

Unidad Lerma

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Licenciatura en arte y Comunicación Digitales

Creación de un videojuego de elección con una narrativa hipertextual

Proyecto final que presenta:

Nevi Rangel Méndez

Para obtener el título de Licenciado en Arte y Comunicación Digitales

Director de proyecto:

Dr. Hugo Solís García

Profesores de la UEA XII:

Dra. Claudia Mosqueda Gómez

Dr. Manuel Rocha Iturbide

Agradecimientos

Gracias a mis profesores, asesores, familia y amigos que me han apoyado durante este proceso de aprendizaje.

Índice

Capítulo I: antecedentes históricos y conceptuales del videojuego de elección

1.1 Hipertexto

1.2 *Rayuela* y la literatura no lineal

1.3 *Adventure* y los primeros videojuegos de ficción interactiva.

1.4 Juegos de elección del mercado actual

1.5 Síntesis

Capítulo II: el videojuego y sus reglas

2.1 Juego

2.2 Videojuego

2.3 Tipos de videojuego dependiendo de su sistema de reglas

2.4 Jugador

2.5 Videojuegos a interpretar

2.6 Síntesis

Capítulo III: estructura del videojuego

3.1 Estructuras en los videojuegos

3.2 Narrativa

3.3 Ambiente

3.3.1 Tiempo

3.3.2 Espacio

3.4 Estructura de los videojuegos a analizar

3.5 Síntesis

Capítulo IV: propuesta de videojuego con elementos hipertextuales

4.1 Descripción y objetivo

4.2 Árbol de elección

4.3 Elementos hipertextuales

4.4 Desarrollo y proceso

Conclusión

Bibliografía

La industria del videojuego es una de las más importantes industrias del entretenimiento en el siglo XXI. Los videojuegos en general son un factor cultural de importancia dentro de la sociedad actual (Cole, 2017). Cada vez más personas forman parte de este fenómeno (Juul, 2010), ya sea desde una consola, una computadora, o desde el celular; con juegos gratuitos o de alto costo; juegos para pasar el rato y hacer menos tediosos los traslados, o juegos con narrativas complejas que abordan temas delicados; entre muchas otras opciones. La manera en que los videojuegos se relacionan con la sociedad es tal que han surgido términos como *gamificación* (Latorre, 2013), que se refiere a retomar elementos del medio del videojuego para utilizarlos en ambientes no lúdicos, y así volverlos más entretenidos e interesantes, y fomentar la participación en ellos, como lo hacen aplicaciones para aprender lenguajes u otros temas (e.g. *Duolingo* o *Khan Academy)*, o proyectos dedicados a la investigación científica (e.g. *Galaxy Zoo* o *EyeWire*). El medio de los videojuegos está ligado con la cultura y la sociedad desde la economía, el entretenimiento, el aprendizaje, entre otros, además del arte, y específicamente, con el arte digital, al desarrollarse dentro del campo de la electrónica.

También corresponde a una forma relativamente nueva de contar historias (aunque no todos los videojuegos cuenten una historia, de lo cual se hablará más adelante). Es por esto que se ve profundamente ligado con la literatura electrónica, la ficción interactiva y la literatura ergódica. Estos conceptos serán abordados más adelante en el segundo capítulo.

La navegación electrónica ha sido abordada previamente en el arte por medio de obras de net art, que exploran de distintas maneras los formatos de los navegadores, los enlaces hipertextuales y la navegación no lineal en la red. Esto sucede en *My boyfriend came back from*

the war [Mi novio regresó de la guerra] de Olia Lialina (1996), que ofrece una experiencia multicursal de su narrativa por la pantalla en viñetas conforme se explora la obra. Es un ejemplo del uso de los elementos del navegador para proponer mediante la navegación hipertextual una forma novedosa de contar una ficción interactiva.

Brandon (Cheang, 1998) es otra obra que maneja la navegación hipertextual. En ella, se hace uso de ventanas emergentes para la navegación de la pieza, que no parece tener ni principio ni fin. *Brandon* está inspirada en una historia de la vida real, sin embargo, en su presentación no se cuenta una historia de manera ortodoxa, sino que propone una experiencia a partir de enlaces que abren ventanas emergentes. Estos enlaces se encuentran en imágenes que se mantienen en constante movimiento por la pantalla, lo cual complejiza la interacción con la obra.

El objetivo general de la presente tesis es crear un videojuego de elección que utilice elementos del hipertexto para proponer una experiencia narrativa novedosa para el jugador.

Objetivos específicos:

- Analizar los elementos narrativos de los videojuegos de elección.
- Analizar la relación entre las estructuras, el establecimiento de reglas y la narrativa dentro de los videojuegos.
- Sintetizar las herramientas y particularidades del hipertexto en la creación de un videojuego de elección que ofrezca una propuesta narrativa novedosa.

La creación de un videojuego hipertextual es una propuesta que responde a una problemática abordada desde el contexto del videojuego y desde el contexto de la Web.

La importancia de este proyecto yace en la exploración de nuevas narrativas y formas de contar historias. Tomando como base el medio del videojuego y retomando exploraciones narrativas del medio de la Web, se pretende crear una pieza que aproveche una posibilidad narrativa que ha sido empleada por medios interactivos como las novelas de "elige tu propia aventura" y los documentos de navegación hipertextual, y que ha aterrizado de cierta forma en el campo de los videojuegos, pero que, este proyecto sostiene, podría ser explorada en mayor medida, dando resultados interesantes. Se busca llegar a una navegación multicursal no lineal en un videojuego, creando así una pieza que sea novedosa e interesante para el jugador, que le entretenga de una manera diferente. Con una mirada interdisciplinar, este proyecto busca proponer un videojuego que llene este vacío, reconociendo los límites que puede llegar a tener: por un lado, no será un juego que tenga gran incidencia en la industria del videojuego, al ser un proyecto independiente, y por el otro lado, siendo un proyecto de poco presupuesto, estará limitado de manera económica y empleará herramientas actualmente existentes para su realización, por ejemplo, se utilizarán programas de software que ya existan en vez de desarrollar alguno para la creación del proyecto.

La pregunta que dictamina el preámbulo de la investigación es la siguiente: ¿Cuáles elementos del hipertexto podrían ayudar para proponer una narrativa novedosa en un videojuego de elección?

El proyecto se acotará a videojuegos de elección, y se revisarán sus antecedentes, desde la novela *Rayuela*, Cortazar (1963). La propuesta de *Rayuela*, un libro de estructura no lineal, fue un importante aporte a la literatura, que desembocó en un género entero de textos: las novelas tipo "elige tu propia aventura", que a su vez influenciaron los medios interactivos que surgirían más tarde. Un ejemplo de esto es *Adventure* [Aventura] o *ADVENT*, co-creado por William

Crowther y Don Woods (1976). Fue el primer juego de aventura basado en texto, que inspiró a muchos otros juegos de este mismo tipo que surgieron a partir de éste. Los gráficos en *Adventure* son únicamente una pantalla negra y texto blanco. La manera en que el jugador interactúa con la máquina es escribiendo con el teclado una serie de comandos sencillos (i.e. norte, ir, sur, etc.) que pueda entender la programación de la computadora. El jugador va desvelando la trama del videojuego, pero para hacerlo, debe llegar a entender el algoritmo que éste utiliza.

Como descendiente del juego *Adventure,* la compañía *Lucas Arts* inició con su desarrollo de juegos de aventura en 1986 con *Labyrinth: the computer game [Laberinto: el juego de computadora]*. Le siguieron títulos populares como *Indiana Jones and the Last Crusade* [Indiana Jones y la última cruzada] en 1989 y *The Secret of Monkey Island* [El secreto de Monkey Island] en 1990. Estos juegos tenían un gran contenido textual, y dejaban al usuario explorar el mundo del juego e interactuar con él.

El concepto de hipertexto será abordado desde Landow (1995, 1997), apoyado por los conceptos de no linealidad y multicursalidad de Aarseth (1997). En el proyecto se hará un análisis sobre la configuración de los videojuegos de elección desde dos puntos de partida: la estructura y las reglas del juego, ya que desde estos puntos se genera la relación de poder entre el juego y el jugador. Es lo que dicta qué está permitido dentro del juego y qué no. Para analizar la estructura del juego, se dividirá en la estructura narrativa del videojuego, y su ambiente, es decir su representación en tiempo y espacio.

Las reglas y su papel en los videojuegos como elemento que establece estructuras más que limitaciones se abordará desde Huizinga (1950) y Juul (2005) con adiciones de Moreno (2005). Una diferencia fundamental entre Juul y Huizinga es que el primero utiliza el término

game [juego], que es más una actividad basada en reglas que *play* [juego], que es una actividad libre y el término que define Huizinga. En español no existe tal división de connotaciones ya que la misma palabra se emplea para ambos y en este texto no se va a distinguir uno del otro más que para la aclaración de los conceptos ya dados, favoreciendo la creación de una definición original de juego.

Como subtema al establecimiento de reglas, se ahondará sobre el jugador y su relación con la máquina. El concepto de "máquina" será definido utilizando a Galloway (2006), mientras que el concepto de "jugador" será explorado desde diversos teóricos (Galloway, 2006; Aarseth, 2007; McIver, 2001; Newman, 2002) para llegar a entenderlo de manera satisfactoria, analizando el rol que tiene en su relación con el juego. La teoría de Galloway será también usada para abordar el concepto de juego (*gaming* en inglés) como acción llevada a cabo entre el jugador y la máquina, utilizado para matizar las anteriores definiciones de juego y llevarlas al entorno del videojuego.

Se explorarán también los términos de literatura ergódica e interacción extranoemática propuestos por Aarseth (1997), que escribe desde el cibertexto y ocupa estos términos para referirse tanto a literatura hipertextual, videojuegos y a otros medios que requieren de la interacción del usuario para ser navegados.

Con el propósito de crear un videojuego de elección, se analizarán tres juegos de este género, los tres publicados del 2011 al 2018. Estos juegos han sido elegidos por ofrecer aportes al videojuego de elección, ya sea en un análisis crítico sobre el género, un trayecto multicursal libre que favorece narrativas que puedan ser cursadas de modos distintos a las usuales, o la manera en que las elecciones del jugador están implícitas en las acciones que éste toma y la

relación de éstas con las convenciones extradiegéticas de los videojuegos. Los videojuegos mencionados son los siguientes: *The Stanley Parable, 20 Strokes* y *Detroit: Become Human.*

Para el análisis de aquellos elementos que influyen en la narrativa o en las acciones que suceden dentro de los videojuegos, se hará uso de un modelo creado por Galloway (2006), modificándolo y expandiéndolo para un análisis más eficiente de elementos utilizados en la diégesis, extradiégesis e intradiégesis del videojuego. Para el análisis de la estructura de los videojuegos, se utilizará del mismo modo un modelo propuesto por Aarseth (2003) en su *Tipología de videojuegos*, que desarrolló comparando y contrastando diversos juegos. Su modelo consiste en una serie de tablas de doble matriz en las que se exploran las representaciones de tiempo, espacio, elementos controlados por la máquina y la estructura del jugador.

La presente es una investigación aplicada, orientada hacia el campo común entre los videojuegos y el arte digital, abordando temas como la creación de narrativas hipertextuales, el rol del jugador y su comparación con el usuario de la Web.

El producto final de este proyecto es un videojuego de elección al que el usuario pueda acceder en la página web http://acduam.ajolote.net/2133068909/htdocs/INICIO.html. El videojuego no tiene ningún costo, así que la limitante de acceder al proyecto en un sentido económico y material será tener acceso a una computadora con conexión a Internet.

Capítulo I: antecedentes históricos y conceptuales del proyecto

Hipertexto

La definición de hipertexto que concierne a este proyecto es la de George Landow (1995), la cual dice que el hipertexto "implica un texto compuesto de fragmentos de texto –lo que Barthes denomina *lexias*– y los nexos electrónicos que los conectan entre sí" (p.15). Landow propone dos diferencias en tipos de documentos hipertextuales: sistemas independientes aislados y sistemas conectados en red. La otra diferencia es entre documentos de sólo lectura y documentos en los que el lector puede añadir texto, enlaces o imágenes.

Al inicio de *Teoría del hipertexto*, Landow (1997) deja en claro que escribe sobre el aspecto formal del hipertexto como sistema. No hay que confundir al hipertexto con un género narrativo o como una estética particular, como dice Espen Aarseth (año) al declarar que usa el término cibertexto como una categoría mediática. Igualmente Rueda Ortiz (2007) aclara que el hipertexto posibilita una "modalidad narrativa" más que una forma de pensar. Este proyecto no busca hacer pensar que el lector tendrá un papel más activo aquí que en videojuegos comerciales, simplemente es una propuesta narrativa distinta.

Son valiosas para el proyecto propuestas como las de Aarseth, teórico que escribe sobre cibertexto y videojuego, que servirán para comparar el rol del jugador en la configuración del videojuego, y la relación de este rol con aquel del navegador del hipertexto. En su libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* Aarseth *(1997)* habla del rol de la persona que navega en la web a través del hiperetexto, y escribe que el esfuerzo extranoemático que se

requiere para la tarea existe en conjunto con la experiencia de narrativas creadas por la persona que navega el medio.

La diferencia que presenta Aarseth entre un documento hipertextual y un texto lineal y unicursal es que el documento hipertextual se presenta un espacio virtual explorable, o como explica Aarseth (1997) sobre los videojuegos “es posible explorar, perderse y descubrir caminos secretos en estos textos, no metafóricamente, sino a través de las estructuras topológicas de la maquinaria textual” (p.4). El espacio virtual del juego ha sido creado por una serie de comandos de programación que permiten su existencia no metafórica. Esto es lo que distingue para Aarseth a la literatura *ergódica*: que se navega el texto de manera *extranoemática*, es decir, de una manera más allá de un espacio mental en el que se pueda tener.

El lector en el hipertexto, al elegir su propio camino entre una gran cantidad de textos, lee muchos de ellos, pero no lee uno en su totalidad. Es una forma distinta de lectura, y para entenderla mejor, recurriremos a la teoría de Aarseth sobre la multicursalidad y la no linealidad. La multicursalidad significa que el jugador puede navegar más de un curso, más de una trama o de una línea de significados. La no linealidad, por su parte, significa que el juego no se lee sencilla y solamente del inicio al fin, sino que el jugador puede o empezar por donde desee, o saltarse ciertas partes. En general significa que el lector puede elegir un camino en vez de otro durante su lectura de la trama. Un diccionario tiene una lectura no lineal: cuando se desea consultar una palabra, no se empieza desde la letra "a", sino que se suele buscar directamente la palabra deseada. Es posible leer un diccionario de manera lineal, de inicio a fin, pero se debe considerar que algunos pasajes del diccionario refieren a otros. En el hipertexto esta no linealidad permite a los usuarios acceder a los contenidos de la manera que prefieran.

Rueda Ortiz (2007) escribe sobre la pedagogía del hipertexto y sobre el hipertexto en el ámbito educativo. Escribe que el hipertexto puede servir como una herramienta que permite a cada lector formular su propio trayecto por los contenidos establecidos por un autor sin que lo más importante sea la secuencia con la cual hayan sido ideados por éste, incluso consultando más de un contenido a la vez de acuerdo a la preferencia del lector (Rueda Ortiz, 2007, p.152). Curiosamente, esta capacidad del individuo de consultar más de un nodo no se da en los videojuegos de elección contemporáneos, pero sí se puede dar en los libros de estilo "elige tu propia aventura", en los cuales se puede añadir tantos separadores o doblar tantas esquinas de páginas como se quiera, para tener las narrativas sucediendo al mismo tiempo que cada individuo prefiera.

Las características del ambiente hipertextual son la interactividad, conectividad e hipertextualidad. Estas características se manifiestan en forma de conexión de nodos, usuarios que construyen, contenido que crece, la capacidad del contenido de poder ser usado por múltiples personas. Organiza grandes cantidades de información que hacen referencia a información de otros contenidos a los que se puede acceder y no quedan simplemente como un índice (Rueda Ortiz, 2007, p. 151). En este texto no se abordará el tema de conectividad por medio del hipertexto, ya que ese elemento del hipertexto no es usado por el proyecto, sin embargo la hipertextualidad es abordada desde la navegación multicursal no lineal que se permite en el proyecto, y la interactividad se verá desde la relación que hay entre jugador y juego, añadiendo valores y temas dentro del entorno del videojuego.

En la introducción se ha mencionado el uso de elementos del videojuego en espacios de trabajo y de aprendizaje, pero también existen exponentes que han propuesto lo mismo en el

terreno del arte. Específicamente hacia el arte interactivo, por su característica compartida de que el objeto resultante del proceso creativo es operado por el usuario.

"El arte interactivo contemporáneo puede extraer técnicas de juegos digitales e implementarlas en contextos menos estructurados, lo que llamamos jugar con juegos [*playing with games*]" (Pierce–Grove, 2014, p.470). Este proyecto busca ir más allá de lo que es sugerido por Pierce–Grove. Se busca utilizar técnicas del arte interactivo para cuestionar el modelo estructural del videojuego de elección, reteniendo la experiencia lúdica, y añadiendo una exploración de forma y estilo. Entre las diferencias más destacables entre el videojuego y el arte interactivo, caben mencionar del primero su estructura de reglas, sobre la que se ahondará en el capítulo dos, la existencia de un conflicto y de un ganador.

Rayuela y la literatura no lineal

Rayuela es una novela escrita por Julio Cortázar. Fue publicada en 1963 y es un exponente fundamental de la literatura no lineal, al presentarle al lector una ficción que está pensada para ser leída de maneras distintas por cada uno de sus lectores. Presentó una experiencia de lectura distinta a otras obras publicadas en literatura impresa del momento. Rayuela es particularmente significativa por sus repercusiones en el medio impreso narrativo. Después de su publicación, surgieron una serie de libros de estilo "elige tu propia aventura", en los que se ofrecen decisiones al lector de manera continua durante los relatos. Éstos libros siempre se inician desde la primera página y tienen una diversa cantidad de finales, algunos que pueden ser vistos como positivos y otros negativos, como en los que el protagonista que guía al lector por la trama, o que el lector guía por la trama a través de sus decisiones, muere.

Ejemplos de documentos que comparten con la hipertextualidad el formato de consulta de un texto a otro o de una lexia a otra son las notas a pie de página y los índices en los libros

impresos (Aarseth, 1997). Un cadáver exquisito (una técnica de obra colectiva creada por el movimiento surrealista) también comparte elementos de la hipertextualidad en cuanto a la manera en que una variedad de textos de distintas procedencias se integran en un gran texto. Quizás no existan hipervínculos entre sus lexias, pero el cadáver exquisito funciona como un espacio recopilador de expresiones con subjetividades propias, que juntas dan una experiencia de lectura no lineal.

Adventure y los primeros videojuegos de ficción interactiva

A inicios de la década de 1970, inspirados por el juego de rol *Dungeons & Dragons,* William Crowther y Don Woods crearon *Adventure*, un juego en el que vas descubriendo la trama del juego mediante el aprendizaje del algoritmo que utiliza éste. El juego desde sus inicios fue el producto de la creación colaborativa en línea, desde el producto inicial de Crowther y Woods como los proyectos que surgieron a partir de él. En estos juegos el usuario tiene que escribir en el teclado cómo quiere interactuar con los elementos del juego, escribiendo verbos en infinitivo. La primera versión de *Adventure (*llamada *Adventures)* fue publicada en la red por William Crowther. Don Woods tuvo acceso a ella y buscó en línea a Crowther para preguntarle si era posible realizar cambios a la programación del juego, a lo que Crowther respondió afirmativamente. *Adventure* –que por la cantidad de dígitos que cabían en el título de los archivos, y su formación de únicamente mayúsculas, llegó también a ser llamado *ADVENT*– fue republicado en la red no sólo como videojuego cerrado en una caja negra, también su código fue publicado para cualquier persona que quisiera modificarlo. Múltiples usuarios de la red comenzaron a apropiarse del código para crear nuevas versiones del juego, algunas similares al proyecto original, otras modificando un mayor número de aspectos.

Cuatro años después de *Adventure* surgió *Rogue* (1980), un juego en el que había gráficos en código ASCII, la primera experimentación con gráficos en juegos de computadora.

En la década de los ochentas, comenzaron a ser publicados los videojuegos realizados por la compañía *Lucas Arts* que han sido mencionados anteriormente en la introducción: *Labyrith: the computer game, The secret of Monkey Island,* entre otros. Las dos diferencias principales entre estos juegos de aventura y juegos basados en texto como *Adventure* son la inclusión de gráficos que permiten al jugador navegar de manera distinta el juego y que las posibles respuestas, mientras que en *Adventure* podías teclear lo que fuera pero eso no significaba que fuera a funcionar, y que en realidad muy pocos comandos eran entendidos por la máquina, en los juegos de aventura la máquina misma te da las opciones entre las que puedes elegir, por ejemplo en un diálogo con un personaje del juego, te da cuatro opciones distintas sobre frases para decirle o preguntarle, para poder continuar navegando la trama del juego. En los juegos mencionados anteriormente, el jugador tiene un rol activo en el proceso de jugar, sin embargo, no tiene un rol activo en el proceso de configuración del juego, es a esto lo que denomino previamente como el rol clásico del jugador.

Juegos de elección del mercado actual

Telltale Games era una compañía que se dedicaba al desarrollo de videojuegos de elección y que cerró en 2018. La compañía publicó videojuegos con títulos de franquicias sumamente conocidas, como *The Walking Dead* y *Game of Thrones*. Sus videojuegos tienen todos un formato similar, en el que las decisiones son casi siempre realizadas en forma de diálogo, y el movimiento que el jugador ejerce sobre el avatar en el espacio virtual no parece tener una

relevancia importante dentro de la narrativa del juego, ya que aunque hay pequeños obstáculos que ponen a prueba los reflejos del jugador, éstos no afectan la trama de la historia. En vez de eso, el juego vuelve al punto anterior en el que se guardó la partida, un punto de control (*checkpoint* en inglés*)*, y se repite la escena, para que el jugador lo vuelva a intentar hasta que consiga lograrlo. Un ejemplo de lo contrario es el videojuego de elección *Until dawn*, en el que la habilidad del jugador para manejar al avatar es tan importante como su toma de decisiones. *Until dawn* es un juego de supervivencia de terror en el que el objetivo del jugador es mantener a los personajes con vida. Un ejemplo notorio de un juego de elección contemporáneo es *Black Mirror: Bandersnatch*, en el que el jugador toma decisiones como en cualquier otro juego de elección, pero éste no está hecho para consolas o para descargarse, sino que se puede acceder a él por medio de *Netflix*, un servicio de transmisión de contenidos audiovisuales. Es la primer pieza de ficción interactiva de este medio.

The Stanley Parable es un videojuego de elección o ficción interactiva desarrollado por *Galactic Cafe*. Originalmente era una modificación gratuita [*mod*] del juego *Half-Life 2*, pero fue rehecho para que fuera su propio juego, que fue publicado en 2013. Una modificación en un videojuego puede ser hecha por los jugadores con herramientas que les son vendidas por la compañía del juego original (Martín Prada, 2012). Es un juego en tercera dimensión visto desde la primera persona, de modo que el avatar del personaje es invisible al jugador. El avatar se puede mover por el eje horizontal del mapa, además de poder ejercer acciones sencillas como abrir puertas. El juego inicia cuando el jugador se halla a sí mismo en una oficina vacía, y desde este momento, un narrador invisible acompaña al jugador, refiriéndose a él como Stanley. Al inicio parece que el narrador va explicándole al jugador la trama en la que se encuentra y a dónde tiene que ir para continuarla, sin embargo, pronto el jugador se ve frente a una elección al

encontrar dos puertas abiertas. El narrador dice, como si ya hubiera sucedido, “Cuando Stanley llegó a un conjunto de dos puertas abiertas, entró a la puerta a su izquierda”, pero la existencia de la otra puerta y el hecho de que sea idéntica a la de la izquierda hace aparente que el jugador puede elegir entrar por aquella, ignorando al narrador, lo cual implica en cierta medida una aparente desobediencia hacia el juego que le propone un camino a seguir dentro de su mundo fictício. A lo largo del juego, el narrador va comentando sobre las decisiones del jugador, quejándose o burlándose “Stanley era tan malo siguiendo direcciones que es increíble que no lo hubieran despedido hace un largo tiempo”, rompiendo su personaje como narrador de una historia para hablarle al avatar del jugador en primera persona. En este videojuego suelen ocurrir situaciones en las que se rompe las reglas convencionales del juego, recordándole al jugador que a pesar de que puede elegir un resultado u otro, sus elecciones están limitadas por la manera en que es el juego, y que al decidir jugarlo, obligatoriamente acepta las reglas que se le imponen. Esta relación de poder entre jugador y juego es referenciada de nuevo en los logros del juego, que usualmente existen para alentar al jugador a desafiarse a sí mismo y encontrar nuevas formas de entretenerse, como matar un número de enemigos en cierto tiempo, por ejemplo. Logros del videojuego *The Stanley Parable* incluyen el logro llamado “Inalcanzable”, cuya descripción describe “Es imposible obtener este logro”. En su dinámica con el jugador, el videojuego The Stanley Parable cuestiona la libertad de éste en los juegos de elección, aquellos que dependiendo de las decisiones que tome el jugador, pueden llevarlo a distintos resultados o finales, que sin embargo responden todos a resultados predeterminados ya planeados por alguien más.

20 Strokes fue creado por *PaperBlurt* y publicado en 2014. Es del género de ficción interactiva en texto, hecho en *Twine* (un software especializado en este tipo de juegos) y se puede acceder a él por medio de un navegador. El fondo es de color azul que oscurece de

acuerdo a las circunstancias de la ficción del juego. El jugador interactúa con el juego a base de enlaces. El juego inicia cuando el avatar del jugador entra a una piscina pública. Usualmente los juegos de ficción interactiva ofrecen distintos enlaces para que el jugador elija qué acción es la que quiere tomar, sin embargo, en *20 Strokes* sólo parece haber una acción que consiste en nadar. Líneas de texto aparentemente inocuas que ambientan al jugador en el contexto de la alberca parecen llevar una a la otra de manera lineal al ofrecerle al jugador sólo un enlace que va intercalando entre "brazada izquierda" y "brazada derecha". La verdadera elección en *20 Strokes* no consiste en elegir un enlace u otro, sino en elegir entre dar click en el enlace o no. La inacción es una elección que, como consecuencia de que los videojuegos constantemente soliciten acciones específicas por parte del jugador, usualmente no es considerada u ofrecida dentro de los videojuegos como una elección deseable, sobre todo porque la inacción cuando es usada de manera incorrecta puede reducir la atención y el interés del jugador en el juego (incorrecta a menos de que ésta sea la reacción deseada). Si el jugador elige no hacer nada, el avatar deja de nadar y comienza a hundirse en el agua, visitando memorias reprimidas, y revelando un segundo nivel de profundidad en la narrativa del juego, haciendo alusión a la metáfora de una mayor profundidad en el nivel del agua. La navegación en este juego es libre en el sentido en que puedes ir de un lado a otro de la alberca nadando únicamente en la superficie, y puedes hundirte en cualquier momento para volver a salir después.

Detroit: Become Human es un juego desarrollado por *Quantic Dream* que salió a la venta en 2018. En él se juega como tres distintos personajes cuyas narrativas se afectan mutuamente. El juego se divide en capítulos, cada cual con su propio árbol de decisiones que se le enseña al jugador una vez lo termina, quedando semi-escondidas las decisiones que el jugador no tomó, de manera que puede ver que están ahí, pero no puede ver en qué consistían. Es un diagrama de

flujos que puede ser visualizado en cualquier momento. En su totalidad si se consulta desde el menú principal de juego, o si se está jugando un capítulo, desde el menú de pausa, aunque ahí únicamente se puede visualizar el diagrama del capítulo. No se puede visualizar diagramas de ningún capítulo que no haya sido cursado, pero sí se puede ver el diagrama de un capítulo que no ha sido terminado. Se puede elegir volver a jugar capítulos ya terminados y determinar (antes de iniciar) si se desea guardar en la memoria lo que se juegue o no. Sigue habiendo un solo archivo de guardado, por lo que el jugador sólo es capaz de navegar una historia a la vez, a pesar de que le es posible navegar todas las variables de un capítulo, la navegación de éstas no tendrán incidencia en capítulos futuros. Se le exige que escoja una narrativa y la siga hasta el final.

En los siguientes dos capítulos se analizarán más a fondo los últimos tres ejemplos de videojuegos de elección comerciales contemporáneos por sus características narrativas, espaciotemporales y la relación que tiene el jugador con la máquina en ellos.

Los videojuegos de elección comerciales son multicursales, pero al mismo tiempo son lineales. Tienen posibilidades de navegación que no disfrutarás en el primer recorrido, ya que parte importante del género es escoger el camino que deseas y apegarte a las consecuencias de tus actos. No es una experiencia de juego negativa o ineficiente o que no se pueda disfrutar, pero que ésta forma de navegación sea un paradigma dentro del género de los videojuegos de elección cierra las puertas a otras formas de disfrutar una historia multicursal.

Pensemos en los libros de elige tu propia aventura y otros del mismo tipo. El lector tiene el control sobre cómo se desplaza por el texto, dónde pone un separador dentro del libro, y si usa un separador (o el número de separadores que el lector desee) para en cualquier momento volver a una decisión anterior (e.g. si la elección que tomó llevó al personaje a la muerte) para no tener

que leer todo lo que ya se ha leído una vez más. Es una experiencia multicursal y no lineal en la que el lector controla su experiencia de lectura, ya sea eligiendo leer de manera lineal, sólo una historia, de inicio a fin, o todas las historias. Si no recuerda los factores en los que se basaba su decisión, puede leer lo que necesite del texto anterior a la decisión, y si recuerda todo, no tiene por qué gastar su tiempo en releer hechos que ya conoce.

Síntesis

El hipertexto no sólo se caracteriza por su formato de enlaces que permiten saltar de una lexia a otra, sino que refiere a una experiencia de lectura distinta a la del texto impreso, así como el texto impreso significó un cambio en el paradigma de la experiencia de lectura en relación al texto manuscrito. Esta experiencia de lectura distinta es traducida a este proyecto como una experiencia de juego distinta a la del formato común del videojuego de elección comercial.

La literatura no lineal es una predecesora importante para los videojuegos de elección. Al ser medios distintos, la manera en que se experimentan es diferente también. Sin embargo, este proyecto propone que al revisar los antecedentes del videojuego de elección, se pueden encontrar posibilidades para la experiencia de juego que han sido dejadas de lado por el medio, pero que podrían influir en una novedosa experiencia, y en una propuesta creativa de videojuego de elección que cuestiona el formato actual del medio como único formato, proponiendo uno distinto.

Entre las limitantes del proyecto, cabe mencionar que se retoma del hipertexto únicamente su forma en cuanto a la navegación: la posibilidad de abrir y cerrar ventanas para

poder navegar todos los contenidos que se deseen. No se utilizan las características del hipertexto en el ciberespacio que abren las posibilidades de producción colaborativa en línea y a distancia, ni la posibilidad de que haya una heterogeneidad de discursos contra la de un solo gran discurso.

La idea de que el hipertexto no es sólo un texto sino una variedad de textos se emplea en el uso de lexias que, al ser separadas unas de otras, permiten que el transcurso de la narrativa se torne hacia algo distinto en cada una de ellas; sin embargo, no se hace referencia a que la cantidad de textos que puede llegar a tener el sistema hipertextual va incrementando al surgir voces participantes con distintas subjetividades. Esto se debe al conflicto que estas características del hipertexto causan al tratar de llevarlas a un medio de estructuras rígidas de reglas como el videojuego, en el cual éstas son necesarias para la existencia del mismo.

Esta pieza no busca ser una obra gamificada, ni un documento hipertextual, sino que busca ser un videojuego. El objetivo es crear una obra lúdica con una estructura y una experiencia de juego novedosa. Por lo anterior, en la siguiente sección del texto se analizará lo que corresponde al medio del videojuego: qué es, cuál es el papel del jugador en un medio cerrado y estructurado rígidamente como el videojuego y sus implicaciones.

Capítulo II: el videojuego y sus reglas

Juego

Para poder hacer un análisis sobre los videojuegos de elección y el rol del jugador en el juego, se debe comenzar por explicar qué es un juego. El juego es un tema muy amplio. Se puede pensar como productor de cultura (Moreno, 2005), como algo inevitable (Huizinga, 1950), entre muchas otras posibilidades. En este caso sólo interesa definir cuáles son las características esenciales de un juego para poder llevar a cabo el proceso de creación de uno para el proyecto. Tanto las características de un juego como las de un videojuego, ya que aunque contenga características distintas al juego por sí mismo, necesariamente comparte sus rasgos esenciales. Un teórico importante en el terreno del juego es Johan Huizinga, que entre los aspectos del juego (*play*) que explora en *Homo Ludens: a study of play element in culture*, ofrece esta definición:

> "El juego es una actividad u ocupación voluntaria ejecutada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y lugar, de acuerdo a reglas libremente aceptadas pero absolutamente obligatorias, teniendo su objetivo en sí mismo y acompañado por un sentimiento de tensión, alegría y la conciencia de que es 'diferente' de la 'vida ordinaria'" (Huizinga, 1950, p.28).

El juego se conecta con el aprendizaje en un entorno social, con la implementación de reglas que el jugador debe aprender para desenvolverse en el contexto del juego y con los demás jugadores y de la relación de libertad-tensión que desencadenan. Huizinga menciona también la relación de satisfacción-frustración que atraviesa el jugador, en la que sería favorable ampliar describiendo la diferencia en ella en un juego competitivo entre dos o más jugadores (juegos de mesa, deportes, o incluso juegos competitivos en línea) a un juego (cooperativo o singular)

contra una máquina. En un juego entre dos jugadores o más, los jugadores van todos aprendiendo (incluso si no empiezan al mismo tiempo o con diferentes curvas de aprendizaje) las reglas del juego y cómo sacar la mayor ventaja dentro de éstas para ganar. En un juego en contra de una máquina, mientras que el jugador va aprendiendo las reglas, la máquina conoce el juego de inicio a fin. Lo que sucede en esta instancia es que se modifica forzosamente la dinámica del juego para que apele directamente (a veces incluso de manera explícita) al aprendizaje del jugador humano, llevándolo por niveles de dificultad en los cuales va aprendiendo el algoritmo del juego para poder ir derrotando cada vez problemas más complejos. La relación satisfacción-frustración es elemental para los juegos porque un juego sin grado alguno de frustración se torna aburrido fácilmente y es descartado, mientras que un juego con un grado de frustración demasiado alto puede llegar a hacer que el jugador, a quien el juego no le permite pasar de nivel sin antes haber vencido al previo inmediato, se trabe y al no poder continuar, desista de seguir intentando. En un juego se necesita una meta principal y metas secundarias. La meta principal es la que guía la trayectoria del juego general, y las secundarias sirven para enfocar al jugador en tareas cortas específicas que van marcando el ritmo del juego, además de avanzar la trama, historia o nivel, dependiendo del tipo de juego. Para los teóricos citados previamente, el establecimiento de reglas es una parte primordial de la estructura del juego. Es necesario que exista un libre albedrío que permita decidir si uno desea seguirlas (i.e. la decisión de jugar o no), pero al elegir aceptarlas, es obligatorio seguirlas, con la siempre presente opción de dejar de jugar. Huizinga sugiere que esto es verdad hasta tal punto que es percibido de manera menos negativa romper las reglas dentro de la ficción del juego, es decir hacer trampa, antes que romper la ficción del juego misma.

Juul (2005) cuestiona, sin embargo, qué tan acertado es aseverar que jugar es una actividad voluntaria, ya que la interacción humana es compleja y es difícil determinar si todos los jugadores están ahí por cuenta propia sin algún tipo de presión social. Así que propone que el juego es, en vez de una actividad voluntaria, una actividad autotélica, es decir, que "es usada por su propio beneficio, en vez de por un propósito externo" (p. 33).

Opina también que no se puede separar el juego de la vida ordinaria, ya que en ciertos casos tiene consecuencias muy reales en ella, sean las consecuencias de juegos de azar o torneos deportivos o de *Esports*. Moreno (2005) tampoco está de acuerdo con la definición de Huizinga (1950) en que el juego salga de la vida ordinaria, pero desde su perspectiva es porque el juego forma parte de la existencia humana y es inseparable de ella.

Basado en sus propias observaciones sobre el juego y sobre conceptualizaciones previas de éste, Juul escribe su propia definición:

"Un juego es un sistema basado en reglas con un resultado cuantificable, en el que a distintos resultados les son asignados distintos valores, el jugador ejerce esfuerzo para influenciar el resultado, el jugador siente apego emocional al resultado, y las consecuencias de la actividad son negociables" (p. 36)

Un problema con su propuesta es que el determinar el apego emocional de un jugador al resultado del juego es tan debatible como si está en él de manera voluntaria o no, e incluso, como no todos los juegos despiertan el mismo tipo de respuesta emocional, no conocemos la situación emocional del jugador (Moreno, 2005). Las emociones son más complejas que pensar que ganar da alegría y perder da lo contrario. Algunos jugadores son partícipes del juego por la diversión de la acción misma.

Sin embargo, la característica que incluye Juul sobre consecuencias negociables, que define como aquellas que "pueden ser jugadas con o sin consecuencias en la vida real" (p. 36), es una adición valiosa que incluye fenómenos que suceden alrededor del juego.

Recuperando partes de las definiciones anteriores, podríamos decir que el juego es una actividad autotélica basada en reglas cuyas consecuencias son negociables.

Videojuego

La diferencia primordial entre juego y videojuego, y la que se detecta a primera vista es la existencia de una máquina que modifica la relación que tiene el jugador con el juego, insertando un elemento tecnológico necesario para su desarrollo, no sólo en su programación, sino en la acción de jugar. Al teorizar sobre el medio de los videojuegos, Galloway (2006) presta especial atención a la dinámica que produce la inserción del elemento electrónico en el juego, conceptualizando a este elemento como la "máquina", la cual describe como:

> "(...) dispositivo electrónico computacional que tiene una interfaz con la cual el usuario puede interactuar (control, teclado, joystick), que lo conecta a un elemento de salida en el que puede recibir . Almacena el software del juego". (Galloway, 2006, p.3).

Para Galloway, el videojuego consiste de la unión entre un dispositivo electrónico computacional (i.e. la máquina) y un juego simulado en software, y se explota mediante acciones, no mediante percepciones. El videojuego es un objeto y un proceso, es un medio basado en la acción. Galloway se dice del videojuego que no lo considera un medio interactivo, sino un medio basado en la acción, sin embargo, no ofrece el significado que le da a estos conceptos. A pesar de ello, para hacer análisis sobre videojuegos, son útiles sus palabras clave de

operador y máquina como juego intercambiable con jugador y juego, para denotar el papel que tiene cada uno en la interacción y para recordarnos el elemento electrónico dentro del intercambio, así como el papel que toma el usuario como operador de la máquina.

> "El software indica a la máquina simular las reglas del juego a través de la acción significativa. El jugador, u operador, es un agente individual que se comunica con el software y hardware de la máquina, mandando mensajes codificados por medio de dispositivos de entrada. Tomando la suma de estos elementos, uso el término *gaming* para referirme al apparatus del videojuego. Es un medio cultural masivo que implica números altos de máquinas orgánicas y máquinas inorgánicas". (Galloway, 2006, p. 3).

Siendo la tecnología con la que se interactúa, puede uno olvidarse de que está tratando con el resultado del trabajo de una o más personas, tal vez de manera automática el operador puede decir "vencer al juego" como si el juego o la máquina misma fuera un operador más y no la pieza tecnológica que sirve de interfaz entre el operador y el juego, y llevándolo más lejos aún, entre el operador y quien crea el juego.

En los videojuegos comerciales, la máquina tiene importancia como juez y verdugo. Es la que te lleva a la pantalla de fin del juego (*game over* en inglés*)*. Al ser objetiva, es un buen juez. Al estar guiada por la programación del juego, sabe qué castigo debe obtener quien pierde. En los juegos en los que no interviene la máquina electrónica, este papel de juez y verdugo lo lleva el grupo de juego, la pequeña comunidad de jugadores. Ellos moderan el juego, aún cuando los juegos tienen sus propias reglas, objetivos y materiales necesarios para jugarlos (i.e. pelotas, cartas, dados), quienes se aseguran de que nadie esté haciendo trampa son los jugadores mismos.

Jugador

Habiendo descrito sobre el juego y el videojuego, debemos pensar también en quién forma parte de la acción de jugar. Es importante entender la relación que tiene el jugador con el juego tiene una gran importancia, ya que "la diferencia primaria entre literatura tradicional y juegos de computadora como literatura es la agencia del jugador/lector" (Cole, 2017, p. 80). Al ponerle especial atención a la máquina, Galloway (2006) apunta hacia un jugador que, aún siendo un participante directo en el desarrollo del juego por medio de la acción de jugar, el operador, como él le llama, es simplemente un individuo que aprieta botones y jala palancas conforme se lo indica el juego, sin tener ninguna incidencia en la configuración del mismo, siempre operando dentro de los límites preestablecidos.

Como contraste a Galloway tenemos a Aarseth (1997), quien escribe no sólo sobre los documentos hipertextuales, también sobre los documentos ergódicos, aquellos que requieren de un esfuerzo extranoemático por parte del usuario para navegarlos. Para Aarseth, los videojuegos entran en esta categoría, que lleva el rol del usuario/jugador como elemento activo en la lectura y navegación de documentos más allá de la interpretación para darle un papel de mayor importancia en el desarrollo de la navegación de estos documentos. Este pensamiento tiene una lógica indudable en el contexto de los videojuegos, ya que son un medio que constantemente propone retos al jugador, no dejándolo avanzar en el juego si no cumple los requisitos que le son impuestos, llegando incluso a burlarse de los jugadores que no lo logran: existen videojuegos que se mofan directamente del jugador que los cursa en dificultad "fácil" en lugar de "normal" o "difícil".

Desde el terreno del arte, específicamente el arte interactivo, y aliándose más hacia la visión que tiene Aarseth del jugador en comparación con la de Galloway, McIver (2001) piensa en un jugador activo en el proceso de configuración de su entorno, lo cual retoma para proponer que que la ontología de los videojuegos podría ser usada para modelar aquella de las obras altamente interactivas. McIver no teoriza desde el campo de los videojuegos, sino de las obras de arte interactivas, y desde este punto de vista nos ofrece el concepto de "interactor", diciendo que sus acciones definen la estructura misma de una pieza interactiva: no la estructura como la experimenta el usuario, sino la estructura de la pieza misma.

Además de su aportación sobre el rol del jugador que hace un esfuerzo extranoemático para cursar el documento ergódico (del que se habla en el capítulo I), Aarseth (2007) escribe sobre un tipo de jugador que rompe las expectativas de los diseñadores del juego. Se trata del "jugador transgresivo", aquel que encuentra formas inesperadas de jugar que no previeron ni los diseñadores ni los programadores del juego, pero que el jugador transgresivo puede encontrar como consecuencia de la existencia de una gran cantidad de variables en la programación del videojuego, lo cual sucede especialmente en juegos que transcurren en mundos programados para ser muy grandes, usualmente en juegos multijugador en línea. Ejemplos de esta práctica del juego "transgresivo" pueden encontrarse en *Halo* –una franquicia que lanzó su primer juego con este nombre en el 2001– en el que los jugadores descubrieron una forma de trasladarse dentro del escenario por medio de saltos que cubren una gran terreno, llevándolos a lugares del mapa en los que no se suponía que pudieran trasladarse, y que no estaban pensados para ser navegados por el jugador. A estos saltos los llamaron *Warthog jumping*. Otro ejemplo sucede en el videojuego *Overwatch* (2016) en el que hay una tendencia creciente de jugadores, y especialmente jugadoras, ofreciendo acompañar en línea a otra persona durante una cierta cantidad de juegos,

comunicándose por el micrófono. A estas personas se les conoce como *Overwatch companion*, y su modo de transgredir el juego no es tanto dentro del juego mismo, sino en la socialización relacionada con el videojuego y la remuneración económica derivada de la misma.

Este tipo de prácticas evocan a Juan Martín Prada (2012), quien escribe sobre los artistas que hacen obra fotográfica en entornos de videojuegos:

> "(...) plantear una práctica fotográfica en los entornos de videojuego es también preguntarnos si es posible en ellos no jugar, no participar en la acción para cuyo desarrollo se ha creado ese universo virtual o qué sentido puede tener «trabajar» allí donde otros simplemente «juegan» (p. 246).

Un último ejemplo presentado será el de *Eva online*, en el que un grupo de jugadores en colaboración, asaltaron una organización dentro del juego, de cuyo atraco pudieron obtener bienes con valor monetario en dinero real, fuera del juego.

Escribiendo sobre otro tipo de jugador, James Newman (2002) habla del jugador secundario, refiriéndose a jugadores que no tienen el control principal en el juego, sino un rol secundario. El jugador secundario es secundario en relación a la cantidad de jugadores y su rol, no en relación con la narrativa del juego en sí. Es el copiloto, el acompañante, pueden ser jugadores no tan capaces como hermanos menores que acompañan en el juego al hermano mayor. El jugador secundario de Newman demuestra que el jugador tiene más de un rol y que hay distintos tipos de jugadores que no han sido contemplados por la programación y el diseño de los videojuegos. Actualmente se comienza a identificar en el mercado otros tipos de jugadores y a enfocarse en ellos: una nueva estrategia para involucrar a los jugadores secundarios es el desarrollo de videojuegos en los que el control del avatar se transfiere en mayor medida al jugador principal, a la vez que se le da al jugador secundario dominio sobre una tarea específica

que, sin ser demasiado complicada por sí misma (i.e. el manejo del control no requiere una coordinación compleja, y puede ser tener que apretar tres botones en orden al mismo tiempo que se jala la palanca hacia dos lados distintos), su ejecución en coordinación con el jugador principal afecte el resultado del esfuerzo de ambos jugadores en el videojuego.

Estas conceptualizaciones sobre los jugadores nos ayudan a matizar el discurso del jugador sujeto a la programación del juego, ya que son ejemplos de modos de jugar de una manera inesperada por los diseñadores y programadores del videojuego, por las personas que se supone imponen las reglas a las que el jugador se debe sujetar, pero que con estos ejemplos es aparente que si bien un jugador no puede hacer que un personaje programado para no cruzar paredes, cruce dichas paredes, puede encontrar el *glitch,* un fallo menor de programación dentro del juego que haga parecer que su personaje está siendo empalado por el escenario cuando se pone en cierta posición que no puede procesar correctamente la máquina. No es necesario recurrir al *glitch* y al error en la programación para que el jugador pueda encontrar tácticas para moverse entre las reglas predeterminadas y los comportamientos que se esperan de los jugadores al tener que acatarlas. Tampoco es necesario para construir experiencias de juego que responden a las necesidades y gustos del jugador (e.g. el jugador secundario de Newman) antes que a estrategias de diseño de videojuegos planteados por la industria.

Existen juegos que se van actualizando aún cuando el juego ya ha sido lanzado, pero suelen ser cambios relativamente menores en contraste con el gran entorno ya creado. También existen algunos que primero liberan la versión en *Alfa* o *Beta* del juego, es decir versiones incompletas o de prueba, para recibir retroalimentación de los jugadores para poder mejorar el juego y que cuando sea lanzado no tenga errores de programación, jugabilidad, etcétera. Al ejercicio de probar un juego antes de que salga de manera oficial al mercado se le llama

playtesting [probar el juego], y es una herramienta eficaz para entender las maneras en que un juego puede mejorar y para encontrar errores de programación que pueden llegar a estropear la experiencia de juego. Esta situación es una iluminación sobre la incidencia que pueden llegar a tener los jugadores en la configuración misma del videojuego.

Libertad del jugador y control del avatar

Avatar es el término empleado por Sotomayor (2014) dentro del contexto de la realidad virtual. Un videojuego puede tener avatar o no: mientras que en *Space Invaders* el jugador toma el control de una sóla nave (personaje no humano) durante el transcurso del juego, en *Tetris* debe controlar todas las fichas que caen, sin generar apego o empatía con ninguna.

En el medio del videojuego, el jugador tiene un límite severo sobre el control de su avatar, aún en los juegos de rol en línea, en los que puede personalizar la apariencia del personaje, sus armas, tipo de armas, etcétera. A ésta posibilidad de maniobrar al avatar y modificar su apariencia, Juul Jesper (2011) la llama la libertad de expresión.

La libertad de expresión que tiene el jugador con el avatar puede ser mejor entendida cuando se pone en contraste con juegos físicos, o juegos de rol clásico. En un juego físico, el límite del jugador es su propia fisicalidad: qué tan rápido puede correr, qué tan hábil o qué tan buenos son sus reflejos. En un juego de rol clásico, como *Dungeons & Dragons*, en el que los jugadores se guían por una serie de reglas para interactuar con otros, pero al ser un juego en el que impera la fantasía y la creatividad, la libertad de expresión de los jugadores es tremendamente amplia: pueden decidir que su avatar haga virtualmente lo que sea, siempre y cuando sea consensuado entre los demás jugadores y el narrador que es posible y no rompe

ninguna regla del juego ni la regla de la incredulidad, aquella que te mantiene dentro de la ficción.

En un videojuego, sin embargo, la libertad de expresión del jugador tiene su límite en la programación del juego, que sería tremendamente complicada si se tratara de emular todos los movimientos y expresiones posibles del ser humano. Aunque esto tiene más que ver con la realidad virtual, con la que se interactúa de una manera distinta, a través de aparatos que vuelven el cuerpo humano la interfaz, en vez de un teclado o un control.

Tipos de videojuego dependiendo de su sistema de reglas

Manteniendo en el panorama la importancia que tienen en los juegos las reglas establecidas en ellos, Jesper (2011) plantea un entendimiento sobre los videojuegos basándose en las reglas por las que se rigen, y escribe que las reglas de un videojuego se encuentran en una escala entre "progresión" y "emergencia"

En los juegos de progresión hay sólo una forma de alcanzar el objetivo, son juegos cuya riqueza está en su narrativa y mundo ficcional. Los juegos de emergencia, por su parte, tienen reglas sencillas que permiten una gama mayor de comportamientos para alcanzar el objetivo del juego(p.80).

Los videojuegos de progresión tienden hacia el desarrollo de narrativas y al aprendizaje por niveles de dificultad planeados estratégicamente para que el jugador no se sienta confundido en los primeros niveles, ni sienta aburrición en los niveles más altos. Esto corresponde a una tensión siempre presente entre la frustración y la satisfacción dentro del juego. Los niveles de dificultad también se encuentran en los videojuegos que tienden hacia las reglas de emergencia

(hay que recordar que es una escala y no una binariedad, la de los juegos de emergencia y progresión), en los niveles de dificultad, por ejemplo en juegos para móvil que tienen un número de niveles predeterminados y, al terminarlos, lo que queda es volver a iniciar.

Los videojuegos se diferencian de otros medios como libros o videos por la interacción que puede tener el usuario con el contenido. Esto modifica la manera en que se experimenta el medio, cambiando la posición del usuario: de espectador a aparentemente el actor principal que dirige el entretenimiento. La experiencia es altamente inmersiva, e incluso el juego y los elementos del videojuego (i.e. sistemas de recompensa, niveles, etcétera) han impregnado la sociedad contemporánea incluso en ambientes no lúdicos, ya sean de trabajo, de investigación científica, aprendizaje, en contextos de conocimiento comunitario, y más. Se dice del videojuego que como otras disciplinas puede aportar nuevos elementos al terreno del arte, pero la manera en que como industria responde al mercado le da grandes limitaciones y problemáticas en la incursión artística. Reconociendo las limitaciones de la industria del videojuego, podemos contraargumentar que el videojuego está tan engranado en la cultura contemporánea que no sólo debemos reconocer las plataformas masivas con juegos bestsellers, también hay que reconocer su desarrollo independiente como parte de la cultura de comunidades virtuales, en las que las relaciones interpersonales en la red impulsan la capacidad de creación y trabajo en equipo sin necesidad de compartir el mismo espacio físico.

Videojuegos a interpretar

La siguiente sección del capítulo se trata de una selección de videojuegos que fueron presentados al público entre 2011 y 2018, siendo el más antiguo *The Stanley Parable* y el más reciente *Detroit: Become Human*.

Como complemento al análisis de los videojuegos, se usarán tablas de doble matriz propuestas por Aarseth (2003) para facilitar el análisis de videojuegos. La siguiente es una tabla que revisa la estructura del jugador. Aarseth propone esta tabla para examinar las diferentes dinámicas que se dan en el juego, las estrategias que se dan como consecuencia de tener un cierto número de enemigos u otro, teniendo un equipo o siendo un juego individual. Ver Tabla 1

Adversarios	Individual	Equipo
Ninguno	*The Stanley Parable* *20 Strokes*	
Uno		
Múltiples	*Detroit: Become Human*	

Tabla 1. Estructura del jugador. Aarseth (2003).

Los juegos de elección son casi siempre para un sólo jugador. El número de enemigos puede ser cero ya que este tipo de ficción prefiere ofrecer narrativas sin un enemigo específico, en las que la importancia la llevan las variables: la relación que tiene el ávatar del jugador con uno u otro personaje, las decisiones que toma; más que su habilidad para derrotar a un enemigo final. *Detroit: Become Human* es el único de los juegos examinados en el que la narrativa incluye derrotar a varios enemigos por medio de minijuegos de reflejos (i.e. apretar rápidamente los botones que indique la pantalla) y hace que la manera en la cual el jugador elige derrotarlos sea lo que modifica el final al que se llega.

Máquina y control del jugador sobre el juego

La salvabilidad es la capacidad de archivar en la memoria del juego lo que se ha hecho dentro de él. La matriz horizontal se refiere a si el juego puede ser guardado de manera condicional, incondicional o no puede ser guardado.

La mutabilidad se refiere a los elementos del juego que modifican al avatar del jugador dentro del juego. Ya sea por medio de niveles de experiencia (*XL* o *experience level*) que le van dando mayor poder al personaje, por medio de potenciadores (*power ups*), que le dan una ventaja al jugador (como vidas o municiones). Ver Tabla 2

Salvabilidad	Mutabilidad			
	Estática	Potenciadores	Experiencia	Alineamiento
No	*20 Strokes*			
Condicional	*The Stanley Parable*			*Detroit: Become Human*
Ilimitada				

Tabla 2. Mutabilidad y salvabilidad. Aarseth (2003).

Existen los videojuegos que no incluyen ninguno de los dos elementos anteriores, y otros que incluyen una categoría más: el alineamiento del personaje, que va cambiando conforme a las decisiones que vaya tomando el jugador.

The Stanley Parable consiste en veinte trayectos cortos, el más largo dura unos veinte minutos, por lo que el juego guarda de manera automática al finalizar cada trayecto. No requiere del jugador habilidades más allá de la capacidad de hacer caminar al personaje, por lo que no requiere de potenciadores. El juego guarda la partida entre trayectos.

En *Detroit: Become Human*, contiene variables que van cambiando la manera de ser del personaje, las acciones y diálogos que escoge el jugador afectan el alineamiento de éste. Conforme la trama continúa, se van descartando o implementando posibilidades de lo que puede hacer el jugador, por ejemplo en este juego uno de los personajes puede inclinarse hacia uno u otro lado del conflicto. El juego se guarda en ciertos puntos clave a lo largo y al final de los capítulos.

20 Strokes es un juego muy corto que no requiere un archivamiento del progreso en él. Para terminar el juego, no se necesita hacer una prueba de habilidad, se necesita únicamente explorarlo, lo cual se puede hacer de manera libre pero sólo hay en la diégesis un final en el que el avatar deja la piscina y vuelve a su vida normal. Al no tener que pasar una prueba de habilidad, no hay ningún objetivo aparente en darle al jugador potenciadores.

Síntesis

La integración de un sistema que ha sido una herramienta importante para cambiar el paradigma de la lectura y escritura hacia uno más abierto, en el que la división entre autor y lector se difuminan; con un sistema que requiere de reglas estrictas no dedicadas a la opresión de los participantes, sino dedicadas a su diversión; causa un enfrentamiento y un conflicto entre ambos.

El contexto de la *Web* no posee una jerarquía totalmente horizontal (e.g. existen estrategias que las grandes compañías pueden usar para obtener mayor visibilidad que el usuario común), ni el contexto del videojuego es un sistema jerárquico inescapable que oprime al jugador a toda costa (como nuestros previos ejemplos del jugador transgresivo nos permiten ver). Sin embargo, al tratar de mezclar uno con el otro, surgen discrepancias entre ambos que son difíciles de superar. Es por esto que en este proyecto no se han tomado todas las herramientas que ofrece un medio para forzarlas en el otro, sino que se han tomado un par de herramientas de un medio para acomodarlas en el otro, de manera que le aporten algo nuevo.

Parte de la teoría de Huizinga (1950) indica que es importante que el jugador no se desligue de la ficción del juego, y de hacerlo será llamado un aguafiestas. Sin embargo, este proyecto sostiene que el jugador puede salir de la ficción del juego sin ser un aguafiestas. Un juego puede ser pausado de manera consensuada sin ser arruinado. La capacidad de ponerle pausa a la ficción del juego demuestra que el jugador sabe que es sólo eso: ficción dentro de un juego separado de la vida real. Es una demostración de una conceptualización saludable del juego por parte del jugador.

Después de plantear qué es el jugador y cuál es su rol dentro del videojuego, dando ejemplos de su comportamiento, se puede afirmar que el jugador tiene un papel activo en el videojuego y que constantemente encuentra nuevas formas de jugar y de usar el espacio de juego para su beneficio, por lo que ofrecerle la misma experiencia de exploración narrativa en los juegos de elección una y otra vez podría llegar a frustrar su creatividad, y la solución del proyecto ante tal problema es una narrativa hipertextual.

Capítulo III: estructura del videojuego

Estructuras en los videojuegos

En este capítulo se presentará un análisis sobre la estructura de los videojuegos presentados anteriormente. Esta estructura toma sus bases de la tipología de juegos escrita por Aarseth (año), y se desarrolla en estructura narrativa y estructura ambiental, la cual representa las características espaciotemporales del videojuego.

En algunos juegos, el sentido de realismo, la historia que se desarrolla dentro del mundo del juego, o que exista un sentido o una justificación para los elementos del juego no es tan importante como la experiencia lúdica por sí misma, como en *Tetris*, juego en el que no se puede hablar de una trama dramática o de personajes específicos. Esto es más común en los juegos de emergencia que en los de progresión. Los videojuegos de elección suelen ser juegos de progresión y dan importancia a la historia que se va desarrollando durante el acto de jugar. Aún así, en todo videojuego es posible determinar una acción o una secuencia de acciones que suceden durante la experiencia de juego. Del mismo modo, existen elementos del videojuego que impactan directamente estas acciones de maneras distintas, y para entenderlos mejor, se utiliza la aportación teórica de Galloway (2006).

Narrativa

Galloway (2006) retoma conceptos de la diegética y narrativa para aplicarlos al análisis de videojuegos, específicamente los términos "diegético" y "no diegético". Para el análisis de los videojuegos propone una estructura para explicar las tendencias de los videojuegos. Su clasificación denota cuatro tipo de acciones que pueden ser realizadas por el operador o por la máquina: las acciones diegéticas, que siguen y sirven directamente a la trama del videojuego, y

las acciones no-diegéticas, que están fuera de la trama, pero son necesarias para la experiencia de juego. Bajo esta estructura, interactuar con el menú o ponerle pausa al juego son acciones no-diegéticas del operador; moverse, disparar o hacer cualquier tipo de acto expresivo con el avatar es un acto diegético del operador. En videojuegos que se desarrollan dentro de mundos que pueden moverse sin la interacción del usuario, en los que, aunque el avatar se queda quieto, continúan transitando coches y peatones, baja el sol por el horizonte, entre otros actos atmosféricos, éstos se consideran actos diegéticos de la máquina. Actos no diegéticos de la máquina son para Galloway tanto aquellos que suceden por causas externas a la trama del juego (problemas de conexión) como elementos no narrativos (la pantalla que indica que el juego ha acabado), además de elementos que afectan la experiencia de juego, aunque no inciden directamente en la trama (paquetes de salud).

La apropiación de conceptos provenientes de la diégesis y la narrativa es un aporte valioso para el análisis de videojuegos, y este proyecto propondrá una expansión a este diagrama, incluyendo otros conceptos provenientes del mismo campo, como la intradiégesis y la extradiégesis, para lo que se ha consultado al *Diccionario de retórica y poética*, por Helena Beristán (1985), en el que se define la diégesis como una "sucesión de las acciones que constituyen los hechos relatados en una narración o en una representación". Para evidenciar la compatibilidad de esta definición con el campo de los videojuegos, hay que recordar a Huizinga (1950), quien compara y compagina los significados de la palabra *play* como juego y como representación.

Para la ampliación del esquema de análisis, se integrarán los elementos extradiegéticos del videojuego. Extradiégesis definida como que "(...) no participa en los hechos relatados" (Beristán, 1985, p.357). La integración de estos dos términos se debe a que estos elementos que Galloway (2006) declara como no diegéticos, es decir, que no tienen que ver con los hechos relatados en la narración o la representación del juego, tienen en realidad un impacto en ellos, por ejemplo, si el jugador ha podido vencer un nivel específico en un videojuego porque tomó un

paquete medicinal del mapa, se puede decir que, mientras que ese paquete medicinal no afecta la narrativa del juego directamente, sí afecta las acciones que se llevan a cabo dentro del videojuego, afectando de manera directa la experiencia que tiene el jugador. Es por esto que es conveniente definir al paquete medicinal como un elemento extradiegético del videojuego.

Aquellos elementos que tienen que ver con la interacción del jugador con la máquina, afectando la interfaz del videojuego más que las acciones que puede realizar el jugador, como pueden ser las que se modifican en el menú de configuraciones como el volumen, los subtítulos y filtros para personas daltónicas, corresponden a elementos intradiegéticos del videojuego. Intradiegético definido de la siguiente forma: "Es narrador intradiegético si permanece dentro de la historia sin desempeñar ningún otro papel sino como narrador" (Beristán, 1985, p.357).

Videojuegos a interpretar

Para examinar a mayor profundidad los elementos antes mencionados se continuará en las siguientes secciones con el análisis de los tres videojuegos que servirán de ayuda para la propuesta creativa del proyecto.

Estructura narrativa

La siguiente es una tabla que toma en cuenta los conceptos de diégesis y no diégesis integrados por Galloway (2006) al medio del videojuego, pero con los conceptos añadidos de extradiégesis e intradiégesis explicados previamente, y aplicados a los videojuegos cuyos ya se han comenzado a interpretar en el capítulo anterior. Ver Tabla 3

	The Stanley Parable	*Detroit: Become Human*	*20 Strokes*
Diegético	La trama del juego y el árbol de elecciones implícito que hay en él.	La trama del juego y los *power ups* que se emplean.	La trama del juego y el árbol de elecciones implícito que hay en él.
No-diegético	La memoria del juego. La ventana en la que se ve.	El menú para visualizar los árboles de decisión.	La ventana del navegador en la que está abierta el juego.
Inter diegético	El narrador, que habla de manera directa al jugador, refiriéndose a él como Stanley.	Existe una narración que sólo ven los personajes, que les indica qué hacer.	La existencia de un narrador impersonal en tercera persona.
Extradiegético	El menú de opciones.	Minijuegos de reflejos en los que hay que presionar los botones que diga la pantalla.	Enlaces entre lexías. La no acción.

Tabla 3. Elementos diegéticos del videojuego.

Ambiente:

Espacio

La matriz vertical es la mirada que se le permite al jugador, la "cámara" desde la cual vigila e interactúa con el avatar y su entorno. Tener una mirada omniprescente en un videojuego de elección sería complicado, ya que se necesitaría ver el árbol de decisiones posibles al tiempo que se juega, lo cual abarcaría un espacio muy grande.

El espacio geométrico es aquel en el que hay libertad de movimiento y el jugador se puede mover por toda la pantalla, al contrario del espacio topológico. En palabras de Aarseth

(2003), “la topografía de un juego puede ser geométrica, con libertad continua de movimiento, o topológica, dándole al jugador sólo posiciones discretas, no superpuestas entre las cuales se pueda mover” (p. 50). Ver Tabla 4.

	Omniprescente	Vagabundo
Geométrico		*The Stanley Parable* *Detroit: Become Human*
Topológico		*20 Strokes*

Tabla 4. Espacio. Aarseth 2003.

The Stanley Parable y *Detroit: Become Human* están contenidos en un espacio virtual por el cual el jugador puede mover al avatar de manera casi libre, viendo el mundo del juego desde su perspectiva. No puede, sin embargo, ver el mapa completo del espacio virtual del videojuego.

La representación gráfica de *20 Strokes* es texto y un fondo que cambia de color dependiendo de las acciones del jugador. El espacio no asemeja movimiento entre texto y texto, pero tampoco se encuentra todo el texto posible ni todos los elementos gráficos posibles al mismo tiempo en el espacio. El jugador no puede mover al avatar libremente por el espacio, no puede mover de lugar las letras, pero el espacio tampoco se mantiene inmóvil. Es un espacio rígido que no mantiene todas las lexias abiertas al mismo tiempo, sino que las aparece dependiendo de las acciones del jugador.

Tiempo

Por “tiempo real”, Aarseth (año) se refiere a juegos que no estén basados en una dinámica de turnos, sin embargo, podría hacerse una distinción entre juegos que no están basados en turnos y juegos que utilizan el tiempo real en el sentido en que el tiempo del mundo exterior es una base esencial para la jugabilidad. Esto puede darse en juegos multijugador en los que al estar en una partida con otras personas en línea, el juego no puede pausarse, como *Overwatch* o *Don’t Starve Together*; en juegos que requieren de tiempo para que sucedan eventos como *Farmville*, *Fallout Shelter* o *Tiny Tower*. *Los Sims* es un ejemplo de que no necesariamente el tiempo ficticio del juego y el tiempo real tienen una escala temporal de 1:1, pero en el juego siguen sucediendo eventos conforme pasa el tiempo en el mundo real. El concepto de tiempo real usado es suficiente para Aarseth porque puede ser después compensado planteando si hay o no reglas basadas en tiempo, sin embargo, puede ser de provecho hacer una diferencia en los juegos cuya dinámica se da en tiempo real, juegos basados en turnos y juegos basados en eventos. Ver Tabla 4.

	Ritmo		
Representación		Tiempo real	Basado en turnos
	Mimética	*Detroit: Become Human*	
	Arbitraria	*The Stanley Parable* *Detroit: Become Human* *20 Strokes*	

Tabla 4. Fuente: Espen, A. (2003) *A multi-dimensional typology of games*.

La representación del tiempo es arbitraria en *The Stanley Parable*, pero hace alude a la manera en que usualmente en los videojuegos representan el tiempo lo menos intrusivamente posible para el jugador, para que no se aburra y continúe con la experiencia lúdica sin añadir frustración a su experiencia de juego de manera innecesaria. Idealmente, las pantallas de carga y otros elementos diegéticos y extradiegéticos por igual son periodos cortos, como las pantallas de carga o los diálogos entre personajes y machinimas, que en su mayoría, pueden ser saltados por decisión del jugador.

Detroit: Become Human está basado en eventos, más que en una representación mimética del tiempo real. En múltiples momentos se disparan temporizadores que concurren con el tiempo del mundo real, sin embargo incluso durante éstos el juego puede ser pausado.

En *20 Strokes*, que el avatar se hunda o siga nadando depende de cuánto tiempo el jugador permanezca en la inacción, pero la cantidad de tiempo que el nadador requiere para ahogarse no es la misma que una persona real necesita.

Síntesis

Los términos de diégesis y no diégesis nos pueden ayudar a entender la estructura de un videojuego, pero aquí se propone que también se empleen los términos extradiégesis e interdiégesis optimizar nuestro entendimiento, ya que hay elementos en los videojuegos que pueden ser mejor explicados en estas categorías. Estos elementos pueden cambiar de clasificación de un juego a otro.

Capítulo IV: propuesta de videojuego de elección hipertextual

Descripción y objetivo

Los videojuegos de elección son descendientes de la literatura no lineal, como son los libros tipo 'elige tu propia aventura', sin embargo no comparten con ellos las posibilidades de una navegación multicursal (y no lineal al mismo tiempo). El jugador puede elegir su trayecto dentro del videojuego, pero no puede cursar varios trayectos al mismo tiempo, ni puede regresarse a algún punto específico de la trama. Un videojuego en el que el jugador puede regresar a cambiar una decisión anterior es en *Life is Strange*, en el que la protagonista tiene el poder de viajar al pasado en el tiempo, aunque sólo se puede volver a la decisión inmediatamente anterior. Aún así, esta posibilidad de cambiar algo que ya se ha elegido cambia de manera notable la dinámica del juego, al permitirle al jugador un mayor rango de ensayo y error. Al poder deshacer errores que acaba de cometer, el jugador siente un rango mayor de control sobre sus decisiones y puede arriesgarse a tomar decisiones más atrevidas

Un videojuego en el que el jugador pueda navegar de manera no lineal abriría una experiencia de juego distinta a la de otros videojuegos de elección. Se busca que el jugador sienta que puede cometer errores y que éstos, lejos de restarle valor a su experiencia de juego, le mostrarán nuevos caminos y posibilidades inesperadas. Se busca que el jugador tome todas las decisiones posibles (o todas las que quiera) sin que se contenga porque le parezca fastidiosa o engorrosa la navegación del videojuego. Que cometa errores, que puede que no sean errores, sino decisiones deliberadas en la búsqueda de exploración del juego, en saber qué ocurriría si las toma; ya que como juego, sus consecuencias no son tan severas como lo serían en la vida real. Se

alienta al jugador a que averigüe qué es lo que sucede si arriesga a que los personajes que le sirven de avatar en el juego mueren, ya que ésto no le afectará en su vida personal: su vida no perecerá si la del personaje lo hace.

Una parte de la riqueza de un medio que tiene una gran cantidad de posibilidades es poder explorarlas sin miedo a sufrir consecuencias graves en la vida real, y sin agobio de tener que atravesar las mismas escenas, los mismos escenarios, una y otra vez.

Considerando los elementos de los videojuegos anteriores y sus lugares en las tablas, de acuerdo a sus elementos narrativos y ambientales, se ha hecho el diseño del videojuego hipertextual, que a su vez, contiene los siguientes elementos que se pueden observar en la Tabla 5:

Diegético	La trama del videojuego, los personajes no jugables, los escenarios.
No-diegético	La ventana o ventanas en la que está abierto el juego.
Inter diegético	La existencia de un narrador impersonal en tercera persona.
Extradiegético	Los enlaces que llevan de una lexia a otra.

Tabla 5. Título Fuente: Espen, A. (2003) *A multi-dimensional typology of games*.

Su representación en el espacio es geométrica, ya que el jugador no puede mover al avatar libremente por el espacio, no puede mover de lugar las letras, pero el espacio tampoco se mantiene inmóvil. Es un espacio rígido que no mantiene todas las lexias abiertas al mismo tiempo, sino que las aparece dependiendo de las acciones del jugador, por lo que su representación es de un espacio geométrico y vagabundo.

En cuanto a su representación de tiempo, es una representación arbitraria, ya que no coincide con la hora del mundo fuera del juego, y como se ha descrito de los juegos analizados, tiene un ritmo de tiempo real, ya que sólo hay un jugador y no tiene adversarios que derrotar, sólo una trama que explorar.

En cuanto a la salvabilidad y mutabilidad del juego, sus características son más cercanas a aquellas del juego *20 Strokes*, tomando el mismo lugar que éste en las tablas anteriores, ya que es para un solo jugador, y su dinámica de juego no consiste en enfrentar enemigos, sino en explorar la trama. No se ha implementado la posibilidad de salvar el juego, ya que es de duración corta. Por último, su mutabilidad es estática: no emplea *power ups* ni niveles de experiencia.

Elementos hipertextuales

En este videojuego, se podrán abrir al mismo tiempo varias ventanas con distintos caminos que ha recorrido el jugador, es decir, que en cada decisión que tome, tendrá la opción de abrir una ventana emergente para seguir el camino de la decisión que tome, simulando la navegación web, en la que se puede abrir ventanas y pestañas emergentes para no perder la página usada para llegar a ellos.

El videojuego producto de este proyecto está planteado como un sistema independiente aislado y como un documento de sólo lectura. Esto es porque más que nada, este proyecto propone una posibilidad narrativa que difiera de otras empleadas anteriormente en videojuegos de elección. Los elementos que utiliza del hipertexto son la hipertextualidad con nodos unidos por medio de enlaces, y la interactividad, ya que requiere de participación activa por parte de un individuo. No utiliza la conectividad, los jugadores no se hablan entre sí mientras navegan el

juego ni añaden información o lexias a las que existen ya en él. Juegos de elección que usualmente usan la hipertextualidad y la interactividad son los juegos hechos con *Twine*, pero estos, por razones de la narrativa que proponen, no conservan de dónde viene la información que el jugador recibe en cada pasaje del juego, es decir: al contrario de una página web, en la cual existen herramientas para que el usuario pueda volver sobre sus pasos y visitar una página anterior, en los juegos de *Twine*, al igual que en la mayoría de los videojuegos de elección comerciales, sólo se puede ir hacia delante. En este proyecto se le permite al jugador no sólo ir hacia atrás, sino que se le proporciona un menú en el que puede acceder al índice en cualquier momento e ir al pasaje del juego que prefiera, lo cual es más una experiencia hipertextual que una experiencia que ocurra en el medio del videojuego.

Desarrollo y proceso

El juego fue desarrollado utilizando HTML (*Hypertext Markup Language* [lenguaje de marcado de hipertexto]), escrita en el *software Komodo Edit 9*. Los juegos de elección basados en texto suelen ser realizados en software especializado en ficción interactiva amigables para el usuario sin conocimientos de programación. Un ejemplo de dicho software es *Twine*, con el que han sido desarrollados numerosos proyectos de ficción interactiva. En *Twine*, sin embargo, no es posible añadir a una historia la característica de poder ser visualizada en más de una pantalla al mismo tiempo. Lo que los creadores de este tipo de juegos buscan usualmente es invisibilizar elementos extradiegéticos del juego para que el jugador se concentre en seguir una sola historia, como en los videojuegos comerciales. Como contrapropuesta, el proyecto contempla que el jugador sabe que está dentro de un contexto ficticio, sin consecuencias graves para la vida real, es decir, sabe que está jugando un juego. Por lo que esconder los elementos extradiegéticos no necesariamente

mejora la experiencia de juego en todos los casos. Tampoco se propone que dicho acto la empeora. Lo que se propone es que se pueden ofrecer distintas experiencias de juego si se hace un esfuerzo para reconocer los elementos extradiegéticos e intradiegéticos del videojuego, para poder utilizarlos de maneras distintas y creativas para poder ofrecer nuevas experiencias de juego.

Otros programas de software que fueron probados para la elaboración del juego fueron *GameMaker*, *Renpy* y *Unity,* sin embargo, en ninguno de estos programas era posible ejecutar un juego con una navegación hipertextual, por lo que fueron descartados. Que el juego haya sido programado en HTML significa que el juego no hace uso de ciertos elementos como potenciadores o eventos desencadenados por alguna acción específica que involucre una variable en un pasaje cursado previamente. Esto no es un problema que surja de que el juego sea basado en texto, ya que este tipo de juegos también gozan de estas características. Se le ha dado mayor importancia a la realización de la navegación hipertextual ya que de cualquier otra manera se perdería el objetivo principal del proyecto, por lo que tendrá su conclusión de esta manera.

Está pensado para ser navegado por el jugador de manera personal y cómoda. La intención es que este juego pueda ser descargado por el jugador en un espacio cómodo para él, para que así pueda navegar con calma la pieza, recorriendo todos los caminos que precise. El estilo de navegación y la cantidad de pestañas o ventanas que se encuentren abiertas al mismo tiempo depende completamente del jugador.

El proyecto fue exhibido en el museo Zanbatha, localizado en Av. Hidalgo No. 22 Col. Centro, Lerma. México. Del 16 de noviembre del 2017 al 31 de enero del 2018.



Foto 1. Tomada en la inauguración de la exposición “Divergencia” en el museo Zanbatha (noviembre del 2018).

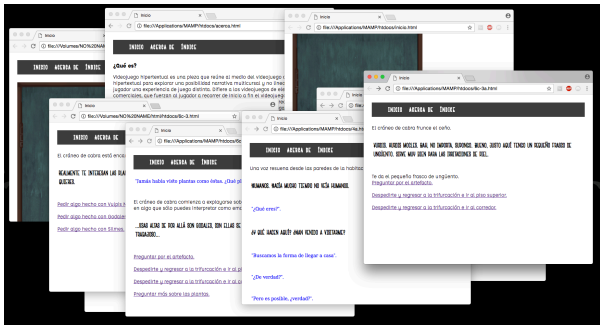


Foto 2. Captura de pantalla de la versión en texto del juego (enero del 2018).

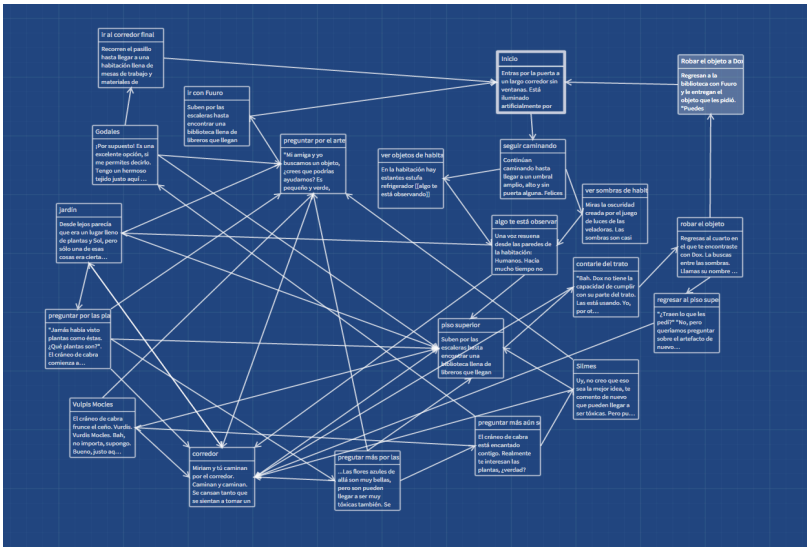


Foto 3. Árbol de elecciones del videojuego hipertextual (enero del 2018).

Conclusión

Mientras que el videojuego planteado por el proyecto no utiliza más que una pequeña cantidad de elementos del hipertexto comparado con el potencial que posee el hipertexto como herramienta en términos de creación colectiva y de una navegación que puede abarcar una cantidad ciclópea de textos de distintas proveniencias, la propuesta establece un formato de juego que cambia de manera importante la experiencia de juego de la que el jugador puede gozar.

Gracias a un análisis sobre las estructuras de los videojuegos de elección y al énfasis en la situación específica de su navegación, y al compararlos con otro medio y con sus antecedentes literarios, se ha llegado a esta propuesta creativa, que no sólo revisa una forma específica del medio de los videojuegos, sino que ve su potencial para desarrollar una propuesta creativa que busca aprovechar sus posibilidades.

Bibliografía consultada

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press

Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnanå, L. (2003, November). A multidimensional typology of games. In DiGRA Conference.

Aarseth, E. (2007). *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player.* Center for Computer Games Research, Denmark: IT University of Copenhagen.

Beristán, H. (1985). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.

Cole, S. (2017). *Identity and play in interactive media: ergodic ontogeny*. New York: Routledge.

Cortazar, J (1963) . Rayuela. Buenos Aires: Sudamericana.

Fullerton, T. (2008) *Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. USA: Elsevier.

Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture.* University of Minnesota Press.

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: a Study of Play Element in Culture*.

Jesper, J (2010) A Casual Revolution. Reinventing Videogames and their Players. MIT Press, Londres.

Jesper, J. (2011). *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* MIT Press.

Landow, G. P. (1997). *Teoría del hipertexto*. Paidós Ibérica.

Landow, G. P. H. (1995). *La convergencia de la Teoría Crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona, Eds.

McIver Lopes, D. (2001). *The Ontology of Interactive Art. The Journal of Aesthetic Education.* Vol. 35, No. 4

Moreno, I. (2005). *El juego y los juegos.* Buenos Aires: Lumen.

Newman, J. (2002). *The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames*. Game Studies.

Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Akal, España.

Rueda Ortiz, R. (2007). *Para una pedagogía del hipertexto: una teoría de la deconstrucción y la complejidad*. Barcelona: Anthropos..

Sotomayor, J. (2014). *De la inmersión a la presencia por medio de ambientes de realidad virtual e interfaces sensado de movimiento*. México D.F.: Centro Multimedia.

Scolari, C. A. (2013). Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la gamification.

Obras consultadas

Lialina, O. (1996). *My boyfriend came back from the war*. Consultado el 2 de abril de 2016 en: http://www.teleportacia.org/war/

Cheang, S. (1998). *Brandon*. Consultado el 2 de abril de 2016 en: http://brandon.guggenheim.org/

Tesis consultadas

Rivera Mata, Roberto Carlos (2014). *Los elementos expresivos presentes en el videojuego* (tesis de maestría en Comunicación). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Rosas García, Amador Ulises (2006). *Diseño de un juego de video en ambiente web* (tesis de licenciatura en diseño y comunicación visual). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Basurto Millán, Elizabeth Jazmin (2014). *Game art. Interacción de la interfaz y el juego* (tesis de maestría en Artes Visuales). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Alvarado Martínez, Irma Graciela (2014). *Imaginario social e identidad*. La subjetivación a través del videojuego (tesis de licenciatura en sociología). Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Ludografía

20 Strokes [Twine game]. (2014). Paper Blurt. Retrieved from: http://20strokes.paperblurt.com/

Detroit: Become Human [videogame]. (2018). PlayStation, Microsoft Windows: Sony Interactive Entertainment

The Stanley Parable [videogame]. (2013). Microsoft Windows, OS X, Linux: Galactic Cafe.

Overwatch [videogame]. (2016). Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One: Blizzard Entertainment.

Until Dawn [videogame]. (2015). PlayStation 4: Sony Computer Entertainment.

Don't Starve Together [videogame]. (2013). Android, iOS, Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch: 505 Games.

FarmVille [videogame]. (2009). Android, iOS, Adobe Flash, HTML5: Zynga.

TinyTower [videogame]. (2009). Android, iOS: Nimblebit.

Fallout Shelter [videogame]. (2015). Android, iOS, Microsoft Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One: Bethesda Softworks.

Los Sims [videogame]. (2000). Microsoft Windows, macOS, PlayStation 2, GameCube, Xbox, macOS, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation Portable, Java ME, Android, BlackBerry OS, Bada, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo 3DS, macOS, PlayStation 4, Xbox One, iOS, Windows Phone: Electronic Arts.

The Walking Dead [videogame]. (2012). Android, iOS, Kindle Fire HDX, OS X, Linux, Microsoft Windows, Nintendo Switch, Ouya, PlayStation 3 y 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One: Telltale Games.

Game of Thrones [videogame]. (2014). Android, iOS, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3 y 4, Xbox 360, Xbox One: Telltale Games.

McLean, Russell (Producer), & Slade, David (Director). (2018). Black Mirror: Bandersnatch [Film interactivo]. United Kingdom: House of Tomorrow.