late game” o juego tardío, es decir, las zonas de mayor nivel destinadas a aquellos jugadores que ya lograron superar la experiencia básica de la historia, aquí se encontrarían las “raids” o “bandas” (mazmorras de alto nivel con requerimientos de gran cooperación entre jugadores para su

finalización), los campos de batalla (zonas masivas de PVP), así como también el villano de turno en la historia, siendo en este caso Arthas.

El calvario: Momento de gran dificultad. El héroe se enfrenta a la muerte (casi muere él, tal vez muera un compañero...)

Canon: considero que en este apartado debería ir el primer asedio a “Corona de hielo”, capital de la plaga, el cual fue uno de los momentos más álgidos de la historia, pues en este momento mueren varios de los más grandes héroes de cada facción, dejando a los restos del ejército y héroes para reorganizarse, llorar sus pérdidas e incluso dar pie al caos y confrontación en búsqueda de responsables del fracaso militar. Es, pues, un punto de introspección, pues hijos fueron perdidos, maestros también, así como líderes que inspiraban a alzarse contra lo imposible, cayendo así en una desmoralización generalizada a lo largo de las filas restantes.

Fanon: realmente aquí no hay mucho de qué hablar, pues como jugadores, cada vez que morimos, nos encontraremos con dos opciones para volver a la vida, o hablamos con un ángel que se encarga de revivirnos a costa de algunas penalizaciones (daños a nuestras estadísticas y equipo), o simplemente caminamos hasta el lugar de nuestra muerte, donde encontraremos nuestro cuerpo para volver así a la vida. Sin embargo, podría argumentar que la pérdida podría darse de otras maneras más sutiles, como lo es un amigo que ha dejado de jugar y al cual no veremos más, también puede ser la pérdida de un NPC al cual le habíamos agarrado cariño, entre numerosos factores que podrían dar interpretación a este apartado.

La recompensa: El héroe obtiene, merecidamente, algo que le ayudará a la resolución de la aventura.

Canon: si bien las historias de cada facción son distintas, considero que el elemento que dio paso a la resolución de la aventura fue la “Ashbringer” o “Crematoria”, una reliquia sagrada que se creía perdida y corrupta, un arma de las pocas capaces de hacer frente a la Agonía de escarcha sin romperse en el proceso, la cual, más adelante en la historia, sería recuperada y purificada por Tyrion para su enfrentamiento final contra Arthas.

Fanon: como jugadores, nosotros no tenemos acceso a ciertos elementos de la historia, como lo es la Crematoria, por lo cual, aquellos elementos que nos ayudan a resolver nuestras aventuras del día a día, sería precisamente esas recompensas que las misiones nos otorgan, así

como también el botín obtenido de las mazmorras y enfrentamientos con otros jugadores que, en consecuencia, aumentarán nuestro poder, haciendo nuestra tarea más sencilla.

El camino de vuelta: El héroe debe terminar el asunto de una vez por todas y regresar al mundo ordinario.

Canon: seré breve, pues considero que incluso este apartado, tal y como lo plantea Campbell, debería hallarse en final, junto al apartado del “elixir” que más adelante trataré, pues, efectivamente, se trata del final de la historia. Aquí, Tyrion se enfrenta al Lich King, derrotándolo y obligando a que este se enfrente a todos sus pecados, incluidos el fantasma de su padre (asesinado por sus propias manos). Los héroes han ganado, pero no exentos de cicatrices que ni siquiera el tiempo logrará curar completamente, por ejemplo, Tyrion perdió a su hijo, muchos héroes murieron, el mundo es un caos y diversas capitales fueron perdidas, sin embargo, tras una ardua cruzada, es momento de cada héroe regrese a su hogar y que, posiblemente, se reanuden las hostilidades entre facciones sin un enemigo en común al cual enfocarse.

Fanon: esta parte es algo poética, pues una vez que hemos vencido al jefe final, al villano de turno, ¿qué más nos queda por hacer? Podríamos continuar con las misiones secundarias que no hallamos realizado en el camino de nuestra aventura, terminar de explorar este maravilloso y vasto mundo, incluso podríamos seguir perfeccionando nuestras habilidades contra otros jugadores y así ser el mejor de nuestra clasificación, sin embargo, para muchos, este es el final de la aventura y eso significa volver al mundo real y “tocar césped” (expresión con la que se le sugiere a alguien que salga a la calle a que le dé el aire y deje de mirar internet, volver a la realidad), al menos, hasta que la siguiente expansión sea lanzada y así una nueva aventura de comienzo.

La resurrección: El héroe está punto de morir en la prueba final, pero gracias a todo lo aprendido se sobrepone y tiene éxito.

Aquí realmente no hay variación de ningún tipo, pues en ambas versiones Tyrion se enfrenta al Lich king, este haciendo uso de su poder convierte la zona en escarcha, dejándonos moribundos y a punto de ser derrotados, sin embargo, antes de que eso suceda las almas que el Lich King había arrebatado durante tanto tiempo con su espada (la cual drenaba el alma de aquel

que matara) terminan por rebelarse, un último desafío hacia el tirano, permitiendo un breve momento para que Tyrion bendecido por la luz aseste golpe de gracia en tan infame enemigo.

Regreso con el elixir: El héroe, mejorado, regresa al mundo ordinario con algo que ayuda a la comunidad

Canon: Tyrion derrota al Lich King, tras esto aparece Bolvar, quien resulta que nunca murió, pues fue purificado antes morir por los dragones del mundo, por lo que debido a la maldición de la corona del Lich (alguien siempre debe llevarla o de lo contrario la plaga se desataría) se ofreció voluntariamente a portarla, con la esperanza de que su nueva forma pudiese soportarla y así dejar al más grande paladín libre para defender Azeroth.

Fanon: aquí surge algo curioso, pues este aspecto podría interpretarse como cuando una persona lee un libro y tiempo después vuelve a leerlo con nuevo conocimiento en su poder para disfrutarlo de una manera totalmente distinta. Esto mismo surge en WoW, y es que, al ser un juego, no es de extrañar que cuando derrotamos a un jefe o boss este nos suelte su botín o loot, que nos ayudara a progresar de manera más sencilla en el juego, por lo que muchos jugadores tras vencer a Arthas en la historia luego volvían mejor equipados para demostrar su poder adquiridos frente al enemigo que una vez los desafió.

De esta manera, y llevando a cabo un análisis semiótico de los elementos de la expansión, se ha encontrado dentro de esta una interesante selección semiótica de análisis, como si de árboles genealógicos se tratase, los cuales nacen del mundo presupuesto por el videojuego en cuestión, como a continuación se mostrará, aunque antes, se dará un poco de contexto, a modo de relaciones entre personajes, para comprender de donde nacen estos significantes:

Cuadro de relaciones:

Arthas Menethil

|

|— Padre: Terenas Menethil II

| |— Relación: Arthas tenía una relación cercana con su padre, quien era el rey de Lordaeron.

|
 |— Mentor: Uther the Lightbringer
 | |— Relación: Uther era el mentor de Arthas en la orden de los Paladines de la Mano de Plata. Arthas lo admiraba y respetaba profundamente.

|
 |— Interés amoroso: Jaina Proudmoore |
 |— Relación: Arthas y Jaina tuvieron una relación romántica durante su juventud en Lordaeron. Sin embargo, debido a los eventos posteriores, su relación se vio afectada.

|
 |— Hermana: Calia Menethil
 | |— Relación: Arthas tenía una relación fraterna con Calia, aunque no se exploró en detalle en la historia principal de Warcraft.

|
 |— Enemigo: Mal'Ganis
 | |— Relación: Mal'Ganis fue el líder de la Plaga en Lordaeron y se convirtió en el enemigo principal de Arthas durante su búsqueda de venganza.

|
 |— Montura: Invocador de Lordaeron (Caballo)
 | |— Relación: Arthas tuvo una estrecha relación con su montura, el Invocador de Lordaeron, que lo acompañó en muchas batallas.

|
 |— Transformación: El Rey Exánime
 |— Relación: Después de convertirse en el Rey Exánime, Arthas perdió gran parte de su humanidad y se convirtió en un ser poderoso y malvado.

Relación	Etapa inicial	Etapa intermedia	Etapa final
Padre: Terenas Menethil II	Cercana y afectuosa	Afectada por las acciones de Arthas	Arthas mata a Terenas en Stratholme
Mentor: Uther the Lightbringer	Respeto y admiración mutua	Uther intenta detener a Arthas	Arthas mata a Uther en Stratholme

Relación	Etapa inicial	Etapa intermedia	Etapa final
Interés amoroso: Jaina Proudmoore	Relación romántica juvenil	Jaina se distancia debido a las acciones de Arthas	Jaina lucha contra Arthas en Northrend
Hermana: Calia Menethil	Relación fraterna no muy explorada	No se aborda en la historia principal	No se aborda en la historia principal
Enemigo: Mal'Ganis	Arthas busca venganza contra Mal'Ganis	Arthas lo derrota en Hearthglen	Arthas mata a Mal'Ganis en Northrend
Montura: Invocador de Lordaeron (Caballo)	Fiel compañero en batalla	Arthas lo sacrifica para invocar a Sindragosa	No se aborda en la historia posterior
Transformación: El Rey Exánime	No se aborda en esta etapa	Arthas se convierte en el Rey Exánime	Arthas es derrotado y muere

Ahora bien, comprendiendo el análisis semiótico como una forma de análisis de significado y significantes, de figuras y símbolos que de alguna manera subyacen al significado de algo, ya sea para transformarlo, expandirlo, o dotarlo de alguna característica en particular, considero que podríamos dividir este análisis en los siguientes subapartados:

Significantes y Significados

Arthas Menethil: Como personaje principal, Arthas es el significante de la dualidad entre la luz y la oscuridad, la lucha interna entre el bien y el mal, y la tragedia del héroe caído. De ahí que este iniciase su carrera en la historia como un paladín, un parangón de la luz y la fe, quien desde su nacimiento fue predestinado a la grandeza como si de la leyenda artúrica se tratase.

Terenas Menethil: Su relación con Arthas simboliza la figura paterna, la autoridad y las expectativas sociales. Terenas representa el reino y los valores que Arthas traiciona. Este acto es crudo y simbólicamente representado dentro del juego, pues una vez Arthas llega como el aclamado héroe a su tierra (pues su pueblo no sabe que ha sido corrompido), entra a la sala del trono, donde su padre con ansias lo esperaba, tras lo cual podemos ver, como un Terenas con voz confundida y temerosa no sabe porque su hijo ha despachado a sus guardias personales, tras lo

cual, este le dice que lo está destronando, para posteriormente ver como una corona ensangrentada y fragmentada cae rodando por las escaleras del trono, siendo la corona el símbolo de la ley, un símbolo que ahora ha sido quebrantado.

Uther el Iluminado: Uther es un símbolo del mentor y del deber. Su relación con Arthas se centra en la tensión entre el deber sagrado y la ambición personal, y su ruptura es clave en la caída de Arthas. Esto se refleja cuando Arthas desea purgar un pueblo que ha sido infectado con una enfermedad mortal y contagiosa, a lo cual su amado mentor le responde diciendo que, ni aunque el fuera rey, el jamás acataría esa orden, tras lo cual procede a relevar al viejo paladín de su cargo, uno de sus últimos referentes morales, para proceder con el acto que lo llevaría al abismo del descenso.

Jaina Valiente: Jaina representa el amor, la lealtad y la posibilidad de redención. La relación entre ellos puede interpretarse como el conflicto entre el amor y el poder, y la elección de Arthas de sacrificar esa relación es un paso crítico hacia su oscuridad. Aunque realmente, es Jaina quien se lamenta, pues fue ella la que lo abandono tras la orden de purgar la ciudad que mencione, su abandono pudo significar el último paso de la caída de Arthas y es el mismo motivo por el que este personaje representa el arrepentimiento en la historia, primero abandono a su familia y ahora a su amado, elecciones que, si bien pudieron ser correctas, nunca se sabra si en verdad pudo haber otro camino.

Calia Menethil: Como hermana de Arthas, Calia simboliza los lazos familiares y la humanidad que Arthas pierde progresivamente. Su distancia y eventual desconexión reflejan la alienación de Arthas de su propia identidad. Tras la muerte de su padre y la caída de su hermano, solo ella queda como el símbolo de lo que alguna vez fue la ahora sombra de su hermano y casa familiar.

Mal'Ganis: Mal'Ganis es el significante del antagonismo y la manipulación. Su influencia sobre Arthas simboliza la tentación y el descenso a la locura, convirtiéndose en el catalizador de su transformación en el Caballero de la Muerte. Sus acciones siempre llevaron a que Arthas lo persiguiese, sin embargo, no fue por capricho y dicha, sino un entramado plan de manipulación para dar nacimiento al héroe caído.

Invencible (su caballo): El caballo de Arthas, Invencible, simboliza la inocencia perdida y la tragedia personal. La muerte de Invencible es un presagio del destino trágico de Arthas y una metáfora de la pureza que él sacrifica.

Relaciones Simbólicas

Con Terenas: La relación de Arthas con su padre simboliza el conflicto entre las expectativas de un gobernante justo y la corrupción del poder.

Con Uther: Su traición a Uther refleja el rompimiento de los valores morales y sagrados, simbolizando la caída del paladín en la oscuridad.

Con Jaina: La ruptura con Jaina puede interpretarse como el rechazo de la humanidad y la compasión en favor del poder absoluto.

Con Mal'Ganis: La obsesión de Arthas con Mal'Ganis simboliza la lucha interna y la proyección de su propia corrupción en un enemigo externo.

Con Invencible: El vínculo con Invencible es un recordatorio constante de la pureza y nobleza perdidas, y su muerte es un punto de no retorno para Arthas. Es también el catalizador del apego, pues Arthas, con su nuevo poder lo hizo resurgir de entre los muertos, como una sombra de lo que su corcel alguna vez fue.

Contexto Cultural y Mitológico

Héroe Trágico: Arthas sigue el arquetipo del héroe trágico, común en mitologías y literaturas, donde el protagonista se ve arrastrado por sus defectos hacia un destino fatal. Esta narrativa resuena en la cultura popular y en relatos clásicos.

Luz vs Oscuridad: Las relaciones de Arthas reflejan el conflicto universal entre la luz y la oscuridad, un tema central en muchas culturas y religiones.

Narrativa y Discurso

El cuadro de relaciones de Arthas no solo mapea conexiones, sino que también traza su descenso desde el héroe hasta el villano. La semiótica permite analizar cómo cada relación contribuye a la narrativa del héroe que se convierte en su propio antagonista. El discurso

alrededor de Arthas explora temas de poder, sacrificio, y la corrupción del alma, representando cómo los signos (relaciones) construyen un relato complejo y trágico.

Elemento sorpresa

Ahora bien, hay un último elemento que no he mencionado y se permea de todos los apartados anteriores. Frostmourne la espada destinada a detener a Mal'Ganis, aquel segundo elemento que impulso el viaje del héroe, pero ¿Por qué es tan importante? Porque no es una simple herramienta o alma, de hecho, la espada en si posee alma y simboliza la voracidad, pues cada enemigo abatido con este artefacto hace que su alma sea confinada en el arma, quien ahora es el carcelero de su tormento eterno.

Ya he mencionado que Uther era su mentor moral, sin embargo, había otro que también servía de mentor para el héroe, un enano llamado Muradin, quien lo acompaña a lo largo de su trayecto en busca del arma, tras lo cual una vez llegaron a su ubicación, es el enano quien le dice que el arma esta maldita y que deberían dejarla allí, sin embargo, el héroe ya cada vez más sumergido en la ambición termina por hacer caso omiso de esto y saca la espada del hielo donde estaba incrustada, dejando casi muerto al enano quien recibió de lleno la explosión que genero la espada al ser retirada de su letargo.

Aquí no solo importa el sacrificio de su segundo maestro en pos del poder, sino que una vez es conseguida la espada, Mal'Ganis se presenta ante el héroe, revelándole su plan, como conspiro para que esto pasara y ahora el paladín caído se uniera a él, sin embargo, la espada lo insta a matarlo, sigue yendo su ya de por si desbordada ambición para que no le sirva a nadie, ni siquiera a aquel que tanto odio, por lo que es así como Mal'Ganis termina por perecer, traicionado en su propio juego de ajedrez.

Por último, cuando Arthas llega a su trono helado, la espada le permite entrar en ella, ver quien es aquel que le ha dado tanto poder, sin embargo, allí Arthas no solo ve el alma vil de la espada, sino tambien un pequeño niño moribundo de cabello rubio, quien instantáneamente reconoce, pues se trata de él, al menos del pequeño ápice de esperanza y humanidad que en el residían, sin embargo, como ya una vez la espada le prometió el no serviría a nadie, y asesina a su restante humanidad, y para sorpresa de la espada también asesina su alma, pues ahora él es quien residiría es esa arma por toda la eternidad hasta su derrota en la historia.

De hecho, este artefacto (espada) no funciona simplemente como un catalizador, pues es también antagonista y símbolo, no solo de la oscuridad pues es el arma que reemplaza la antigua arma del paladín, un mazo, que debido a su confección sin filo representa tanto el potencial de crear como de destruir de ese tipo de herramientas. A continuación, veremos uno de los simbolismos más importantes de la Frostmourne.

Paralelismos de este artefacto con Excalibur

Espada de Poder y Destino: Tanto Frostmourne como Excalibur son espadas imbuidas de poder sobrenatural y están profundamente ligadas al destino de quienes las empuñan. Excalibur representa el derecho divino y la legitimidad del Rey Arturo, mientras que Frostmourne simboliza el poder corruptor que consume a su portador, en este caso, Arthas Menethil.

Elección y Consecuencia: En las leyendas artúricas, la obtención de Excalibur es un acto que marca el ascenso de Arturo como rey legítimo y justo. Por otro lado, la elección de Arthas de tomar Frostmourne marca su descenso a la oscuridad y su transformación en el Caballero de la Muerte. Ambas espadas representan una bifurcación crítica en el camino del héroe, donde la elección del arma define el futuro del personaje.

Espadas con Propósito Místico: Excalibur es a menudo asociada con la protección y el gobierno justo, mientras que Frostmourne tiene un propósito oscuro y predeterminado, ligado a la maldición y la corrupción. Sin embargo, ambos objetos están envueltos en un misticismo que los coloca más allá de simples armas, siendo símbolos de fuerzas mayores en juego.

Relación con el Rey y el Reino: Así como Excalibur está vinculada al bienestar de Camelot y al reino de Arturo, Frostmourne está vinculada al destino de Lordaeron y, más tarde, al reino de los muertos. En ambos casos, la espada no solo afecta al portador, sino que también tiene un impacto en el reino que gobiernan.

Subversión del Mito: Blizzard subvierte el mito artúrico al transformar lo que en la leyenda tradicional es un símbolo de justicia y nobleza en un emblema de maldad y perdición. Mientras que Excalibur representa la nobleza y el liderazgo, Frostmourne corrompe y destruye, convirtiendo a Arthas en una figura trágica que se asemeja a un anti-Arthur. Por lo que, en resumen, Frostmourne puede interpretarse como una referencia artúrica que toma elementos del

mito de Excalibur y los invierte, para contar una historia de corrupción y caída en lugar de una de justicia y redención.

De esta manera, podríamos interpretar que todos los elementos aquí mencionados no son planos, por el contrario, se mantienen en constante evolución, adaptándose a las circunstancias cambiantes que la historia propone. Además, ningún elemento del que se haga mención pasara al olvido dentro de la historia, por lo que se debe tener en cuenta hasta el más mínimo detalle, puesto que podría tener un mayor peso o intencionalidad a futuro, un potencial narrativo me atrevería a decir, gozando de una jerarquización entre los elementos sugeridos que ayuden a una diferenciación clara entre materiales usados.

También, podemos comparar lo anterior con el concepto de la narratología dentro de lo literario, tal y como recomienda el estructuralismo y otros autores, como Gérard Genette (1972). Dando como resultado lo siguiente:

1) Orden: secuencia temporal del relato. Podríamos argumentar que la historia presentada en el videojuego es de un carácter lineal, es decir, tiempo presente, orientándose a una consecución a futuro, sin embargo, en diversos momentos de la historia (sin salirnos de aquel tiempo presente) lucharemos o rememoraremos suceso del pasado (de manera literal y metafórica) que llevaron a un conflicto en el ahora, por lo que, desde un punto de vista más crítico, podríamos decir que el tiempo propuesto en la historia es de carácter asonante o discordante, es decir, no se limita a una única secuencia temporal.

2) Duración: refiere a la prolongación e incluso omisión de los sucesos en la historia. División por actos, como si de un libro u opera se tratase. Aquí sucede algo curioso, pues nos encontramos numerosas vertientes a la hora de catalogar los diversos momentos de “WoW”, por ejemplo, debido a que nuestro videojuego de interés es una “expansión” como tal, esta es acto a la vez que también se compone de actos, los cuales podríamos definir como los siguientes:

Acto 1: Introducción y Ascenso a Northrend: donde se nos presenta la amenaza del Lich King y se prepara a los jugadores para el conflicto.

Duración narrativa: En este acto, el jugador llega a Northrend, las tierras frías y hostiles que están bajo el control de Arthas. Los eventos iniciales se centran en la construcción de la atmósfera y la percepción de la amenaza que representa el Lich King. Las facciones de la

Alianza y la Horda establecen sus bases, como el Puesto del Vanguardia y la Fortaleza de Warsong, respectivamente.

Conflicto: A medida que los jugadores exploran zonas como Borean Tundra y Howling Fjord, comienzan a enfrentarse a los primeros desafíos del Flagelo y a descubrir los horrores que Arthas ha desatado.

La narrativa aún está en construcción, con misiones centradas en ganar terreno y entender mejor el poder del enemigo, pues nuestro único conocimiento de Arthas es que su espada no puede ser vencida.

Culminación del Acto 1: La aparición del Lich King en múltiples ocasiones, observando y midiendo a los héroes, como en el Enclave Escarlata y Drak'Tharon Keep, donde se nos establece que Arthas está atento y esperando nuestra llegada, algo que ciertamente podría considerarse cliché, pues no nos ataca en nuestro momento más débil.

Acto 2: Confrontación y Revelaciones: aquí se nos profundiza la historia de Arthas y se aumenta la intensidad del conflicto, no solo contra el azote principal, sino también entre ambas facciones.

Duración narrativa: En este acto, los jugadores comienzan a acercarse al verdadero corazón de la historia. Zonas como Zul'Drak, Grizzly Hills y Dragonblight revelan más sobre el plan de Arthas y su intento de dominar Azeroth. Llegados a este punto, el jugador comienza a encontrarse con facciones clave como los Caballeros de la Espada de Ébano, que juegan un papel esencial en el futuro de la guerra contra el Lich King, ya que son renegados del yugo del Lich King.

Conflicto: Aquí se exploran las motivaciones del Lich King y se enfrentan desafíos más significativos. La narrativa incluye la lucha por detener a Arthas y sus secuaces, mientras que el Flagelo se extiende, amenazando con destruirlo todo.

Culminación del Acto 2: El acto culmina con el evento central en La Cámara de las Máculas en Dragonblight, donde los jugadores presencian la traición y la resurrección de Bolvar Fordragon por Arthas. Esta escena crítica marca un giro importante en la narrativa y eleva las apuestas para el acto final.

Acto 3: Asedio y Conclusión en la Ciudadela de la Corona de Hielo: lugar donde se planea resolver el conflicto principal y llevar la narrativa a su clímax.

Duración narrativa: Este acto está centrado en la preparación para el asalto final a la Ciudadela de la Corona de Hielo, la fortaleza del Lich King. Las últimas zonas, como Las Cumbres Tormentosas y el evento de Prueba del Cruzado, continúan fortaleciendo la alianza entre las facciones y organizan el ataque definitivo, pese a la discordia que había entre ellas.

Conflicto: En este punto, la historia de Arthas se entrelaza con la culminación de todo lo que el jugador ha experimentado. Se preparan los asaltos finales contra sus fuerzas, y los jugadores participan en “raids” (conglomeraciones de jugadores) culminantes como El Nexo y finalmente la Ciudadela de la Corona de Hielo, donde la batalla final tiene lugar.

Clímax y Conclusión: La conclusión ocurre en la misma Ciudadela de la Corona de Hielo, donde los jugadores confrontan a Arthas en el combate final. La derrota de Arthas es el clímax de la narrativa, con una escena memorable donde su padre, el espíritu del rey Terenas Menethil, aparece para cerrar su trágica historia, dándole descanso a su alma condenada.

Ahora bien, pese a que lo anterior podría considerarse como los actos principales de la campaña, pues realmente WoW, al ser un MMO, carece de ciertos elementos de cohesión cronológica, lo cierto es que hay una serie de ajustes del Tiempo en la Narrativa de WoW al igual que ya sucedió en otras de sus tantas expansiones, y es que el jugador tiene un control considerable sobre la duración de su experiencia, lo que permite que algunos jugadores pasen rápidamente por ciertos eventos o zonas, mientras que otros se tomen su tiempo en explorar los detalles de la historia. Por lo que, de esta manera, podríamos catalogar este apartado de la narrativa de Wrath of the Lich King en tres actos principales: el ascenso a Northrend y la introducción de la amenaza, el desarrollo del conflicto y las revelaciones sobre el plan de Arthas, y finalmente la confrontación decisiva en la Ciudadela de la Corona de Hielo. Aunque claro está, la duración y estructura narrativa de WoW serán siempre flexibles debido a la naturaleza interactiva del medio, por lo que estos "actos" proporcionarían una forma clara de entender el desarrollo de la historia, similar a una novela u ópera épica, aunque de manera flexible.

3) Frecuencia: la variación en que un suceso es referido en el texto, cómo se refiere a él a lo largo de la narración y cuántas veces, o la repetición de acciones dada por el narrador. A

elección del jugador, ya que siempre que lo desee podrá experimentar la historia o diversos sucesos de la misma siempre que este lo desee.

4) Disposición:

- Distancia: es la manera de referir la historia (“diégesis”) o representarla (“mímesis”). Podríamos argumentar que es una mezcla de ambos, por el hecho de que, si bien se da un desarrollo narrativo en cuanto a recordar y narrar de primera mano, también se evidencia una representación del folklore popular en la creación del mundo ficticio donde acontecen los hechos como, por ejemplo, el característico personaje nórdico Odín.

- Perspectiva: tradicionalmente llamado “punto de vista”. Refiere a la posición del narrador con respecto a los personajes y las acciones. Se realiza desde un enfoque interno, ya que son numerosas voces las que dan forma al relato, incluida nuestra propia voz, por lo que, nos alejaríamos de un narrador omnisciente.

5) Voz: Refiere al acto narrativo, al narrador y lo narrado. Considero que este tipo de relato cumple con la condición de ser autodiegético: Está dentro del relato y es personaje principal. Cumpliendo a su vez con la categoría narrativa de lo diegético o intradiegético, es decir, donde se incluye los acontecimientos de la historia misma, así como la posible instancia narrativa de un relato segundo, si existe.

Desenlace comprensivo

Teniendo en cuenta los distintos momentos del trabajo anterior, podemos argüir que, efectivamente, al igual que un texto literario, los videojuegos no carecen de narrador, de hecho, este era uno de los principales temores que Benjamín planteaba a la hora de analizar cualquier pieza de interés literario, pues según él, es el narrador quien permite darle forma al contexto de la historia así como también permite la interactividad e inmersión del lector con la obra, pues este es el encargado de guiarlo a lo largo de la misma, presentarle las normas y características del mundo en que habita mientras que, a su vez, se encarga de presentarle la información de una manera confiable y con cierta carga de veracidad intrínseca, pues al ser un elemento que presencio los eventos de la obra de manera directa o indirecta, lo vuelve en alguien creíble (a no ser que la historia así no lo quiera). De esta manera, podríamos argumentar que los videojuegos cumplen con uno de los pilares fundamentales del género literario (contar una historia y tener quien la narre), además de poseer un narrador variable para todo tipo de contenido, ya que no sería lo mismo analizar una historia de un videojuego lineal de acción, a una historia planteada dentro de un videojuego de mundo abierto y múltiples vertientes (como aquel elegido en el análisis), puesto que si bien un videojuego siempre tendrá una historia principal que contar, no podemos olvidarnos de aquellas historias secundarias que buscan darle vida al mundo, desde una historia oculta contada a través de los elementos pictográficos y del folklore dentro de aquel mundo ficticio, hasta la simple historia de un granjero que necesita ayuda en su huerto.

En segunda instancia, y en cuanto a la épica de Bajtín, podríamos decir que cumple a la perfección con lo propuesto por el mismo, ya que el videojuego de análisis posee una inmensa cantidad de voces que van desde príncipes, reyes, soldados hasta humildes campesinos y todas y cada una de ellas termina por entrar en conflicto y diálogo con las otras, ya sea de manera directa o indirecta, también me atrevo a decir que en numerosas ocasiones las jerarquías tradicionales son invertidas, por ejemplo, una de las escenas más llamativas de este juego son la llegada del príncipe Arthas a su hogar, el cual luego de una ardua campaña regresa como héroe a ojos de su pueblo, el paladín radiante y galante que todos creían que era, sin embargo, esa visión caballeresca termina por desmoronarse al entrar en diálogo con su padre, pues su una vez amado hijo, se ha corrompido por su sed de venganza llevándolo a la matanza de su pueblo y al asesinato con sus propias manos

de su padre, desmotando de esta manera el ideal de la caballerosidad y de que el bien siempre ganará, o que el destino favorecerá a los justos.

En tercera instancia, podríamos decir que otro resultado deriva de la relación imagen-jugador, ya que, en las últimas épocas, nos hemos estado convirtiendo en una sociedad sumamente visual, llegando a transformar numerosas imágenes en significados capaces de ser plasmados en el texto escrito. De esta manera, podríamos mencionar que el jugador, al tomar un rol activo dentro de la historia que se cuenta (porque de una u otra manera somos uno de los muchos héroes destinados a ayudar en la liberación del mundo), este deberá prestar suma atención a los detalles gráficos que en ella converjan, como lo puede ser la apariencia de un personaje, el tono de voz del mismo, así como también los diversos elementos del escenario donde nos encontremos, por ejemplo, en cierto punto de la historia Arthas asesina a su amado maestro y procede a encarcelar su alma para su posterior tortura, sin embargo, y pese a que la historia nos deja implícito que ningún alma puede escapar de su yugo, nos encontramos luego con el alma de este mentor cerca de una capilla bendecida por la luz, llevando al jugador a un arduo proceso de deducción de cómo pudo acontecer dicho suceso, ya que como narradores de nuestra propia historia, es nuestro deber analizar los diversos elementos que se nos ha dado para averiguar la verdad tras aquel rompimiento con el canon establecido.

Así las cosas, podemos concluir que tanto los videojuegos como la literatura comparten la característica de contar historias, pero utilizan medios diferentes. Mientras que la literatura se basa en la narrativa textual, los videojuegos incorporan elementos interactivos que permiten a los jugadores ser partícipes activos de la historia. Esto ha llevado a una evolución en la forma en que se cuentan las historias, con narrativas no lineales y ramificadas en los videojuegos.

En cuanto a la importancia de la experiencia del jugador, a diferencia de la literatura convencional, donde el lector sigue una historia preestablecida, los videojuegos ponen énfasis en la experiencia del jugador y su capacidad para tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama. La ludología se centra en el estudio de la jugabilidad y los aspectos lúdicos de los videojuegos, reconociendo que la interactividad es un componente fundamental que distingue a esta forma de entretenimiento.

Con respecto a la figura del narrador en los videojuegos, podemos afirmar que mientras que en la literatura el narrador tradicional tiene un control total sobre la historia y su presentación,

en los videojuegos, el papel del narrador puede ser compartido entre varios elementos, como el propio jugador, personajes no jugables y eventos del juego. Esto brinda una experiencia más inmersiva y dinámica, donde la narrativa se construye a través de la interacción del jugador con el entorno virtual.

Así, existe un gran potencial en la convergencia entre literatura y videojuegos; a medida que estos segundos continúan evolucionando, se exploran cada vez más formas de incorporar elementos literarios en sus narrativas. En efecto, algunos juegos han adaptado obras literarias conocidas, como novelas o poemas, creando así una intersección entre ambos medios. Esta convergencia permite a los jugadores experimentar las historias literarias de una manera interactiva y única.

En general, la relación entre los videojuegos y la literatura muestra cómo la narrativa y la interactividad pueden combinarse para crear experiencias únicas. A medida que ambos medios continúan transformándose, es probable que veamos nuevas formas de contar historias y explorar la interacción entre los jugadores y las tramas narrativas en el futuro. Sin embargo, no todo es idílico o color de rosa como podría creerse, después de todo como en reiteradas ocasiones lo he mencionado, nos encontramos ante una temática bastante joven, pues no tiene los siglos de desarrollo que otros campos podrían poseer, esto no solo la convierte en algo sumamente flexible, sino también tergiversable y es que, si bien los videojuegos de carácter narrativo se centran en contar historias y demás, también deben apuntar al objetivo clave de todo producto, siendo este la monetización y recaudación a futuro del objeto. De esta manera, surgen una serie de preguntas a futuro sobre el desarrollo y potencial de esta temática en auge y es que, son numerosos los videojuegos que han dejado de lado su potencial narrativo para centrarse en la complacencia de las masas, es decir, de acuerdo con el periodo histórico que nos encontremos un videojuego podría optar por incluir elementos “dulces” al ojo, por lo que podríamos preguntarnos ¿Qué importa más a la hora de contar una historia? ¿Realmente es tan importante la monetización de un producto de carácter narrativo como para incluir elementos carentes de cohesión con tal de agradar a un público objetivo? De esta manera, también podríamos preguntarnos ¿Cómo influirá esto en la creatividad e innovación del videojuego? Después de todo, si solo nos enfocamos en lo que las masas o la moda de turno busca saciar, nos encontraremos ante repeticiones constantes, pues todo lo demás no lograra alcanzar sus metas establecidas.

Por último, sería pertinente pensar sobre unas cuestiones tratadas en el texto, como lo son los videojuegos carentes de “trama” aparente, como pueden ser aquellos enfocados en la matanza y acción, ya que, si bien solo implican un propósito plano y directo, esto no impide al jugador de inventarse sus propios cánones personales llevándonos a la pregunta ¿Es necesario que el videojuego narre una historia para considerarse como una narrativa? O por el contrario es suficiente con que le de las bases al jugador para que construya su propia historia personal, aunque el juego pudiese no haberse enfocado a ello. También, habría otras cuestiones dignas de análisis, aunque eso sería entrar en el ámbito de la divagación, pues como he dicho nos encontramos ante una temática demasiado joven y llena de incógnitas, incluso el mero hecho de considerar al videojuego como elemento narrativo es en sí mismo es una incógnita, pues habrá quienes no lo consideren como tal, por lo que solo queda esperar, mientras nos preguntamos por el futuro del campo y como este podrá bifurcarse con el pasar de los años.

Bibliografía

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Benjamin Walter. (2005, March 17). *Walter Benjamin, El Narrador (1936)*. CC Catálogo. https://cc-catalogo.org/site/pdf/benjamin_el_narrador.pdf
- Benjamin Walter. (2015, June 6). *Walter Benjamin La Obra de Arte en la época de su ...* Universidad Complutense de Madrid. https://www.ucm.es/data/cont/docs/241-2015-06-06-Textos_Pardo_Benjamin_La_obra_de_arte.pdf
- Blasco Vilches, L. F. (2018). *El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/el-viaje-del-heroe-en-la-narrativa-de-videojuegos-877562/>
- Bompiani, V. S. (Ed.). (1984). *Apocalípticos e integrados* (7th ed.). Lumen.
- CUADRADO ALVARADO, A. (2020). La tragedia Como Motor Narrativo de los videojuegos cinematográficos. *MIGUEL HERNÁNDEZ COMMUNICATION JOURNAL*, 11, 239–257. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>
- Esnaola Horacek, G. A., & Diego Levis. (2008, November). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 9(3), 48–68.
- García, F. G. (2006, December). VIDEOJUEGOS y virtualidad narrativa. *ICONO* 14, 4(2), 1–24.
- Hernández, J. G. (2018, July). La teoría narrativa del videojuego: intertextualidad, hipertexto y videojuego. *Revista Laboratorio*, 18, 1–22.
- López Canicio, G. (2019). Cuando Los Videojuegos cuentan historias: Un Estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración. *ACTIO NOVA: Revista de Teoría de La*

Literatura y Literatura Comparada, (3), 556–592.

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

Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck the future of narrative in Cyberspace*. The MIT Press.

Frasca, Gonzalo (1999). *Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative*. Originally published in Finnish in Parnasso 1999: 3, 365–71.

Online: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Zambrano, M. (2018, November 29). *María Zambrano OBRAS COMPLETAS IV*. Traficantes de Sueños. <https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/9788417355265.pdf>

Ricoeur, P. (2011, September 25). *Tiempo y narración I*. Wordpress.

<https://textosontologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/11/tiempo-y-narracic3b3n-i.pdf>

Galeano, M. E. (2018). Estrategias de investigación social cualitativa: el giro en la mirada.

Fondo Editorial FCSH. Recuperado de:

<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/11415>

Miranda-Navales, M. G., & Villasís-Keever, M. Á. (2019). El protocolo de investigación VIII.

La ética de la investigación en seres humanos. *Deleted Journal*, 66(1), 115-122.

<https://doi.org/10.29262/ram.v66i1.594>