



Universidad
Nacional de Rosario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Maestría en Comunicación Digital Interactiva

**Expansión de narrativas transmedia a través del lenguaje
videolúdico: Análisis del universo de *Steven Universe*.**

Autora: Tania Ramírez Olivares

Director: Christian Silva

Rosario, diciembre de 2019

Resumen

El presente trabajo aborda los videojuegos como un medio de comunicación cargado de significación, capaz de constituir por sí mismo un relato y, por lo tanto, de ampliar un universo narrativo que se configura por textos que fluyen por distintas plataformas y lenguajes, es decir, una narrativa transmedia.

Partiendo de esta base, se observa el rol que el lenguaje videolúdico puede cumplir dentro de un universo ficcional, utilizando como caso de estudio el conjunto textual derivado de la serie animada *Steven Universe*, producida y transmitida por el canal Cartoon Network

En primer lugar, se realiza una revisión teórica que permite conceptualizar y caracterizar un universo transmedia desde su estructura y desde los textos que lo componen, definiendo así los elementos que permiten analizarlos. Por otra parte, el recorrido teórico conduce a comprender el fenómeno videolúdico y sus características como medio expresivo y narrativo, así como algunos modelos desarrollados hasta ahora para estudiar su significación textual.

A partir de esta revisión, se lleva a cabo un estudio detallado del universo de *Steven Universe* como conjunto y de cada texto por separado, permitiendo entender así la función de cada parte dentro del todo. Posteriormente, se analizan los dos videojuegos basados en la serie que han desarrollado para consolas hasta la fecha, dando cuenta del aporte que estos hacen al universo narrativo.

Finalmente, se presenta la maqueta del videojuego *Connie`s Journey*, donde se materializan los conceptos derivados del análisis.

Abstract

This paper addresses video games as a significant mean of communication, capable of constituting a narrative and, therefore, of expanding a narrative universe shaped by texts in different platforms and languages; in other words, a transmedia narrative.

On this basis, it can be observed the role that video game language can fulfill within a fictional universe, using the context derived from Steven Universe, a cartoon series from Cartoon Network, as a case study.

First, a theoretical review is carried out to conceptualize and characterize a transmedia universe based on its structure and on texts in order to define the elements that allow to analyze them. Also, the theoretical background leads to an understanding of the video game phenomenon and its characteristics as a way of expression and narration, as well as some models developed so far to study its textual significance.

From this review, a detailed study of the universe of Steven Universe as a whole and of each text separately is conducted to understand the role of each part within the whole. Subsequently, the two video games based on the series for console platform are analyzed, assuring the contribution they make to the narrative universe.

Finally, the model of the video game Connie's Journey is presented, where the concepts derived from the analysis are materialized.

índice

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Índice.....	4
Introducción.....	8
Capítulo 1: Elementos contextuales. La cultura de la convergencia.....	10
1.1 Nuevos medios y Ecología de medios.....	10
1.2 Cultura de la convergencia como industria de contenidos.....	16
1.3 Cultura de la convergencia y nuevas audiencias.....	19
Capítulo 2: Narrativas Transmedia.....	23
2.1 Orígenes y principales definiciones del concepto transmedia.....	23
2.2 La narrativa transmedia como relato.....	30
2.3 Narrativas Transmedia y las nuevas audiencias.....	32
2.4 Producción de Narrativas Transmedia.....	35
2.5 Cultura digital + televisión = Hipertelevisión.....	38
2.6 La importancia del juego y la interactividad en la cultura audiovisual contemporánea.....	40
2.7 Narrativas Transmedia y Animación.....	42
2.8 Modelos para el análisis de Narrativas Transmedia.....	43
2.8.1 Estructura de una Narrativa Transmedia.....	43
2.8.2 La narrativa transmedia desde sus textos.....	45
Capítulo 3: El videojuego como medio expresivo.....	48
3.1 Antecedentes históricos del videojuego.....	53
3.2 Análisis semioludológico de las estructuras lúdicas: el videojuego como juego.....	55
3.2.1 Concepto de gameplay.....	60
3.2.2 Microestructuras de significación del lenguaje videolúdico.....	63
3.2.3 El jugador-modelo y las reglas de inducción de comportamientos.....	69

3.2.4	Significación del entorno de juego.....	70
3.2.5	Temporalidad y espacialidad del entorno del juego.....	71
3.2.6	Significación del diseño de la gameplay.....	75
3.2.7	Significación del diseño de las mecánicas de juego.....	78
3.2.8	Significación del diseño de la dificultad.....	81
3.3	Análisis de la dimensión narrativa del videojuego.....	83
3.3.1	La dimensión narrativa de la gameplay.....	83
3.3.1.1	La gameplay como estructura de roles narrativos.....	84
3.3.1.2	La gameplay como arco dramático.....	86
3.3.2	Modelos estructurales no lineales de la narrativa videolúdica.....	89
3.3.2.1	La historia videolúdica.....	91
3.3.2.2	El argumento videolúdico.....	95
3.4	El videojuego como mundo narrativo.....	97
3.4.1	Estructuras que subyacen al potencial discursivo de un mundo narrativo.....	99
3.4.2	Marcas de cosmicidad narrativa.....	99
3.4.3	Coherencia discursiva multimodal.....	103
3.5	Videojuegos y transmedialidad.....	104
3.5.1	Del videojuego al Transmedia.....	105
Capítulo 4:	El universo de Steven Universe.....	108
4.1	La historia de Steven y las Gemas de Cristal.....	109
4.2	La estructura transmedia de Steven Universe.....	113
4.3	Análisis narratológico y textual de Steven Universe.....	119
4.4	Análisis semioludológico de los videojuegos <i>Steven Universe: Attack the Light!</i> y <i>Steven Universe: Save the light!</i>	121
4.4.1	Steven Universe: Attack the light!.....	121
4.4.2	Steven Universe: Save the light.....	132
4.4.3	Conclusiones.....	142
Capítulo 5:	Diseño de videojuego: Connie 's Journey.....	143

5.1 Descripción.....	143
5.2 Objetivos.....	145
5.3 Justificación.....	145
5.4 Documento de diseño de juego.....	146
5.5 Diseño de significación.....	155
Reflexiones finales.....	159
Referencias bibliográficas.....	163

Índice de gráficos

Gráfico 1. Principales funciones de cada medio en una narrativa transmedia.....	38
Gráfico 2. Funciones de las extensiones narrativas de un universo transmedia.....	47
Gráfico 3. Esquemas de las diferentes dimensiones de las unidades de gameplay (Pérez Latorre, 2010).....	59
Gráfico 4. Esquema de ubicación virtual de la gameplay en el universo de juego (Pérez Latorre 2010).....	61
Gráfico 5. Significación de la dicotomía redundancia vs. Variabilidad (Pérez Latorre, 2010).....	77
Gráfico 6. Esquema de la estructura canónica de la historia videolúdica (Pérez Latorre 2010).....	92
Gráfico 7. estructura complejizada de una historia videolúdica (Pérez Latorre 2010).....	93
Gráfico 8. Escena del opening de Steven Universe.....	109
Gráfico 9. Fotograma de la cinemática de inicio de Steven Universe: Attack the light!.....	122
Gráfico 10. Fotograma del videojuego Steven Universe: Attack the light!.....	122
Gráfico 11. Escena de batalla del videojuego Steven Universe: Attack the light!.....	124
Gráfico 12. Mapa de niveles del videojuego Steven Universe: Attack the light!.....	125

Gráfico 13. Escena de toma de decisión en el videojuego Steven Universe: Attack the light!.....	127
Gráfico 14. Escena de diálogo en el videojuego Steven Universe: Attack the light.	129
Gráfico 15. Cinemáticas de inicio del videojuego Steven Universe: Save the Light.....	132
Gráfico 16. Ciudad playa en el videojuego Steven Universe: Save the Light.....	133
Gráfico 17. Categorías de actualización de los personajes de Steven Universe: Save the Light.....	136
Gráfico 18. Paletas de colores referenciales para el videojuego Connie`s journey.....	147
Gráfico 19. gráficos referenciales para el videojuego Connie`s journey.....	148
Gráfico 20. interfaz de controles para el videojuego Connie`s journey en dispositivos móviles.....	150
Gráfico 21. Cinemática del videojuego Gris. Ejemplo de cámara para el videojuego Connie`s journey.....	152
Gráfico 22. Esquema de estructura narrativa del videojuego Connie`s journey.....	152

Introducción

En los últimos años asistimos a transformaciones de gran magnitud en el ecosistema comunicativo, el que se encuentra en constante tensión por el surgimiento de nuevas tecnologías. Estos cambios se hicieron más rápidos a partir de la segunda mitad del siglo XX, cuando internet da una nueva dimensión a las comunicaciones, y han devenido en una aceleración en la frecuencia de renovación de las experiencias de comunicación y el dinamismo de las formas de consumo y producción.

En este escenario surge el concepto de Convergencia. En un inicio este fue concebido como el surgimiento de un hardware capaz de concentrar una gran cantidad de contenidos mediáticos, sin embargo, con el desarrollo de la gran cantidad de dispositivos que presenciamos en la actualidad, fue variando hacia la comprensión de un fenómeno que representa un cambio cultural, por cuanto anima a los usuarios a establecer conexiones entre contenidos dispersos, produciéndose así en el cerebro de estos mediante sus interacciones sociales con otros. Así, el hardware diverge, mientras que el contenido converge (Jenkins, 2006:15).

Este nuevo usuario es activo y lucha por participar activamente de su cultura. Aprende a utilizar las tecnologías mediáticas para controlar el flujo de la información que consume e interactuar con otros. A diferencia del consumidor del broadcast que se suponía pasivo, predecible, aislado y silencioso, los nuevos consumidores son activos, migratorios, muestran una lealtad hacia las redes y los medios, son conectados socialmente, son ruidosos y políticamente activos.

Este fenómeno es observable con mayor fuerza en las nuevas generaciones, para quienes, además, se han desarrollado una serie de contenidos especializados. Un ejemplo de esto, es el canal Cartoon Network, el que, según Kantar Ibope Media (empresa de investigación de medios de comunicación en América Latina), fue el canal de cable más

visto el año 2016 por la audiencia infantil en Latinoamérica, y que impulsó su liderazgo con el fortalecimiento de una estrategia multiplataforma, ampliando la producción de contenidos digitales en formatos no lineales, generando una sinergia con su oferta de contenidos tradicionales¹. Estos contenidos se agrupan bajo el paraguas de una serie de animación, que constituye el eje troncal de lo que finalmente constituye un conjunto narrativo transmedia. A su vez, parte importante de estos contenidos se desarrollan en formato de videojuegos.

Por otra parte, las mutaciones en el ecosistema mediático han aumentado el número de consumidores de videojuegos en distintas plataformas, siendo una de las industrias que más ha crecido en los últimos años².

Es este cruce entre nuevas formas narrativas, nuevas formas de consumo cultural y el desarrollo de nuevas tecnologías que enriquecen los relatos narrados a través de videojuegos, el que moviliza el interés de analizar los discursos videolúdicos que forman parte de los nuevos universos narrativos.

1

<http://www.newslinereport.com/tv-paga/nota/cartoon-network-se-consolida-como-lider-de-audjencia-en-latinoamerica>

2

<https://tecno.americaeconomia.com/articulos/el-crecimiento-imparable-de-la-industria-gamer-de-america-latina>

Capítulo 1: Elementos contextuales. La cultura de la convergencia

Si hace unos años todos hablábamos de multimedia e interactividad, ahora las palabras clave son convergencia y transmedia.
Scolari, 2013

La aparición de las tecnologías digitales en la cultura contemporánea ha dado paso a nuevos tipos de narraciones, donde los roles y las relaciones entre productos, productores y consumidores de medios genera una nueva configuración para dar lugar a la llamada cultura de la convergencia. Esta se refiere a una serie de discursos, lenguajes y prácticas culturales, en las que se combinan los nuevos con los antiguos medios, para la creación de productos híbridos que asimilan las características, los lenguajes, las estéticas y los discursos de ambas. El concepto “nuevos medios” responde a una serie de medios emergentes como Internet, las plataformas interactivas y colaborativas, los dispositivos móviles o los videojuegos. Mientras que los antiguos medios poseen un carácter unidireccional, donde un emisor envía un mensaje a un grupo de receptores, y que responden comúnmente al término de *mass media*. Algunos ejemplos son el cine, la radio o la televisión, entendidos en su sentido más tradicional.

A su vez, estos nuevos medios dan lugar a un nuevo tipo de público/usuario en constante interacción y con capacidad de generar sus propias producciones y difundirlas a través de los distintos canales digitales. Por lo tanto, surgen también nuevos conceptos que nos acercan a esta cultura de la convergencia para comprender, principalmente, su dimensión mediática y dimensión cultural.

1.1 Nuevos medios y Ecología de medios

Según señala Roig (2008) en los nuevos medios y cultura participativa el concepto de medio (*media*) es una abreviación ampliamente aceptada del anglicismo *mass media*, y que actualmente tiene un significado polisémico, a su vez, el autor adopta la definición de Lisa Gitelman (citada en Roig 2008:4) que será utilizada en esta investigación, definiéndolo como una tecnología que posibilita la comunicación a través de distintos sistemas de distribución (como es el caso del videocassette o el mp3), y también, como un conjunto de protocolos asociados a prácticas sociales, culturales, económicas y materiales que se han desarrollado en torno a dicha tecnología.

Para Christy Dena (2009) la idea de nuevo medio de comunicación es transhistórica, es decir, que en toda la historia de la humanidad han nacido, convivido y desaparecido una multitud de medios, por lo que siempre ha habido nuevos y antiguos. Esta perspectiva también es compartida por el investigador y teórico norteamericano Henry Jenkins, quien afirma que “cada viejo medio se vio forzado a coexistir con los medios emergentes” (Jenkins, 2008:24).

Siguiendo la misma línea, Scolari (2008) plantea la relatividad y, en consecuencia, la inutilidad del término nuevos medios para hacer referencia a las formas de comunicación derivadas de las tecnologías digitales. Además, señala que en esta etapa los científicos de la comunicación han estado en una permanente búsqueda de conceptos unificadores, que permitan hablar el nuevo escenario con un lenguaje común y nombrar las nuevas formas de comunicación. Sin embargo, los acelerados avances en el área complican esta tarea, porque requieren la permanente mutación del conjunto semántico, apareciendo, por ejemplo, conceptos como *New media*, medios interactivos, comunicación digital, cibermedios, cibercomunicación o eComunicación.

Aún así, es posible comprender el nuevo escenario de acuerdo a lo planteado por Lev Manovich, en *The language of new media* (2001), una obra que resulta clave en el área, y que define una base teórica rigurosa y sistemática, necesaria para el análisis de las nuevas formas de comunicación

“Para entender la lógica de los nuevos medios debemos mirar hacia la ciencia de la computación. Ahí es donde se podrían encontrar los términos nuevos, las categorías y operaciones que caracterizan a los medios cuando se vuelven programables. Desde los estudios de los medios, nos movemos hacia algo que se podría denominar «estudios de software», de la teoría de los medios a la teoría del software” (Manovich, 2001: 48).

Manovich caracteriza los nuevos medios a partir de los siguientes cinco principios, que, a su vez, servirán de base para comprender una serie de procesos y fenómenos que moldean la cultura de la convergencia:

a. Representación digital: La codificación numérica de los objetos culturales mediante los lenguajes informáticos permite la programación y manipulación algorítmica del objeto codificado, lo que lo vuelve altamente versátil, permitiendo que la comunicación se convierta en un bien fácilmente transportable y maleable. Es la base de internet y la de todos los medios tradicionales traducidos en formato digital (radio, televisión, etcétera).

b. Modularidad: La codificación de los objetos permite que estos sean segmentados en módulos independientes e interrelacionables, que tienen sentido por sí mismos y que a la vez funcionan orgánicamente en correlación con otros módulos, para formar un conjunto más grande. Es lo que se denomina estructura fractal de los nuevos medios.

c. Automatización: Las características anteriores permiten automatizar muchas de las acciones de creación, manipulación y acceso a la información; la programación de aplicaciones con capacidad para ejecutar acciones determinadas facilita los procesos de creación digital.

d. Variabilidad: Los objetos de los nuevos medios no tienen una existencia determinada y concreta, sino que se encuentran en permanente construcción, pudiéndose reproducir en infinitas versiones. A menudo, se usa también el término *mutable o líquido* para referirse a una existencia que no está vinculada a una representación concreta del objeto, sino que permite múltiples recreaciones simultáneas y en medios completamente diferentes.

e. Transcodificación: los nuevos medios están compuestos por una capa cultural y una capa informática. Este principio hace referencia a la influencia recíproca que se establece entre ambas capas. Si bien está claro cómo la cultura condiciona la evolución de la tecnología, lo que Manovich explica en la definición de la transcodificación cultural es que la capa informática provoca en la capa cultural una transformación profunda y la sustitución de determinados conceptos y categorías por otros provenientes de la ontología informática.

La mayoría de los autores coinciden en afirmar que los rasgos distintivos de estos medios emergentes son la digitalización, la hipertextualidad, la multimedialidad y la interactividad, los entornos colaborativos y el carácter reticular de los procesos de intercambio. Para el presente estudio, es importante poner énfasis en la digitalización de los medios de comunicación, ya que la conversión de los textos en un formato digital facilita no sólo la reproducción y distribución sin pérdida de calidad, sino también la fragmentación, manipulación, combinación y recomposición de sus elementos.

Sin la digitalización no sería posible ni la hipertextualidad ni la interactividad, como planteó Manovich (2001), al reducir la textualidad a

una serie de bits es posible construir, manipular y navegar una red de documentos de manera mucho más simple y rápida, pero también, hace posible la convergencia.

De esta manera, Scolari (2008), sintetiza las diferencias de las nuevas formas de comunicación respecto a las tradicionales en las siguientes características:

- Transformación tecnológica (digitalización).
- Configuración muchos-a-muchos (reticularidad).
- Estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad).
- Convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad).
- Participación activa de los usuarios (interactividad).

En definitiva, los nuevos medios se caracterizan por su relación con lo digital, por su compleja intercomunicación (lo cual se relaciona con la hipertextualidad), por su capacidad de ser consumidos a través de diversos modos (como la narración o el juego, por ejemplo), por su interactividad y por desarrollarse en entornos potencialmente colaborativos.

En cuanto a la Ecología de medios, existe consenso en que el concepto fue oficialmente introducido en 1968 por Neil Postman, quien la definió como “el estudio de los medios como ambientes”. Luego, en 1997, el autor añadió en *The Reformed English Curriculum* que,

“los medios de comunicación afectan a la percepción, la comprensión, las sensaciones y los valores (...) La palabra ecología implica el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en la gente. Un ambiente es, después de todo, un sistema de mensajes complejos que impone a los humanos ciertas formas de pensar, sentir y

comportarse” (Postman citado en Scolari, 2010a:23).

Posteriormente, en *The Humanism of Media Ecology* (2000) señaló que no sólo nos interesan los medios, sino también las formas en las que la interacción entre los humanos y los medios moldea el carácter de la cultura y su mantención de su balance simbólico. Es posible observar entonces que esta perspectiva no solo contempla las sinergias entre medios y humanos, sino también entre los mismos medios. Para Scolari el ecosistema de medios es

“una red socio-técnica hecha de productores, consumidores, textos, medios e interfaces que mantienen relaciones recíprocas y en las que la llegada de un nuevo medio – o en otras palabras, la creación de nuevos nodos- cambia la estructura de toda la red y produce nuevas especies híbridas que integran lo nuevo y lo viejo” (Scolari, 2009a: 32).

La comprensión de los medios bajo una mirada ecosistémica, interdependiente y mutable, permite entender la complejidad con la que se relacionan las distintas tecnologías, los medios, los productores, los consumidores y los contenidos en el contexto de la convergencia. Jenkins (2008) señala que la cultura de la convergencia indica un complejo proceso de reconfiguración de la cultura popular contemporánea, que implica cambios en las audiencias, en los productores y en los contenidos, así como también en sus relaciones y formas de producción y consumo, los cuales, a su vez, están relacionados con los cambios tecnológicos e industriales, “convergencia es un concepto que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales” (Jenkins 2008:14–15).

El proceso que moldea la cultura de la convergencia es tan orgánico e integral como lo denota el concepto *Ecología* (de medios), lo que dificulta realizar una sistematización teórica clara, puesto que involucra dos ámbitos que bien pudieran abordarse por separado; el de los medios, la industria y la tecnología, y ámbito social y cultural. Dicho de otra forma, la convergencia es la emergencia de un nuevo paradigma cultural en el que los medios juegan un papel principal, articulando creaciones, mercados, comunidades y subjetividades. A su vez, los dispositivos portátiles permiten la ubicuidad y fluidez de los contenidos que “no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios” (Jenkins, 2008:28).

1.2 Cultura de la convergencia como industria de contenidos

El concepto de convergencia admite diferentes significados e interpretaciones. Por ejemplo, el economista de medios australiano Tim Dwyer (2015) sostiene que cada vez que se habla de convergencia se hace referencia a una intersección de medios y sistemas tecnológicos de la información que hasta ahora habían sido considerados como separados y autónomos. Para Dwyer la televisión a través de Internet es un ejemplo de convergencia, ya que diluye las diferencias entre la televisión y la red digital, las recombina en un nuevo entorno de distribución sobre varias plataformas y dispositivos, al mismo tiempo que renueva las formas narrativas televisivas.

Para el investigador Ramón Salaverría (2003), la convergencia implica al menos cuatro dimensiones:

a. Convergencia empresarial: se expresa en la concentración de empresas y la diversificación mediática dentro de un mismo grupo

económico. Ejemplos como *Time Warner Inc.* en Estados Unidos, *Prisa* en España, *Televisa* en México o *Globo* en Brasil.

b. Convergencia tecnológica: la tecnología digital se ha vuelto ubicua y ha transformado los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos.

c. Convergencia profesional: implica las mutaciones en los perfiles profesionales, la aparición de nuevas figuras (como el *community manager* o el experto en *web analytics*) y la extinción de otras (como el corrector).

d. Convergencia comunicativa: esta convergencia se manifiesta en las hibridaciones que se expresan a nivel de los contenidos y narrativas.

Si bien el análisis de Salaverría se focaliza en el estudio de las nuevas prácticas ciberperiodísticas, sus reflexiones sobre la convergencia son extrapolables a todo el ecosistema mediático. Según este investigador, el desarrollo de las cuatro dimensiones de la convergencia no es uniforme. La convergencia empresarial y la tecnológica han logrado un nivel de desarrollo avanzado porque fueron las primeras en iniciarse y ha sido en ellas donde más se ha invertido. Respecto a la convergencia profesional y la comunicativa, señala que estas se encuentran todavía en un estadio embrionario.

En cuanto a la convergencia empresarial, Jenkins (2008) señala que, a principio de los años 80 en EEUU, cada mercado tenía sus funciones y mercados específicos, y cada uno estaba regulado por diferentes regímenes. Sin embargo, en aquel momento comenzaron a emerger los llamados “nuevos patrones de propiedad mediática transversal”, lo que desembocó en la actual concentración de industrias del entretenimiento en pocas manos. Actualmente, diversas industrias convergen bajo una misma corporación. Como ejemplo, la *Warner Bros.* produce películas,

televisión, música popular, juegos de ordenador, sitios web, juguetes, vistas a parques de atracciones, libros, periódicos, revistas y comics.

Para comprender la modificación del ámbito de los medios en el contexto de la convergencia, es necesario tener en cuenta el auge de las tecnologías que permitieron la digitalización de los contenidos, ya que esto hizo posible que estos pudieran fluir a través de distintas plataformas. Los factores, interconexión y digitalización, hicieron posible el sustrato material para la actual convergencia. Si “la digitalización estableció las condiciones para la convergencia, los conglomerados corporativos lo convirtieron en imperativo” (Jenkins 2008:22).

Por otro lado, dentro del contexto de convergencia empresarial y comunicativa, los mundos narrativos comienzan a ser incluso considerados como una marca, donde se exploran otras posibilidades con las que la industria pueda aprovechar los universos ficcionales. Dos ejemplos de ello son el *merchandising* y el *branding*, los que emergen como “una característica de las estructuras cambiantes del complejo del entretenimiento; convirtiéndose en una forma de moverse en mercados globales volátiles y diferenciados mientras que, al mismo tiempo, se conectan y reciclan contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas” (Paul Grainge, 2008).

En los últimos años, algunos investigadores han comenzado a interesarse por las piezas de *merchandising* y a considerarlas componentes textuales. Por ejemplo, el caso específico de *Star Wars* generó el más voluminoso entorno paratextual de la historia del entretenimiento. Desde la perspectiva de los usuarios, el *merchandising* tiene la función de mantener el contacto con el mundo narrativo mientras se esperaba el estreno del próximo largometraje. Los muñecos se convirtieron en potentes dispositivos para la creación narrativa.

1.3 Cultura de la convergencia y nuevas audiencias

Los viejos y los nuevos medios interaccionan de formas cada vez más complejas e impredecibles, logrando que distintas industrias y tecnologías coincidan. Por ejemplo, el modo en que la industria y la tecnología del mundo de la televisión interactúa y se mezcla con la de la informática da lugar a la creación de dispositivos, contenidos o géneros híbridos que combinan y multiplican sus capacidades iniciales. Para comprender la profundidad del proceso de convergencia es necesario reflexionar sobre la nueva condición de las audiencias, los espectadores o consumidores, y su relación con los productos y los productores de contenidos. Internet y la web participativa, así como la popularización de las tecnologías digitales, han propiciado un incremento en la participación del público en la producción y difusión de contenido mediático.

La cultura participativa da un giro a la tradicional relación unidireccional entre medios y audiencias, modificando las relaciones entre productores y consumidores hasta el punto de hibridar sus roles, “más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo” (Jenkins, 2008:15), aunque se debe hacer la aclaración de que las corporaciones continúan ejerciendo un poder superior al de cualquier consumidor individual o conjunto de los consumidores. Para atender al complejo fenómeno de la articulación de subjetividades que se lleva a cabo en los medios se recurre al concepto de inteligencia colectiva del cibernético francés Pierre Lévy (1999), que hace hincapié en que la base común de la cultura popular son los medios, a través de los cuales cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana. La idea de inteligencia compartida atiende a la intersubjetividad que se cristaliza en la comunidad, es decir,

que se crea y reproduce en la medida es que se comparte lo producido a partir de los contenidos mediáticos.

“Como existe más información sobre cualquier tema de la que nadie es capaz de almacenar en su cabeza, tenemos un incentivo añadido para hablar entre nosotros sobre los medios que consumimos(...). Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo, y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades” (Jenkins 2008:14).

El consumo entonces pasa a ser un acto compartido, pero no sólo en el sentido pasivo de la recepción, sino también en el de creación colectiva de sentido y, en la medida en que este conocimiento genera comunidad, se convierte en una fuente de poder susceptible de influir a la industria del entretenimiento.

Este nuevo contexto cultural hace necesaria una revisión de la noción de espectador o sujeto receptor de los medios. Como se ha señalado anteriormente, las tecnologías digitales, y particularmente Internet, han contribuido a configurar un nuevo modelo de consumidor, más activo, participativo y autónomo, que, a su vez, ya no se percibe como un bloque homogéneo sino como un colectivo fragmentado. La nueva realidad digital en la que están inmersos los públicos, y a través de la cual viven, crean y se relacionan, ha dado lugar a un proceso de alfabetización mediática (*media literacy*), con el cual los nuevos consumidores han adquirido un conjunto de conocimientos en torno al lenguaje, los procesos y los recursos propios de los medios (Roig, 2008:195). Esta nueva condición, vuelve a los consumidores pasivos en públicos activos que controlan el flujo de los medios e interactúan con otros consumidores, perdiendo así su predictibilidad para volverse a la vez migratorios y leales a las cadenas, redes y medios, constituyendo grupos y comunidades que

expresan públicamente sus deseos y sus críticas, lo que les otorga un poder sin precedentes.

Este proceso de cambio cultural no es sólo producto del mayor acceso tecnológico que tienen los usuarios. La convergencia hace posible que la industria desarrolle historias de gran complejidad que invitan al público a interactuar buscando nueva información y estableciendo conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.

En este contexto, se han configurado diferentes tipos de público, unos han modificado su naturaleza y otros han afianzado su rol y su posición dentro del ecosistema de medios. A este último caso pertenecen los fans, cuya denominación es resultado de la abreviación de fanático, y alude a aquellas personas y comunidades implicadas y dedicadas entusiastamente en el consumo y disfrute de determinados productos culturales. Tanto los fans como el *fandom* (el mundo que les rodea), están caracterizados por ser minoritarios y periféricos, y por vincularse desde la emoción y el apego a los objetos y productos a los que rinden tributo (Jenkins, 2008).

Otra de las particularidades del *fandom* es que genera comunidad y el consiguiente sentido de identidad al articular sentimientos y emociones comunes. Los fans tienen una preferencia a la socialización y a un deseo de establecer una voluntad colectiva, en la que “el afecto tiene un importante papel social para construir la noción de 'diferencia' y la importancia que esto toma” (Jenkins, 2008:235). Se observa que si bien los fans han existido en los márgenes de la cultura popular, lentamente se han desplazado hacia el centro de la reflexión actual sobre la producción y el consumo de los medios.

Con las posibilidades que se abren con la convergencia y las nuevas tecnologías digitales, los fans han encontrado un catalizador y un punto de encuentro, pero también una inmensa e inagotable fuente de creación y difusión de sus obras. El compromiso con las obras que aman mueve a

los fans a apropiarse de los contenidos, reelaborando y difundiendo sus propios mitos mediáticos entre su comunidad, es decir, el proceso de lectura de los fans es eminentemente social y, dada su tendencia a la apropiación, en el *fandom* se desdibuja el límite entre producción y consumo. La producción fan tiene expresiones como los *fanzines*, palabra que proviene de la mezcla entre fan y magazine, o las *fanfic*, ficciones audiovisuales creadas por fans, las cuales, desde una perspectiva transmedia, pueden ser vistas como una expansión no autorizada de las franquicias mediáticas en nuevas direcciones. Estas ficciones, muchas veces, hacen suyas las historias de forma lúdica, e incluso es una práctica común hacerlo desde la sátira o la parodia, la práctica del juego está ampliamente extendida en el mundo de los fans, siendo una forma recurrente del modo en que se relacionan con los textos. Antes, los fans se valían del video doméstico para revisar, encontrar y aportar nuevos significados a sus contenidos preferidos, ahora lo hacen a través de las tecnologías digitales. En este sentido, se puede entender que “el revisionado como forma de reencuentro con el texto [sea] una de las principales fuentes de placer estético para los fans” (Roig, 2008:220).

El público de la convergencia posee una creciente autonomía y quiere participar más plenamente de su cultura, la que en gran medida proviene de los medios.

Consumidores y productores algunas veces divergen, entrando en conflicto, y otras convergen enriqueciéndose mutuamente. Los públicos tienen una conciencia cada vez mayor del poder que detentan, y las industrias dependen cada vez más de este nuevo tipo de audiencia activa.

Capítulo 2: Narrativas Transmedia

Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de las imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que Homo sapiens somos Homo fabulators. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos.

Carlos Scolari

El paradigma de la convergencia cultural explica no sólo la emergencia de nuevos tipos de públicos, y productores, sino también un nuevo tipo de narración cuyas posibilidades se explican por un emergente contexto en el que las nuevas tecnologías digitales juegan un rol central. La narración transmedia es la forma paradigmática de contar historias en la cultura de la convergencia. Se refiere esencialmente a mundos narrativos cuyos textos se expanden a través de distintos medios y lenguajes. A pesar de su novedad la naturaleza de esta narración reticular ha sido abordada por diversos autores que la han observado desde múltiples ángulos; desde su estructura formal a su texto, pasando por los procesos de producción o recepción.

2.1 Orígenes y principales definiciones del concepto transmedia

Si bien el concepto transmedia se asocia habitualmente con una forma de narración vinculada al contexto de los medios digitales, es posible rastrear su uso hasta la década del '70, donde el periodista inglés Bernard Levin lo utilizó para titular uno de los capítulos de su libro *The Pendulum Years: Britain and the Sixties*. En la misma época (1975), el músico Stuart Sanders Smith, creó una composición musical conformada, a su vez, por distintas composiciones, producidas en diversos instrumentos y en

diferentes estilos. A esta composición se le denominó *transmedia music* (música transmedia).³

Mathew Freeman (2014) identificó estrategias narrativas desarrolladas a principios del siglo XX, que podrían considerarse hoy como narrativas transmedia, aún cuando consisten en proyectos analógicos, que expandían universos narrativos sin contar con medios digitales. Por ejemplo, en *La maravillosa tierra de Oz* de Frank Baum, Freeman encontró un universo transmedia desarrollado entre el año 1900 y el año 1907 que incluía una multiplicidad de textos y vínculos promocionales. Entre los textos que conformaban el relato es posible encontrar una serie de novelas, obras de teatro, cómics y falsos periódicos.

Posteriormente, en 1991, Marsha Kinder realizó una investigación, que luego daría lugar al libro *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. A partir de la observación de contenidos narrativos para el entretenimiento infantil, la autora analizó las relaciones intertextuales existentes entre los contenidos que se estaban desarrollando para la televisión y los videojuegos, las películas, productos de marketing y las plataformas multimedia e interactivas.

La investigación de Kinder se centra especialmente en los contenidos infantiles como fenómenos exitosos para el marketing de productos de entretenimiento, planteando así, la existencia de un “supersistema comercial de intertextualidad transmedia” (Kinder, 1991: 42), el cual proporciona entradas a un complejo de lectura narrativa más amplio, a partir de la estructuración de personajes, géneros, voces y convenciones que posibilitan nuevas combinaciones. El hecho de estudiar estos productos le permitió diferenciar las nociones de intertextualidad y transmedialidad. Kinder lee el concepto de intertextualidad desde John

³ <http://writetransmedia.org/2018/02/20/que-es-transmedia/>

Fiske, quien plantea que “cualquier texto es necesariamente leído en relación con otros textos” (Fiske citado por Kinder, 1991: 46). Por otro lado, entendió el concepto de transmedialidad como la posibilidad de transitar la narración por diferentes medios, como videojuegos, películas, televisión, entre otros. Una de las conclusiones a las que llega el trabajo de Kinder es que la creación de sistemas de intertextualidad transmedia “facilita no sólo la comprensión y el recuerdo de las historias, sino también el desarrollo de esquemas complejos de historias que se diferencian en los conflictos, personajes y modos de producción de la imagen” (Kinder, 1991: 59). En sus estudios también considera y anticipa la importancia de la participación de las audiencias: los niños juegan y se involucran en la trama narrativa que les ofrece la TV, el cine y los videojuegos, completando los surcos del relato que puede haber en la circulación entre medios. Advierte que tales formas de consumo contrarrestan el breve ciclo de vida de las obras unitarias para diferentes pantallas.

Posteriormente, la investigadora Brenda Laurel, en el artículo titulado *Creating Core Content in a Post-Convergence World* (2000) definió el concepto de post-convergencia, fenómeno que permitió la interrelación entre medios, formatos y usuarios. La experiencia de Laurel en la industria del entretenimiento a través de medios digitales, concretamente como diseñadora de videojuegos, la llevó a interesarse por la manera de contar historias y adoptó la idea de lo transmedial como una forma de oposición a la “reutilización” narrativa habitualmente aplicada por la industria del entretenimiento y, que ella entiende, como el tránsito del contenido de un medio a otro, por ejemplo, una serie de televisión adaptada al cine, una película adaptada a un videojuego, etc. Para Laurel, la post-convergencia obligó a la industria a identificar y comprender a las audiencias y sus contextos (Laurel, 2000). Preveía, además, que vía Protocolo de Internet (IP), cualquier tipo de contenido sería transmitido hacia (y desde) cualquier dispositivo concebible. Los usuarios tendrían entonces la libertad de elegir el dispositivo, la forma y la estructura de una experiencia con contenido adaptado a la medida de cualquier contexto particular.

La oportunidad aquí es entender cómo diseñar lo que yo llamaría “contenido básico” (core content), que contiene el potencial de tomar la forma apropiada para innumerables dispositivos y contextos (Laurel, 2000).

La investigadora identifica luego algunas reglas necesarias para diseñar ese *core content*. La primera de ellas es pensar transmedia:

Tenemos que abandonar el viejo modelo de la creación de una pieza raíz para un medio determinado como el cine y luego reutilizarla para crear piezas secundarias en otros medios de comunicación. Tenemos que pensar en términos “transmedia” desde el principio. La autoría tradicional es formal, es decir, se piensa primero en la forma drama, novela o juego, por ejemplo, y es la forma la que guía la selección y la disposición de los materiales. La nueva autoría es de naturaleza material – es decir, se pone el énfasis en el desarrollo de materiales que pueden ser seleccionados y dispuestos para producir muchas formas diferentes (Laurel, 2000).

Entre las reglas que contempla Laurel se encuentran: crear entornos, idear narrativas fundacionales, proveer rituales, fomentar la creación de comunidades, transformar a las audiencias en autores, apoyar la creación de identidad personal, crear tratamientos y escenarios para varios dispositivos y contextos.

El planteamiento hecho por Laurel acerca del fenómeno transmedia en el contexto de la convergencia tecnológica fue ampliado un año después por

Henry Jenkins, quien en su artículo *Convergence? / Diverge* (2001) desarrolló el concepto de convergencia como la intersección de tecnologías, industrias, contenidos y audiencias y retomó, aunque no desarrolló con profundidad, la noción sobre narrativa transmedia, que depuró en 2003 en su artículo *Transmedia Storytelling*. En este define que en la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandirla a través de televisión, novelas y cómics, y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego. Cada entrada de una franquicia debe tener autonomía suficiente para permitir el consumo independiente. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. Así también el recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo.

El aporte de Jenkins es, para muchos autores, el planteamiento inicial en torno a la concepción sobre lo transmedia, y desde él se han empezado a concebir otras contribuciones que permitieron el desarrollo de nociones que a su vez generan un corpus teórico cada vez más sólido. La importancia de Henry Jenkins, radica en la consolidación que hace en su texto *Convergence Culture* (2008), en torno a la narrativa transmedia, y la diferenciación que hace de esta con otro neologismo producto de la convergencia: el concepto de crossmedia.

Para el autor la diferencia entre narrativas transmedia y crossmedia, radica en que esta última pretende que una historia pase a través de medios, cambiando solamente el lenguaje, adoptando el del nuevo medio en el que se publica, mientras que la transmedialidad implica que no hablemos de una historia, sino de un universo narrativo, de tal manera que se permita, no solo un proceso de adaptación del lenguaje de un medio a otro, sino un efecto de expansión de la historia que se complementa con la orquestación de diferentes medios.

Scolari, en su texto *Narrativas transmediáticas, estrategias cross-media e hipertelevisión* (2010) plantea la posibilidad de que en la narrativa transmedia no sólo se pueda hablar de expansión, sino que también se pueda adoptar la idea de compresión. Con este hace referencia a aquellos contenidos audiovisuales que

“más que expandir el relato, lo reducen a su mínima expresión o se presentan bajo la forma de nanorrelatos: trailers, recapitulaciones (recaps), videos sincronizados (synchros), etc. Sin llegar a proponer nuevos personajes o historias, estos minitextos también aportan otras claves de lectura del mundo narrativo y, a su manera, comienzan a formar parte del universo transmediático”

(Scolari, 2010: 84).

Los autores Montoya, Vasquez y Salinas (2013) en el estudio *Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas*, se basan tanto en las apreciaciones entregadas por Kinder como por Scolari para categorizar los contenidos que conforman un universo narrativo, en torno a los criterios de expansión y compresión. Para esto, se consideran la postura de Kinder que, en cuanto a los sistemas transmedia, en su composición, adquieren dos tipos de intertextualidades: uno, el referido al universo narrativo (es decir, la historia que está contando); y el otro, a los productos que dan cuenta del sistema pero que no afectan la historia. En ese sentido, cuando los productos que están entrando a un sistema transmedia, están afectando el universo narrativo, los fenómenos que se dan son de carácter expansivo.

Por otra parte, cuando los productos que ingresan al sistema transmedia, no tienen que ver específicamente con la intertextualidad que afecta la historia, es decir, no están creando nuevas posibilidades para el universo

narrativo, estos productos podrían presentar el fenómeno de la compresión (Scolari), pero nunca del universo narrativo, sino de la duración como tal de dichos productos. Al aparecer nuevos productos el sistema por defecto se amplía. Así, cualquier producto que se haga y que tenga que ver con la historia, nunca la contrae, sólo la expande o la deja tal cual como está.

Estos autores postulan que el concepto de narrativa transmedia no debe ser entendido como todo el cúmulo de productos generados alrededor de un universo narrativo, sino que se encuentra constituida únicamente por aquellos que amplían el universo narrativo y que al sumar estos relatos con aquellos que son “compresores” lo que se obtiene es un sistema intertextual transmedia.

Dena (2009) muestra que a principios de los años 80 empezaron a surgir los supersistemas de entretenimiento, que integraban bajo una misma franquicia series de dibujos animados, largometrajes de cine, juguetes, cómics o videojuegos, esta autora propone abandonar las historias lineales para brindar más posibilidades a los públicos mediante la interactividad. Los temas transmedia no se consumen, sino que permiten al público interactuar con ellos para aprender y vivir una experiencia. En tanto para Renó (2013) la narrativa transmedia es más que una estrategia, es un lenguaje contemporáneo que atiende las expectativas de la sociedad líquida (Bauman, 2001) y propone caminos de construcción narrativa que ofrecen a esa sociedad la participación, la interactividad y la retroalimentación. Sobre el lenguaje transmedia también proponen que es fundamental adoptar algunos criterios, no solamente de construcción de mensaje, sino también la utilización de dispositivos que hacen que la transmedialidad sea amplia y coherente. Uno de ellos es la adopción de interfaces visualmente desarrolladas y al mismo tiempo semio-cognitivas.

Esta definición de transmedia se centra en la expansión de la historia a través de distintos medios. Sin embargo, estas narraciones también se

despliegan a “través de diferentes lenguajes (verbal, icónico, etc.), los cuales participan y contribuyen a la construcción del mundo transmedial” (Scolari, 2009b:587).

2.2 La narrativa transmedia como relato

Se puede afirmar que la narrativa transmedia es un relato que se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, donde los individuos asumen un rol activo en su expansión. Como indica Aaron Smith (2009) en su tesis *Transmedia Storytelling in Television 2.0*, el mundo narrativo transmedia, además de tener una estructura hasta cierto punto compleja, debe ser lo bastante amplio como para permitir la exploración por parte del consumidor, ampliando las propuestas y alternativas, de este modo es posible satisfacer a los fans que quieren conocer sobre el universo narrativo y, al mismo tiempo, contener a los que quieren solo recorrer una parte y prefieren imaginar el resto. Para Scolari (2013) los tres principales componentes de un mundo narrativo son el lugar, el tiempo y los personajes (y sus relaciones). Como primer elemento, se destaca la geografía, es decir, una narrativa transmedia debe proponer una ubicación geográfica del mundo narrativo, que le permita al usuario conocer el topos, contexto o lugar común, para poder activar su experiencia anterior de consumidor, y también pueda acceder a identificar las relaciones con otros textos y entrar más fácilmente en el juego interpretativo.

Otro de los elementos es la Historia, comprendida como el mundo narrativo que avanza en el tiempo llevando a todos sus personajes consigo. Se puede contar la historia de manera lineal, con saltos al pasado y al futuro o directamente desarmando el eje temporal, pero lo que no se puede es contarlo todo, puesto que las narrativas transmedia siempre son momentos sin contar, elipsis. Así, el productor transmedia debería incorporar saltos estratégicos (*strategic gaps*) dentro de la narrativa y reservar estos saltos para ser completados o mejor

comprendidos a través de extensiones narrativas. Es aquí donde lo que podría considerarse como no importante asume un papel fundamental, ya que lo que no muestra un medio lo puede desplegar otro. Es decir, lo que en un medio es elipsis, en otro es relato explícito.

Por último, los personajes y sus relaciones como elemento del mundo narrativo entregan la emocionalidad donde el consumidor empatiza y participa, por ejemplo, en los conflictos y treguas, enfrentamientos y alianzas, traiciones y lealtades, ataques y defensas, son algunos de los dialogismos que dinamizan el relato. Según Scolari, una narrativa transmedia debe contar con personajes reconocibles, que desafíen al consumidor y lo inviten a conocer algo más de sus vidas, cada personaje hace algo en el relato. Los personajes son sujetos del deseo, quieren algo y lucharán por conseguirlo. Esta relación entre sujeto y objeto dará lugar a los programas narrativos de cada personaje.

Además, un mundo narrativo, con todos sus elementos, debe contener espacios vacíos para que puedan ser expandidos transmedialmente o completados por los usuarios. Estas lagunas narrativas son una parte importante de las narrativas transmedia, para que los fans creen las hipótesis sobre el posible contenido de estos espacios, acrecentando la experiencia narrativa colaborativa.

Scolari señala también que un relato transmedia debe ser, ante todo, un buen relato, y sugiere plantearse preguntas clave para construirlo, entre ellas, qué contar, cómo, a qué género pertenece la obra, quiénes serán los personajes principales, cuál será la ambientación, si será totalmente ficcional o se incluirán componentes reales, qué tipo de estructura narrativa se propondrá, etc.

La académica australiana Christy Dena, en su tesis sobre la naturaleza de la práctica transmedia, se pregunta qué es aquello que determina que una narración se pueda catalogar como transmedia. A partir de la revisión de varios autores, Dena (2009) detectó el interés en la expansión de la

historia como rasgo principal. Sin embargo, considera que si bien es un elemento importante, no es lo único que identifica una narrativa transmedia, puesto que “cualquier expansión puede tener lugar en una plataforma mediática o a través de plataformas mediáticas” (2009:57). Sostiene que la expansión ha sido una práctica constante a lo largo de la historia, y señala como ejemplo las adaptaciones teatrales de novelas originales.

El elemento que hace que una determinada práctica pueda ser considerada como transmedia es el empleo de distintos medios (y entornos) para la expresión creativa, siendo sobre este rasgo en los que deben converger los demás: expansión, coherencia y canon. En cuanto a la expansión, se refiere a que una historia rebase su propia matriz, ya sea en un mismo medio o en distintos, aumentando de esa manera el capital simbólico y económico del relato. Sobre la coherencia, alude a la necesidad de que las partes integrantes de la historia desarrollada en los distintos medios no sean contradictorias entre ellas y aporten elementos al argumento central. Canon se refiere a “los acontecimientos presentados en un texto fuente y que proporcionan el universo, la ubicación espacial y temporal y los personajes” (Roig, 2008: 234). Así, canon y coherencia resguardan la identidad de una historia y se logra un producto estéticamente identificable.

2.3 Narrativas Transmedia y las nuevas audiencias

En el siglo pasado, en términos generales, el consumo de la televisión consistía en que la familia se reunía a determinadas horas frente al televisor para ver juntos un mismo programa del cual al día siguiente todo el mundo hablaba. En la actualidad se observa un consumo diferente, mientras los mayores ven un canal, sus hijos ven otro, alguno de ellos chatea con sus amigos, otros ven una serie que se han descargado en su dispositivo, etc. Se evidencia que la audiencia no solo se ha fragmentado, también se ha segmentado (Mikel Lejarza Ortiz citado en Scolari 2013).

Esta fragmentación es un proceso que comienza en las décadas de los 70 y 80, con la difusión del cable y la televisión vía satélite. Es así como el dominio de las tres grandes cadenas estadounidenses (*ABC, NBC y CBS*) comienza a agrietarse por la aparición de nuevos canales temáticos como *CNN, MTV, HBO*, y otros. Este fenómeno creó una nueva forma de consumo televisivo y de información, dando inicio a la era del zapping. Con la llegada de la *World Wide Web* y la explosión de nuevas experiencias de comunicación descentralizadas se profundizó el proceso de fragmentación y progresiva atomización de las audiencias. (Scolari 2013). Dado este escenario la creación de cualquier historia se volvió un desafío donde resulta fundamental el conocimiento de las audiencias para las que está dirigida que, a su vez, permitan el desarrollo y éxito de las narrativas transmedia. Así, a partir de las diferentes combinaciones entre variables se pueden identificar segmentos de consumidores: las amas de casa, los gamers, los estudiantes, los *techies*, etc.

La transformación de las audiencias es una característica fundamental del nuevo contexto mediático cultural y un elemento central de la nueva forma de narrar es la participación activa de los públicos. Esta participación debe ser en al menos dos sentidos. Por un lado, la producción transmedia invita al público a acceder (cuando no a interactuar) a su contenido a través de distintas plataformas, y esta espera provoca que los consumidores se muevan de un medio a otro, lo que implica una asignación de un rol activo en unos consumidores que hasta hace poco fueron considerados pasivos. Por otra parte, las narraciones transmedia buscan que los espectadores exploren sus historias. Como afirma Jenkins, estas narraciones implican el diseño y la creación de un universo propio, lo que el autor denomina el arte de construir mundos que, ligado a la capacidad expansiva de los diversos medios, posibilita que una sola historia encierre muchos personajes principales que articulen a su vez muchas otras historias, creando todo un universo ficcional “abierto para la exploración de los fans, de forma aparentemente inagotable” (Jenkins, 2008:113). Esta inabarcabilidad se conoce como capacidad enciclopédica y desafía a los espectadores a sumergirse y explorar el universo narrativo,

convirtiendo la narración transmedia en un catalizador para la inteligencia colectiva, abriendo la posibilidad de crear mundos narrativos insondables para un solo espectador y generando desafíos que invitan a las audiencias a crear comunidad para resolverlos,

La narración transmedia es la estética ideal para la era de la inteligencia colectiva, (...) funciona como un activador textual -poniendo en movimiento la producción, evaluación y archivo de la información (...). La narración transmedia expande aquello que puede ser conocido respecto a un particular mundo ficcional dispersando la información, [de modo que] los consumidores pasan a ser cazadores y recolectores moviéndose a través de las distintas narraciones tratando de armar una imagen coherente de la información dispersa. (Jenkins, 2007)

Un texto transmedia no solo dispone información para abrir el juego, sino que señala objetivos concretos que requieren la adquisición de determinados roles por parte de los públicos más implicados. Además de enriquecer el universo ficcional, las distintas partes que integran el universo tienen el rol de ofrecer distintos puntos de entrada para una audiencia igualmente fragmentada. Idealmente, cada una de las partes está diseñada para funcionar de manera autónoma para poder ser consumidas de forma independiente a toda la historia, y para atraer distintos tipos de consumidores que tienen diferentes preferencias respecto a los lenguajes o los soportes. Scolari (2013) asevera que cualquier proyecto transmedia está obligado a considerar un apartado dedicado a los contenidos generados por los usuarios, en que la motivación y gestión resultan fundamentales. Por una parte, el proyecto debe indicar las formas en que se motivará la participación y, por otro lado, se deberá prever la creación de plataformas para albergar esos

contenidos y cómo se los gestionará. Las audiencias transitan por los mundos narrativos transmedia, recogiendo informaciones que les permiten generar hipótesis sobre el desarrollo de la historia, y después comparten sus creaciones o nuevos conocimientos. Esto, conlleva un esfuerzo cognitivo-interpretativo que debe ser recompensado, el texto transmedia opera como una totalidad, crea oportunidades para los consumidores en diferentes niveles y el placer que produce su interpretación es transversal, los fans se convierten en “guardianes” del mundo narrativo, gestionando gran parte de las informaciones y promocionando sus ficciones favoritas. No se puede separar las comunidades de fans de los prosumidores que son los principales creadores de *fan art* y *fan fiction*, mientras que las ambiciones enciclopédicas de los textos transmedia.

Dena (2009), propone implementar un *Call to Action* para involucrar a las audiencias, para movilizar a los simples consumidores a activos prosumidores, proceso que involucra tres fases; la primera es *detonación*, fase en que se prepara y motiva la participación de la audiencia. La siguiente es la fase de *remisión*, en la que se brinda la información para que la audiencia pueda participar y, finalmente, la fase de *recompensa*, donde se reconoce el trabajo de las audiencias y se las retribuye.

2.4 Producción de Narrativas Transmedia

Los universos transmedia no siempre son concebidos como tal, sino que se expanden a medida que se van desarrollando. Long (2007), presenta tres tipos de narración transmedia, en primer lugar, están aquellos proyectos que son diseñados como transmedia desde su misma génesis, aquellos desarrollados como tal luego de un contenido exitoso y, por último, los proyectos que son una mezcla de ambos, es decir, que fueron concebidos como un proyecto potencialmente transmedia. Así, urge que los productores dejen de pensar en términos monomediáticos (Scolari: 2013) y comiencen a desarrollar estrategias transmedia desde las

primeras fases de desarrollo de un nuevo personaje o mundo narrativo. Prever una expansión transmedia no significa que todos los medios y plataformas se deban activar inmediatamente: la expansión puede ser progresiva, en función del feedback generado por la historia o de los recursos a disposición. Lo importante, es que los productores/guionistas piensen en transmedia.

Para Jenkins, este tipo de narración expandida estimula la creación de historias basadas en mundos ficcionales complejos que pueden sostener múltiples personajes y tramas interconectadas, añadiendo un mayor sentido de realismo a la ficción como un todo. Las extensiones que componen la historia enriquecen la experiencia del público y les dan acceso a distintas partes del universo ficcional. Estas extensiones pueden, por ejemplo, hacer que el público conozca de forma más profunda la vida de los personajes, que les ayudará a comprender sus acciones en otras partes de la historia. Asimismo, las extensiones también pueden profundizar en los aspectos del mundo de ficción y completar una parte de la historia que no es contada en el medio principal.

Dena (2009) señala que el diseño de proyectos transmedia implica crear textos que faciliten distintos puntos de entrada (diferentes contenidos y medios) a distintas audiencias. Así se reconoce que las personas tienen sus propias preferencias artísticas y capacidades mediáticas (en el sentido de conocimiento del uso y el lenguaje propio del medio). De acuerdo a Scolari (2013) cada medio o plataforma de comunicación genera diferentes experiencias de uso, ya sea cognitivas, emotivas o físicas, agrega que no es lo mismo asistir a la muerte de un personaje en una pantalla cinematográfica, rodeados de otros espectadores, que leerlo en un cómic. Cada medio tiene su especificidad. La narrativa, más allá del género, nunca debería abandonar la búsqueda permanente de la complicidad del consumidor. Por ello, para facilitar la vivencia de una experiencia transmedia enriquecedora, los relatos deben pensarse como historias más flexibles y abiertas que las tradicionales.

En un mundo narrativo transmedia la historia comienza en un medio y va fluyendo desde un espacio mediático a otro. Según Scolari (2013), es fundamental diseñar y gestionar este flujo desde el comienzo. Para esto, el equipo de producción debiera tener una visión clara del despliegue transmedia, determinando dónde, cuándo y cómo se expandirá la narrativa. Este mapa expansivo debe ser flexible, ya que en muchos casos dependerá de los recursos obtenidos o de la respuesta de los consumidores.

Así, para generar experiencias transmedia satisfactorias se deben diseñar cuidadosamente las extensiones mediáticas, aprovechando las características específicas de cada medio. Por ejemplo, la televisión es un potente entorno para presentar personajes y tramas, mientras que los mobisodios y webisodios, por su brevedad, pueden servir para rellenar las lagunas narrativas con contenidos intersticiales; el cómic o las novelas, por su parte, son útiles para contar historias anteriores (precuelas) o paralelas. Cada medio es una interfaz con un tipo de consumidor y genera diferentes experiencias con los usuarios. Hay medios donde la experiencia es más individual (como el cómic) mientras que otros proponen un espacio de disfrute social (como el muro de un personaje en Facebook). Por otra parte, hay medios que se caracterizan por una mayor o menor participación.

Televisión	Contar (eventos principales, precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Cine	Contar (eventos principales o especiales, precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Libros	Contar (eventos principales, precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Cómic	Contar (precuelas, secuelas, <i>spin-offs</i>)
Webisodios Mobisodios	Contar (contenidos intersticiales, <i>spin-offs</i>), catar (avances), resumir (recapitulaciones), generar expectativa (anticipos)
Web	Informar, contar en forma no secuencial/multimedia, interactuar, participar, explorar
Apps	Informar, compartir, geolocalizar, participar, ubicuidad
Videojuegos en línea	Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, cooperar/competir, explorar
Videojuegos	Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, explorar
Redes sociales	Conversar, compartir, intercambiar, participar
Wikis	Informar, compartir, aprender, archivar
Juegos de realidad alternativa	Conversar, cooperar/competir, investigar, explorar, sumergir al usuario en el mundo narrativo

GRÁFICO 1. PRINCIPALES FUNCIONES DE CADA MEDIO EN UNA NARRATIVA TRANSMEDIA

2.5 Cultura digital + televisión = Hipertelevisión

La cultura digital ha afectado a la industria cinematográfica, y a toda la industria del entretenimiento dando lugar a una transición en la que los nuevos y los antiguos medios conviven y se combinan para dar lugar a hibridaciones que se manifiestan tanto en el hardware como en los contenidos, los formatos o los géneros. En este escenario surge la hipertelevisión, entendida como un nuevo estadio en un proceso evolutivo del que la televisión es objeto, y que es síntoma interconectado de los cambios apuntados anteriormente, “el emergente paradigma de la convergencia asume que los viejos y los nuevos medios interactúan de formas cada vez más compleja” (Jenkins, 2008:17). Según esto, el *mass media* por antonomasia debe adaptarse a un contexto donde los entornos colaborativos y las experiencias interactivas van imponiéndose en la producción audiovisual. Retomando la idea del ecosistema de medios, “la

llegada de nuevas especies al ambiente de los medios está cambiando todo el ecosistema mediático” (Scolari, 2009a:29). Así, la hibridación de medios es una característica paradigmática de la cultura de la convergencia, y se refiere al hecho que un medio utilice los recursos de otro. Richard Bolter y Jay Grusin utilizan el concepto de “remedación”, como el proceso según el cual un medio se apropia de las técnicas, las formas y la significación social de otro, con el cual intenta rivalizar o redefinirse (Bolter y Grusin citado en Roig, 2008:60), e identifican cuatro formas de remedación a partir de las cuales un nuevo medio se relaciona con el antiguo, de esta manera el nuevo medio, garantiza el acceso al antiguo, lo mejora, lo reformula o manipula y lo absorbe. Aunque en el caso de la hipertelevisión se puede decir que un medio antiguo se enfrenta a uno nuevo, la idea de remedación permite comprender mejor los cambios que está sufriendo el tradicional modelo de televisión.

“la hipertelevisión está hablando a espectadores con una elevada experiencia en textualidades fragmentadas y avanzadas capacidades en navegar en entornos interactivos”. Ello plantea un desafío al tradicional modelo de televisión monolítico, que debe auto-observarse y estrechar lazos con las “nuevas estéticas y contenidos para satisfacer los deseos de una nueva generación de espectadores formados en la experiencia hipertextual” (Scolari, 2009a:41).

Además, resalta que la gramática de la hipertelevisión recupera e integra recursos estéticos y narrativos tradicionales, originalmente desarrollados por vanguardias del cine como *flashbacks*, *flashforwards*, o fragmentación de pantalla a lo que añade la complejidad narrativa, el desarrollo historias no lineales, la multiplicación de personajes y programas narrativos, la intertextualidad prácticamente infinita, y el auge de las narraciones de gran velocidad. Todos estos rasgos se despliegan, a través de distintas estructuras transmedia, y pueden ser experimentadas a través de

distintos modos (juego o narrativa, por ejemplo). Siguiendo esta línea, la última de las particularidades se explica por el hecho de que la digitalización de los ecosistemas mediáticos abre nuevas formas de acceso, consumo y apropiación de los contenidos televisivos.

La televisión es uno de los ámbitos de producción artística que mejor combina lo nuevo con lo tradicional

“En la actualidad, las ficciones televisivas parecen marchar un paso por delante en el establecimiento de modelos narrativos y mitologías canónicas en la cultura de masas, lo que, por otro lado no es sorprendente considerando su “condición de 'espectáculo de proximidad y su poder a la hora de configurar las principales referencias y fuentes de mitología de los públicos” (Tous, 2010:11)

Las nuevas series se distinguen por: ser autorreferenciales, lanzar puentes intertextuales metatelevisivos haciendo referencia a otros productos y contenidos de la televisión, mostrar una fuerte lógica productiva y rentabilizar a fondo sus productos e ideas, y por hibridar y estratificar los textos manteniendo una equilibrada tensión entre permanencia y novedad para mantener el interés de la audiencia, o por usar marcas genéricas para facilitar el reconocimiento del espectador.

2.6 La importancia del juego y la interactividad en la cultura audiovisual contemporánea

Las tecnologías digitales abren una amplia gama de posibilidades a la hora de producir, consumir e interactuar con el contenido de los medios. Las experiencias multimedia e interactivas se han convertido en cotidianas porque también la industria habilita a los públicos y éstos lo

reclaman e incluso lo crean. La idea de juego puede ayudar a comprender mejor cómo los medios articulan nuevas subjetividades o estimulan la productividad y participación de los públicos.

“El juego es un espacio en el cual los significados se construyen a través de la participación dentro de un lugar compartido y estructurado, un lugar demarcado ritualmente como diferente, ajeno a la ordinariadad de la vida cotidiana, un lugar de moderada seguridad y confianza, en la cual los jugadores pueden abandonar de forma segura la vida real e implicarse en una actividad significativa en su exceso regulado por normas”.
(Silverstone citado en Roig, 2008:266)

Esta idea de juego contiene una interesante ambivalencia entre normatividad/control y margen de maniobra/capacidad de transformación (Roig, 2008:261). A su vez, la ambivalencia entre control y libertad de hacer es bastante recurrente cuando se trata de las relaciones entre medios y públicos. El efecto del juego en el consumo cultural resalta como una de las principales características en la subjetividad de los espectadores de las formas visuales digitales, el impulso de "buscadores juguetones" (en la traducción de Roig: *cercadors juganers*). Esto, en resumen, hace notar la pertinencia de la noción de juego para entender con más detalle “la actividad del espectador cuando se relaciona con una forma de cultura digital” (Darley citado en Roig 2008:263), y además, muestra cómo el juego representa una actividad fundamental de la cultura contemporánea. Y, en cuanto al encuentro entre viejos y nuevos medios, “si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará” (Scolari, 2009a:41). Así planteará desafíos y juegos narrativos a través de, por ejemplo, la intertextualidad, que invitará a los públicos a unir fuerzas para poner en marcha la ya citada inteligencia colectiva.

2.7 Narrativas Transmedia y Animación

Si bien las narrativas transmedia se pueden desarrollar a partir de muy diversos tipos de relato, la narrativa infantil brinda algunos ejemplos ya clásicos, desde los mundos narrativos creados por Walt Disney hasta Las Tres Mellizas y Geronimo Stilton. (Scolari 2013). La obra teatral *Les Tres Bessones i l'enigmàtic senyor Gaudí* (2002) es el texto más interesante desde la perspectiva transmedia por la expansión narrativa. La obra consta de diez escenas que incluyen nuevos personajes y situaciones. Jan Bozarth señala que a la hora de crear experiencias mediáticas para niños se debe estar consciente de que se está “produciendo para la primera generación mundial de nativos digitales. Al no temer la tecnología, estos niños consumen con todos sus sentidos. No quieren simplemente interactuar: ellos quieren crear. Su expectativa es vivir una experiencia superior a la de la televisión, los libros o el cine, quizá una suma de todas las partes” (Jan Bozarth citada en Scolari, 2013:169).

Un aspecto esencial para la producción de animación es la necesidad de desarrollar un universo narrativo peculiar, con sus propias características, donde se desarrollan las múltiples historias que viven los personajes. Como recoge Ellen Besen en *Animation Unleashed: animation always exit in an alternative universe* (2008) estos espacios narrativos se caracterizan por tener unos límites difusos, además de unas reglas creadas a medida. Se ajustan tanto a las características del personaje como a las necesidades creativas y de producción. En animación no importan los límites espaciales ni temporales. Muchos universos son atemporales, o espacios irreconocibles que no pertenecen al imaginario colectivo, al contrario de lo que sucede generalmente en la producción de imagen real, donde las historias y las escenas tienden a contextualizarse en un espacio y tiempo reconocibles por el espectador.

El espacio diegético en animación se ajusta a las reglas narrativas libremente. El tiempo, el espacio, la ambientación y las leyes físicas que

afectan a las acciones de los personajes son elegidos sin restricciones por el creador. En este sentido, a pesar de los condicionantes culturales que puede suponer la comercialización de cualquier producción, el bajo grado de iconicidad que tiene la imagen en animación supone una ventaja evidente para su venta internacional. Además, las ideas, las historias y los guiones están pensados, en mayor medida que la imagen real, para cruzar fronteras sin que encuentren barreras culturales propias de la idiosincrasia de cada pueblo.

Al plantear la construcción del universo, un elemento fundamental de la narrativa es la creación de los personajes. De hecho, es habitual conocer muchas producciones por el nombre del protagonista: Mickey Mouse, Betty Boop, Bugs Bunny, etc. Estos personajes cruzan barreras y se transforman sin límites para reconvertir la narración a nuevos medios sin ningún problema.

En este sentido, los personajes de la animación son imperecederos, por lo que la animación se adapta a los nuevos tiempos, a las nuevas corrientes culturales y a las normas sociales que se desarrollan con el avance de las sociedades.

2.8 Modelos para el análisis de Narrativas Transmedia

2.8.1 Estructura de una Narrativa Transmedia

En primer lugar, Dena (2009) describe dos modelos distintos, aunque no absolutos ni completamente separados de proyectos transmedia, los *fenómenos transmedia intracomposicionales* y los *fenómenos transmedia intercomposicionales*.

Los fenómenos transmedia intracomposicionales son proyectos donde hay una coherencia narrativa y una fuerte dependencia entre las partes, donde la composición narrativa es la suma de los distintos medios que

suele estar dirigida o supervisada por un mismo autor o equipo, distribuyéndose un contenido único a través de diversas plataformas mediales. A su vez, en esta categoría se encuentran dos modelos distintos, uno donde los medios implicados en la composición tienen el mismo peso narrativo, por ejemplo, una historia se inicia a través de una serie y finaliza en un cómic; y otro, en que la composición cuenta con un medio principal en el que se desarrolla lo relevante de la historia y cuenta con un medio que añade elementos secundarios a la narración, por ejemplo, una historia se desarrolla principalmente a través de un cómic, aunque se puede enriquecer con un videojuego que cuenta la historia de uno de los personajes.

A su vez, los fenómenos transmedia intercomposicionales son aquellos proyectos que resultan transmedia por la relación entre distintos trabajos, en los que no hay solo una macrohistoria que integra otras, sino que cuenta con varias composiciones creadas por distintos autores. En este caso, cada parte del proyecto es una composición en sí misma. Esta definición permite comprender la intertextualidad, lo que indica la relación entre contenidos de distintas narraciones, y comprender la idea de dialogismo, o el diálogo que establecen los trabajos canonizados con sus contrapartes, por ejemplo, una ficción oficial en relación a las ficciones de los fans. Por último, se relaciona y facilita la comprensión del concepto de transficcionalidad, o “las relaciones entre composiciones que están relacionadas a nivel temático en un mundo ficcional” (Dena 2009:117).

En ambos fenómenos lo relevante no es la relación estructural, sino en qué medida cada composición trata de ser parte del proceso de creación de sentido (Dena: 2009). Así, el valor interpretativo de estos modelos recae en identificar a qué tipo de fenómeno pertenece un determinado proyecto transmedia y cómo se relacionan las producciones y lenguajes, oficiales o no, de un universo narrativo.

Scolari (2009) propone una categorización de los textos de una narrativa transmedia, desde una perspectiva narratológica, planteando que no

todas las partes de la composición tienen el mismo peso narrativo. Establece la existencia de una base narrativa llamada macrohistoria a partir de la cual se amplía la narrativa a través de cuatro vías diferentes (Scolari, 2009: 598): la creación de microhistorias intersticiales que cuentan, por ejemplo, lo que le ha ocurrido a los personajes de una trilogía entre cada una de las entregas de la misma o lo sucedido entre dos temporadas de una serie; la creación de historias paralelas que pueden narrar otra historia que se desarrolla al mismo tiempo que la macrohistoria; la creación de historias periféricas, es decir, pequeñas historias tienen una ligera relación con la historia central. Y, el contenido generado por los usuarios (CGU) o prosumidores, que suelen ser considerados una fuente de creación de historias a menudo ilegítimas, que permite a los usuarios enriquecer el mundo ficcional a partir de apropiaciones de distinto tipo.

2.8.2 La narrativa transmedia desde sus textos

Analizar una narración transmedia como un conjunto de textos permitirá comprender en qué medida cada uno forma parte de una narración mayor. Para esto, no existe solo una perspectiva, sino que dependerá de la posición, la relación y la naturaleza de su contenido.

Los autores Hernandez y Grandío (2011), en su artículo *Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica*, proponen un modelo de cuatro niveles de análisis de los textos, siguiendo las contribuciones de tres autores: Beeson, 2005; Davidson 2008 y Scolari, 2009.

1. Relaciones entre el relato central y el medio o formato seleccionado para el relato derivado: exploración del lenguaje utilizado en el medio o formato del relato derivado.

2. Aspectos narrativos de los relatos derivados analizados: análisis del argumento, personajes, ambientación y tema.

3. Intertextualidad y relación del relato derivado respecto del relato central: conexiones narrativas entre el producto original y el derivado.

4. Distribución y accesibilidad de dicho relato derivado con sus audiencias: niveles de implicación e interacción entre la narrativa derivada y sus receptores.

Teniendo en cuenta que cada texto aporta algo a una composición transmedia, y una vez que se ha conocido de qué modo se relaciona cada una con el total de la historia, es posible analizar cuales son las funciones que cada parte aporta a la historia como un todo. Tal como afirma Henry Jenkins (2008), la narración transmedia muestra una estructura expandida y compleja que añade un mayor sentido de realismo a la ficción como un todo, a través de una serie de extensiones que cumplen la función de profundizar en los personajes, profundizar en los aspectos del mundo de ficción, o completar la historia no completada en el medio principal (lo que se denomina macrohistoria).

Así, por ejemplo, una serie de televisión puede representar el núcleo principal de la historia. Las historias desarrolladas en los cómics pueden ayudar, por un lado, a entender el pasado de algunos personajes, así como también a completar historias incompletas y a expandir el mundo ficcional.

Por otro lado, existen elementos que no aportarán sensación de completitud o coherencia, sino que llevan la historia a entornos de la vida cotidiana de las personas, cumpliendo así una doble función: por un lado confunden el mundo ficcional con el real dándole mayor verosimilitud, y por el otro promocionan el universo narrativo ante otras personas que no lo conozcan o no lo sigan regularmente mostrándoles elementos atomizados del universo ficcional.

Cabe señalar, que cuando ninguna de las extensiones narrativas tiene la función de completar alguna historia incompleta en la macrohistoria, indica que todas las partes muestran una gran autonomía a nivel de interdependencia narrativa (lo cual no significa, sin embargo, que la tengan en relación al universo ficcional, como es el caso de los elementos narrativos atomizados, que pierden gran parte de su sentido cuando se comprenden fuera del universo ficcional).

Sin embargo, en el caso de que muchas extensiones narrativas tuvieran la función de completar una historia incompleta, significaría que existe una gran interdependencia narrativa, puesto que más de una extensión o núcleo narrativo serían necesarios para permitir al lector una comprensión completa de la historia o parte de ella.

A partir de este aporte de Jenkins, Belsunces Gonçalves (2011) desarrolla la siguiente tabla que expresa las funciones de las extensiones narrativas de un universo transmedia en relación a su núcleo narrativo o macrohistoria. Este recurso será útil en el análisis posterior que se hará en este estudio.

Función → Extensión narrativa ↓	Expandir mundo ficcional	Profundizar personajes / elementos fccionales	Completar historia incompleta
Extensión 1			
Extensión 2			
Extensión 3			
Extensión 4			
Extensión 5			

GRÁFICO 2. FUNCIONES DE LAS EXTENSIONES NARRATIVAS DE UN UNIVERSO TRANSMEDIA.

Capítulo 3: El videojuego como medio expresivo

El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego “entra en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo.

Johan Huizinga, Homo Ludens, 1998

La televisión dejó de ser la protagonista del consumo mediático para dar lugar a nuevos actores. El área que más ha crecido en los últimos años es el mundo de los videojuegos. El informe Global Games Market Report de Newzoo⁴ señala que existen más de 2.500 millones de gamers en el mundo, que generaron US\$152.100 millones durante el año 2019, un 9,6% más que en 2018⁵, y que ahora, más que nunca, los juegos están en el corazón de la industria del entretenimiento. La forma en el que los consumidores se involucran con y a través de los juegos está cambiando constantemente y conduce a nuevos segmentos de entusiastas. Para ser parte de esta tendencia, distintas empresas están aventurándose en la industria, y cada vez es más frecuente que los universos transmedia se expandan a través de videojuegos o, incluso, nazcan a partir de uno. La narración transmedia se caracteriza por la construcción de mundos ludoficcionales, por lo que tiene muchos puntos de encuentro con el medio lúdico y videolúdico.

En el presente estudio se considera al videojuego como un medio narrativo, cargado de significación y, por lo tanto, con características que le permiten ser un texto que aporte una expansión a un universo transmedia. En este capítulo, se explorarán las propuestas teóricas que permiten comprender las características que configuran al videojuego como medio narrativo.

4

<https://tecno.americaeconomia.com/articulos/el-crecimiento-imparable-de-la-industria-gamer-de-america-latina>

En primer lugar, es importante señalar que estas perspectivas de análisis han variado con el paso del tiempo. En los inicios, cuando los videojuegos eran un medio incipiente, se centraban en su naturaleza de objeto tecnológico, luego, se les analizaba como producto comercial de una nueva industria emergente, posteriormente, como un medio de entretenimiento, un recurso educativo, o una influencia sobre el comportamiento de los jóvenes y, más recientemente, como un objeto cultural. Sin embargo, el diseño de videojuegos trae también consigo un nuevo lenguaje, que incluye el lenguaje del diseño de reglas de juego, y de estructuras y dinámicas de interactividad lúdica. Por lo tanto, el videojuego puede y debe ser estudiado también como una obra comunicativa.

Si bien el primer videojuego se creó el año 1972, no fue hasta los años 90 que aparecieron las primeras publicaciones académicas sobre el videojuego como obra comunicativa, como por ejemplo *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, de Marsha Kinder (1991), o *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, de Eugene Provenzo (1991).

El año 2001 se considera como el inicio de la Teoría del Videojuego. La razón es que dicho año Espen Aarseth fundó la primera revista académica: *Game Studies*, dedicada específicamente al estudio del videojuego. En ella buscaba la independencia de los estudios del medio, para evitar la subordinación a perspectivas teóricas procedentes de otros campos. Según Aarseth (2001), un videojuego debía considerarse, ante todo, como juego, y por consiguiente la ciencia que debía guiar los estudios respecto al mismo era la Ludología. Esta disciplina se trata de una ciencia de las estructuras lúdicas fundamentalmente centrada en la dimensión formal del medio. En los últimos años, la consolidación de la Ludología ha confluído con la búsqueda de nuevos horizontes de la disciplina, a cargo de diversos investigadores. Autores como Gonzalo Frasca (2007) o Miguel Sicart (2009), partiendo de una base ludológica, han anticipado el potencial semántico que contiene el diseño lúdico del

videojuego, más allá de la composición formal en sentido estricto: cuestiones como el potencial retórico que hay tras el diseño de reglas o la proyección de discursos éticos a partir del diseño de sistemas y experiencias de juego.

Según Pajares Tosca (2003), la ludología tiene los métodos y la experiencia necesarios para ocuparse de las narraciones dinámicas. Es decir, de las que surgen a partir de la interacción del jugador, que son distintas de las estáticas (por ejemplo, una novela o una película). Estas narraciones dinámicas son emergentes y no pueden estudiarse siguiendo los modelos de la literatura clásica, pues se requiere un modelo que pueda integrar la parte narrativa con la interactiva.

Si bien se ha buscado la independencia de la disciplina ludológica, es necesario destacar que las aportaciones desde la Semiótica y la Narratología, y también desde los Estudios de Efectos Psicosociales, demuestran un creciente interés por la adaptación e integración de antiguos modelos teóricos a las especificidades formales del videojuego (Malliet, 2007).

El año 2010, el investigador Oliver Pérez Latorre publicó “Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso”. Este texto será de vital importancia para esta investigación, ya que propone un enfoque transdisciplinario para analizar el videojuego como medio de significación, desarrollando una propuesta de base semiótica y ludológica, es decir, que permite hacer un análisis semioludológico, donde se mezclan elementos de las nuevas teorías sobre el diseño de videojuegos y la comunicación digital interactiva con otras teorías ya clásicas de las Ciencias de la Comunicación y las Humanidades (Pérez Latorre, 2010).

El autor propone tres dimensiones expresivas fundamentales en el videojuego: la dimensión lúdica, la dimensión narrativa y la dimensión

enunciativa. Se trata de tres perspectivas para la comprensión global del videojuego: el videojuego como juego, el videojuego como narración y el videojuego como diálogo entre el diseñador implícito y el jugador implícito. En base a este modelo, ofrece tres modelos de análisis del discurso del videojuego: el modelo lúdico, el modelo narrativo y el modelo enunciativo. De estos tres modelos, en este estudio se utilizarán para el análisis los modelos lúdico y narrativo, ya que se consideran los más pertinentes para analizar un videojuego en el contexto de una narrativa transmedia.

Si bien anteriormente se mencionó una definición de juego, para este apartado se utilizará una visión un poco más completa, dada por Huizinga (1998), quien define juego como

“una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. (Huizinga 1998: 51)

Para Pérez Latorre el juego se puede concebir como un discurso o metáfora sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno, a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo del juego, y sobre los modos de resolver determinados problemas. Esta función simbólica del juego se materializa, en cada caso, en un determinado ámbito de interacción separado del flujo de la vida real/cotidiana, fundamentalmente a través de unas reglas distintivas, donde el jugador puede acceder a un conjunto de experiencias participativas, generalmente orientadas al entretenimiento y con un componente

competitivo: enfocadas al estado terminal ganar/perder.

En cuanto al concepto de Videojuego, Latorre (2010) lo define como un juego electrónico que cuenta, como parte sustancial de su desarrollo, con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, mouse, joystick) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o traduce en algún aspecto, por ejemplo, la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia delante”.

En palabras de Negroponete (1996), la interfaz es “donde el hombre y los bits se encuentran”. Es, pues, el dispositivo que facilita la interacción entre el usuario y la máquina, el cual debe ser lo suficientemente accesible y comprensible para el usuario común. Se pueden distinguir dos tipos de interfaces: la del software y la del hardware. La interfaz del software se refiere al entorno que se presenta en pantalla a través de menús, comandos y gráficos que facilitan las operaciones que se quieran realizar. Los videojuegos tienen esta interfaz en los menús y en algunos tutoriales, los cuales explican para qué sirven los elementos que aparecen en la pantalla y las acciones del personaje. En cuanto a la interfaz del hardware se refiere a los dispositivos físicos para transmitir información a las máquinas, siendo en una computadora los más comunes el ratón y el teclado.

Es pertinente también diferenciar los videojuegos de los hipertextos digitales. La distinción esencial se produce en la interactividad del usuario. Por un lado, el usuario puede interactuar de forma explorativa o selectiva y, por otro, de forma configurativa” (Aarseth, 1997: 58-65; Ryan, 2004: 247). En este sentido, la mayoría de los hipertextos son multiformes, en base a diversos caminos predeterminados en una estructura procesual subyacente (interacción explorativa o selectiva), en cambio, los videojuegos no poseen una estructuración predefinida de las experiencias en su diseño, o bien esta es muy escasa. Este tipo de experiencia, de

cualidad emergente, corresponde a una interactividad configurativa del usuario.

En este punto, es posible hacer el cruce entre videojuegos y el concepto de Cibertexto, acuñado por Espen Aarseth en su ensayo *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), el cual también se caracteriza por dos rasgos esenciales: la ausencia de desarrollos predefinidos, o el carácter menos significativo de estos en comparación con los hipertextos convencionales, en relación con la interactividad configurativa del usuario. El concepto de cibertexto remite, fundamentalmente, a la idea de un texto interactivo-generativo o interactivo-emergente, más allá de la noción simple de texto interactivo. Así, el videojuego se puede concebir como un cibertexto lúdico.

Comprender el funcionamiento del medio videolúdico como lenguaje y discurso requiere profundizar sobre sus estructuras formales y las estructuras de significación que derivan de estas. Para esto es necesario comprender sus estructuras lúdicas y las estructuras semánticas vinculadas a las mismas. La Ludología proporciona una valiosa cartografía sobre la dimensión formal del medio, mientras que la Semiótica es la disciplina científica con mayor tradición teórica y metodológica en el estudio de las estructuras de significación. Por ello, el valor de la apuesta teórico/metodológica del autor consiste en explorar las conexiones entre Ludología y Semiótica, y contribuir así a la construcción de un puente transdisciplinar para el estudio del potencial expresivo del medio: una aproximación semioludológica al análisis del videojuego.

3.1 Antecedentes históricos del videojuego

La historia del videojuego tiene un comienzo difuso, ya que distintas publicaciones apuntan a distintos orígenes. Sin embargo, es posible posicionar este inicio en 1952, cuando Alexander S. Douglas Nought and Crosses, creó una versión computarizada del *Tres en raya* que se

ejecutaba en la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador contra la máquina. (Belli y López, 2008). En 1958, William Higginbtham creó *Tennis for two*, un simulador de tenis de mesa para el entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory. En 1962 Steve Russel, estudiante del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), creó un juego para ordenador usando gráficos vectoriales llamado *Spacewar!*. En este, dos jugadores controlaban la dirección y velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. Este videojuego fue el primero en ser conocido, aunque mayoritariamente en el ámbito académico. Más tarde, en 1966, Ralph Baer, Albert Maricon y Ted Dabney comenzaron a desarrollar el proyecto *Fox and Hounds* dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionó hasta convertirse en *Magnavox Odyssey*, la primera consola de videojuegos de la historia, lanzada en 1972, que se conectaba a la televisión y tenía varios juegos pregrabados. Ese mismo año hubo otro hito importante para la historia del videojuego. Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron una compañía de entretenimiento electrónico llamada *Atari*. El primer invento de esta empresa fue el juego *Pong*, este era muy parecido a *Tennis for two* y consistía en que a través de una pantalla se podía ver una raya blanca a cada lado de esta, un pequeño cuadrado cruzaba de lado a lado y el jugador, manejando una de las rayas, debía impedir que pasara más allá. El primer contacto de este juego con el público fue a través de una máquina instalada en un bar que funcionaba con monedas que los usuarios insertaban. Al cabo de dos semanas la máquina dejó de funcionar, el técnico de Atari revisó el aparato percatándose que el problema era que la caja de las monedas estaba repleta, lo que atascaba su funcionamiento. Así fue como surgió el videojuego como producto de la cultura de masas (Kent, 2001: 43-44). Desde ese momento el videojuego se ha convertido en una de las principales formas de entretenimiento, y uno de los objetos culturales cuyo consumo ha crecido con una rapidez impensada en sus inicios. Esto se refleja en la cada vez mayor complejidad formal de las obras del medio videolúdico y en el impacto social que estas tienen. Así, el diseño de videojuegos ha dejado de caracterizarse por la creación de pantallas estáticas, entornos

bidimensionales y formas abstractas interactivas (como era la estética del *Pong*) para pasar a ser una tarea de creación de mundos con diversas posibilidades de interacción y con evidente valor estético (Frasca, 2009).

Probablemente por sus primeros desarrollos, tradicionalmente los videojuegos han sido considerados como un medio de entretenimiento. Sin embargo, la convergencia del diseño del juego con el medio audiovisual/digital abrió una senda para el diseño y el análisis del videojuego como obra comunicativa que, como tal, promueve un determinado discurso.

3.2 Análisis semioludológico de las estructuras lúdicas: el videojuego como juego

Gonzalo Frasca escribió “el juego es la primera estrategia cognitiva del ser humano”, y como tal representa un instrumento fundamental para “explicar y entender el mundo” (Frasca 2009:43). Así mismo, Huizinga (1998), escribe en su ensayo *Homo Ludens*, que existen muchas situaciones culturales que se suelen interpretar como juegos, por ejemplo, rituales, fiestas, debates políticos, etc.

A partir de esa afirmación Pérez Latorre se pregunta ¿existe algún tipo de estructuras discursivas relativamente específicas del juego? Y, a partir de una revisión sobre el tratamiento del concepto de juego en diversas disciplinas teóricas, plantea que es posible identificar cuatro ejes fundamentales de la estructura interna de cualquier juego, prácticamente en términos universales:

- Sujeto - Entorno
- Mundo - Experiencia
- Experiencia - Objetivo
- Redundancia – Variabilidad

Sujeto vs. Entorno: Desde la Psicología, George H. Mead destacó que una de las cualidades esenciales del juego es el hecho de que, para tener éxito en un juego, el jugador necesita integrarse como individuo en una estructura ajena, representada por las reglas del entorno de juego (Mead citado en Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 30-31). Esta tensión se puede poner en relación con la dialéctica entre asimilación vs. acomodación que Jean Piaget estableció en su psicología del aprendizaje (Piaget, 2007): las tensiones para encontrar una justa proporción entre la voluntad del “yo” y la adaptación al medio externo constituyen una experiencia psicológica y social fundamental para todo tipo de personas, y dichas tensiones están presentes en la estructura profunda de todos los juegos. Desde este punto de vista, todo juego se puede concebir como una metáfora sobre las relaciones sujeto/entorno, a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas que definen el entorno de juego.

Respecto al concepto de sujeto/jugador (Sicart, 2009), este se debe entender como una mixtura entre el usuario entendido como “jugador modelo” del juego (Eco, 1981; Frasca, 2001b) y las características de su eventual personaje en el videojuego (“avatar”).

Mundo vs. Experiencia: Desde la Teoría del Juego y el Comportamiento Económico (Morgenstern y Von Neumann, 1944) se puso énfasis en una cualidad muy diferente del juego: la relación entre el sistema de juego y las experiencias de juego prototípicas, llamadas *gameplay/s* en la jerga del diseño de videojuegos (este concepto se precisará más adelante).

Desde esta perspectiva, la experiencia prototípica del jugador se ha de considerar como una experiencia derivada de las reglas del sistema de juego, es decir, una experiencia muy condicionada por estas. Por tanto, en un análisis discursivo del videojuego se debe tener en cuenta que el sistema de juego remite a un mundo donde emergen las experiencias lúdicas/narrativas del protagonista.

Experiencia vs. Objetivo: Desde los *Videogame Studies*, Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 37) ha identificado como una faceta esencial de la *gameplay* la noción de experiencia diseñada con objetivo. Durante la experiencia de juego todo jugador aprende determinados comportamientos como adecuados o idóneos para alcanzar ciertos objetivos o estados terminales, por encima de otros comportamientos que se presentan como menos eficaces para ello o, incluso, penalizados en el juego. Aquí se encuentra otro eje discursivo fundamental en la estructura del videojuego: la experiencia interactiva del jugador como experiencia prescrita respecto a determinados objetivos o estados terminales. En relación con el eje anterior, se puede completar así una definición de *gameplay* como experiencia prototípica de juego prescrita respecto a un objetivo o estado terminal determinado y ‘diseñada’ en tanto que perfilada, indirectamente, por el sistema de juego.

Redundancia vs. Variabilidad: Caillois (2001), quien realizaba el juego desde la Antropología y la Sociología, realizó una distinción entre dos grandes géneros de juego: el juego *ludus* o de forma rígida y el juego *paidea* o de forma libre. Esta dicotomía puede ir más allá de la definición de géneros de juego, ya que, en el fondo, todos los juegos poseen determinados componentes de redundancia (acciones y eventos repetitivos entre diferentes niveles o partidas) y determinados componentes de variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador y variantes o incluso aleatoriedad de cierto tipo de eventos del mundo del juego)⁶. Esto supone también un eje discursivo muy relevante del videojuego.

Para interpretar correctamente este modelo es importante tener en cuenta que, a menudo, los videojuegos no plantean una única *gameplay* (experiencia prototípica de juego en relación con un objetivo o estado terminal determinado), sino más bien un conjunto de módulos de *gameplay* (varios niveles o misiones, secuencias de juego con cierta

⁶ Ver dialéctica de Redundancia vs. Variabilidad de la Teoría del Arte (Gombrich, 2004).

unidad de sentido). De hecho, en ocasiones el mismo jugador puede marcarse sus propias metas, por ejemplo, en muchos videojuegos de rol y mundos virtuales online. Por este motivo, en general, y especialmente respecto a videojuegos de estructura abierta, suele ser conveniente culminar el análisis discursivo del videojuego apoyándose en el eje Sujeto/Entorno, ya que este puede ofrecer al analista una visión global del juego más allá de gameplays específicas.

En términos operativos, la aplicación del modelo lleva a seguir los siguientes procedimientos básicos:

1. En primer lugar, se debe delimitar las unidades de gameplay representativas del juego (o significativas para el tipo de estudio que desea realizar).
2. En segundo lugar, se lleva a cabo el análisis de cada una de las unidades segmentadas, tomando en cuenta los elementos que se irán precisando más adelante.
3. Finalmente, se organizan los contenidos y valores obtenidos sobre el eje Sujeto/Entorno, ya en clave transversal a las diversas unidades de gameplay.

En relación con la segmentación de la experiencia de juego en un conjunto de unidades de gameplay, se debe señalar que ello se puede llevar a cabo en base a la linealidad temporal, por ejemplo, delimitando episodios o niveles del juego, o con independencia de la misma, delimitando misiones o *quests*. Estos últimos se definen como una tarea que el jugador, o grupo de jugadores, debe llevar a cabo para obtener una recompensa y/o avanzar en la trama del juego. Corresponden a unidades narrativas que no responden necesariamente a un orden secuencial predefinido, que resultan habituales en los videojuegos de rol.

Todo ello se puede sintetizar en el siguiente esquema:

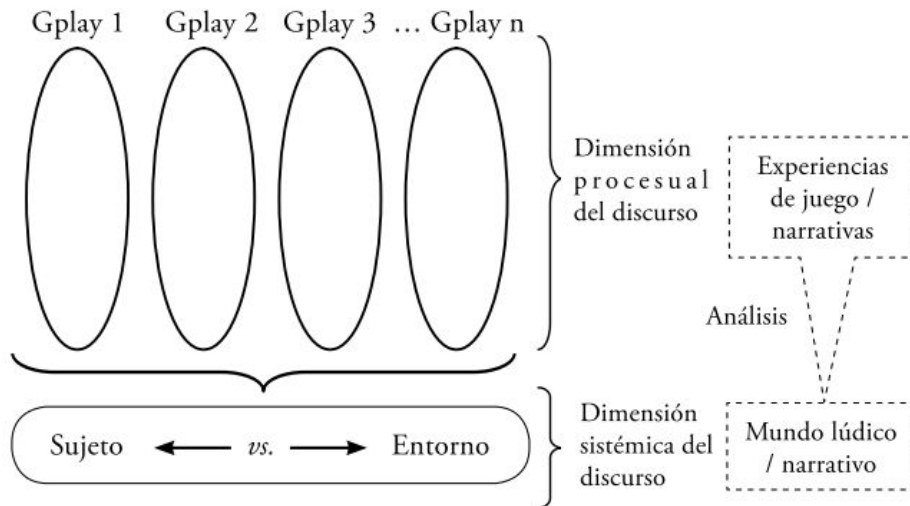


GRÁFICO 3. ESQUEMAS DE LAS DIFERENTES DIMENSIONES DE LAS UNIDADES DE GAMEPLAY (PÉREZ LATORRE, 2010)

Como se puede observar, en el esquema se plantea una distinción entre una dimensión procesual del juego, formada por el conjunto de experiencias lúdicas/narrativas prototípicas (vinculadas a un objetivo o estado terminal determinado), vs. una dimensión sistémica del videojuego, transversal a los diversos módulos de gameplay y articulada sobre el eje Sujeto/Entorno. En el proceso de análisis se partiría de la primera dimensión para, luego, centrarse en la segunda.

Se debe tener en cuenta que en cada uno de los módulos de gameplay delimitados cabe analizar la definición del Sujeto/jugador y el Entorno de juego. Se trata de categorías de análisis también relevantes a nivel procesual, aunque, como ya se mencionó, el eje Sujeto/ Entorno cobra especial relevancia a nivel sistémico, en tanto que constituye el eje vertebral donde poder agrupar y articular la información semántica de diversas gameplays y obtener, así, una imagen completa del discurso del juego.

Este planteamiento puede requerir un determinado cambio/ampliación de perspectiva en el análisis, ya que, tradicionalmente, se tiende a interpretar

las narraciones en base al eje Sujeto/Objetivo, por ejemplo, “el joven que busca el amor”. Si bien los videojuegos contienen este eje en cada uno de sus módulos de gameplay, lo que es relevante para el análisis, es necesario considerar que, tal como se pone especialmente de manifiesto en videojuegos de gameplay abierta, este eje (Sujeto/Objetivo) no siempre le proporciona una visión suficientemente amplia sobre el discurso del juego. El videojuego, genuinamente, no trata solo sobre historias o tramas (módulos de gameplay) sino sobre un conjunto de historias que, a nivel profundo, conforman la imagen de un mundo y un discurso subyacente sobre las relaciones Sujeto/Entorno que se dan en dicho mundo. En definitiva, la narrativa tradicional ha proporcionado mayoritariamente discursos sobre la relación con los objetivos, y los videojuegos proporcionan, también (y algunos sobre todo), discursos sobre una relación con los mundos, es decir con determinados entornos (naturales, sociales, culturales, etc).

3.2.1 Concepto de gameplay

Como se puede observar, este concepto es el eje principal del modelo estructural planteado, y, si bien ya se ha definido como experiencia prototípica de juego en relación con un objetivo o estado terminal determinado, se trata de una noción compleja que ha sido ampliamente debatida (y sigue suscitando debates) entre los investigadores de videojuegos.

El primer rasgo fundamental de la noción de gameplay se obtiene por oposición a la noción de sistema de juego: en lugar del componente estático del sistema de juego, la gameplay remite a la dinámica de juego, la experimentación del juego en movimiento, apuntando hacia determinados objetivos. Como muestra en el siguiente gráfico, la gameplay se sitúa en un espacio intermedio entre el sistema de juego (game) y el espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (play).

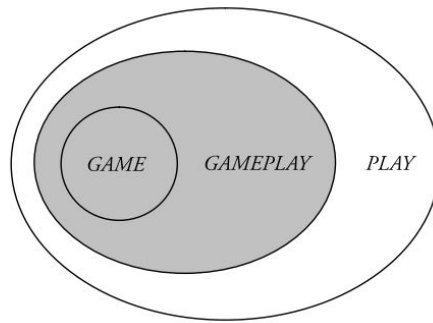


GRÁFICO 4. ESQUEMA DE UBICACIÓN VIRTUAL DE LA GAMPLAY EN EL UNIVERSO DE JUEGO (PÉREZ LATORRE 2010)

Así, la zona sombreada corresponde a la dimensión diseñada del juego. En relación con ello, *gameplay* y *play* remiten a la experiencia de juego, pero la principal diferencia entre ambos ámbitos está en la oposición entre jugar a un juego siguiendo o no las reglas y respetando o no sus convenciones implícitas, es decir, la diferencia (empleando términos de U. Eco) entre usar un sistema de juego e interpretar cooperativamente el sistema de juego. Una interpretación cooperativa con las reglas y las convenciones implícitas que sugiere el juego se asociaría a lo que los diseñadores suelen llamar *gameplay*, mientras el simple uso del sistema de juego forzando sus reglas y convenciones implícitas formaría parte del espacio de posibilidad global en la experiencia de juego (*play*), pero no de la *gameplay* en un sentido estricto.

Se pueden tomar en consideración dos criterios fundamentales para la discriminación sobre qué es *gameplay* y qué no lo es en un determinado videojuego:

a) Criterio de eficacia o del jugador racional. Según esta teoría, la experiencia del usuario en un determinado juego es altamente predecible si se asume que todo jugador tiende a buscar, generalmente, la opción más beneficiosa para sí mismo dentro de un juego. Así, se puede entender la *gameplay* como una dinámica de juego emergente y derivada, en gran parte, del diseño del sistema de juego. A su vez, el sistema de

juego está conformado por las reglas de juego y las características del mundo del juego. La gameplay de un juego no emerge sólo del sistema de juego, sino más concretamente de la interacción entre el sistema de juego y un objetivo determinado (planteado por el juego o por el propio jugador). Así, se puede asumir que cambiar de objetivo de juego implica cambiar de gameplay.

b) Criterio del lector modelo. Este segundo criterio es relativo al concepto de lector modelo: Según la teoría del Lector Modelo de U. Eco (1981), la creación de un relato no implica solamente la escritura de un texto sino también la creación de una experiencia del lector relativamente presupuesta. Este lector relativamente previsto y que deriva de determinadas estrategias textuales es denominado por Eco “lector modelo”. Por ejemplo, las convenciones de género narrativo inducirán previsiblemente al lector a adoptar determinadas derivas interpretativas en lugar de otras posibles. Desde este enfoque, para la definición de la gameplay de un juego se deben tener en cuenta determinadas convenciones implícitas del mismo, aunque estas no estén siempre manifiestas en las reglas. La figura teórica que se deduce de la integración del jugador racional y el lector modelo es la figura del jugador modelo (Frasca, 2001).

Como se ha señalado, junto a la faceta de experiencia derivada (del sistema de juego), existe una segunda faceta fundamental de la gameplay como experiencia prescrita respecto a determinados objetivos. Es decir, el diseño de un juego promueve determinados comportamientos respecto a determinados objetivos, dejando al margen otras alternativas posibles. La interacción de las reglas y propiedades del mundo del juego con el objetivo del jugador delimita unas actividades hábiles para resolver problemas y, a su vez, ellas delimitan unos procedimientos dominantes que modelarán una parte esencial del discurso lúdico. Por otro lado, un aspecto interesante en la significación de los objetivos del videojuego es su cualidad estructural de instrumentales vs. finales, es decir su

articulación como medios o fines, como objetivos de menor jerarquía vs. de mayor jerarquía.

3.2.2 Microestructuras de significación del lenguaje videolúdico

Anteriormente se planteó la macroestructura discursiva del videojuego, estableciendo que los principales referentes discursivos del videojuego son sujeto, entorno y experiencia (o actividad) vinculada a objetivo. A continuación, se introducirá cómo, a través del diseño lúdico, a nivel microestructural, es posible dotar de significado esas entidades. Así, se abordará la cuestión del diseño videolúdico como lenguaje.

Para el estudio del diseño videolúdico como lenguaje o medio de expresión es importante tener en cuenta que los códigos de significación se asientan fundamentalmente por convención cultural, pero esto no impide que un código de significación pueda ser algo a descubrir por el receptor, demandando así su construcción inferencial durante el consumo del propio texto (Eco, 1977: 400). En el caso del juego y el videojuego, estos demandan siempre al jugador una intensa actividad inferencial sobre códigos semióticos propios o internos de la obra, fundamentalmente, las reglas de juego y las estructuras de gameplay.

El diseño de reglas de juego es relevante principalmente para dotar de significado al Sujeto/ jugador y el entorno de juego, mientras que los patrones formales de diseño de gameplay (estructuras y dinámicas de interactividad lúdica) resultan relevantes para conferir significado a las experiencias o actividades vinculadas al objetivo que se representan en el juego. Así, los diseñadores de videojuegos, se valen de las reglas de juego, las condiciones de victoria y derrota, los dilemas estratégicos emergentes durante el juego, para desarrollar obras cada vez más complejas y creativas.

El Sujeto/jugador es representado en el juego a través de una dimensión descriptiva y una dimensión de acción/transformación. Esto hace referencia, por un lado, a cómo es el Sujeto y, por otro, cómo actúa para cambiar el estado de las cosas. En el nivel sistémico o global del juego, la dimensión descriptiva del Sujeto/jugador se concreta en una serie de reglas de estado, mientras su potencial transformacional se concreta en una serie de reglas de acción/transformación (Pérez Latorre 2010).

Las reglas de estado, en los videojuegos, es el diseño de la faceta de ser/estar del sujeto/jugador y está estrechamente ligado al diseño del avatar, es decir, la representación explícita, concreta y estable del jugador en el juego. Estas se relacionan con dos aspectos:

a) Reglas de estado del sujeto/jugador: Remiten al inventario de las cualidades posibles del sujeto en la esfera de ser/estar que resultan estables respecto a diversas unidades de gameplay o partidas, y su definición estructural en el juego. Fundamentalmente se trata del diseño de las propiedades interactivas que conforman la piel del sujeto/jugador en el juego, y que este suele poder gestionar en cierta medida: por ejemplo, número de vidas, salud, nivel de experiencia, nivel de estado anímico, nivel de prestigio social, etc.

Todo ello define una serie de factores descriptores esenciales sobre los estados posibles del sujeto/jugador, cada uno con determinadas discretizaciones internas (gradaciones, rangos), que contribuyen a perfilar su identidad y dotarlo de significado.

b) Reglas de relaciones entre sujetos en un sujeto/jugador colectivo:

El sujeto/jugador es una entidad simbólica definida por una relación significativa con un entorno ajeno, donde puede haber otros jugadores, otros personajes gobernados por inteligencia artificial, o tal vez una combinación de ambos. En general es la condición cooperativa, el hecho de compartir objetivos comunes y planes de interacción conjuntos de

forma durativa, lo que constituye a un grupo de personajes/jugadores como sujeto/jugador colectivo.

Algunos rasgos característicos del sujeto/jugador pueden derivar de dicotomías como individual / colectivo, grupo reducido (pareja) / grupo numeroso (clan, equipo), además de otras cuestiones colindantes, como una posible estructura jerárquica en las relaciones entre los distintos integrantes del grupo, etc.

Reglas de acción/transformación

El estudio del potencial transformacional revela los modos de hacer del Sujeto Jugador. En los videojuegos, esta dimensión está representada por las reglas de competencias del sujeto/jugador y por las reglas transformacionales de las acciones del mismo (más sus instrumentos característicos).

a) Reglas de competencias del sujeto/jugador: Una de las primeras decisiones creativas en el diseño de un videojuego consiste en definir el repertorio de acciones posibles del sujeto/jugador. Cabe señalar que este conjunto de capacidades del jugador no es un natural sino una selección cultural, es decir, las acciones posibles en un videojuego son capacidades proporcionadas por el diseño de la obra.

Esta clasificación cultural de base sobre las competencias de acción del jugador constituye una unión mínima entre juego y realidad, el origen de lo que Johan Huizinga (1998) denominó el círculo mágico del juego, la frontera que separa al juego del flujo de la vida cotidiana. Siguiendo una tipología semiótica, las competencias de actuación del sujeto/jugador se pueden dividir en las modalidades básicas de querer/deber y de saber/poder (Greimas y Courtés, 2006: 262).

El sujeto quedará connotado de forma distinta en función de si quería o debía buscar dicho objetivo, y en función de si el saber jugó un papel relevante en la consecución del mismo, o bien simplemente pudo conseguirlo. En cuanto a las modalidades de querer/deber del sujeto, en el estudio de los videojuegos resulta especialmente pertinente atender a la necesidad vs. posibilidad de escoger objetivos para progresar en el juego.

Es interesante recordar que la dicotomía entre deber y querer remite a la contraposición de universos semánticos como restricción vs. libertad, determinación vs. indeterminación, formalidad vs. espontaneidad, etc. Respecto al potencial de significación de las relaciones poder/saber en los videojuegos, se puede observar, por ejemplo, que estas contribuyen a discriminar los géneros de acción y estrategia.

Los juegos de acción más sencillos se caracterizan por proponer al jugador retos relativos a poder hacer algo que el jugador ya sabe (o aprende pronto) cómo hacer, pero que deberá perfeccionar progresivamente en su ejecución. A la inversa, los videojuegos de estrategia se suelen caracterizar por proponer al jugador retos relativos a saber hacer algo que el jugador puede hacer desde el principio, ya que este suele comenzar cada nuevo nivel de juego con todas las acciones necesarias para resolverlo a su alcance, pero deberá aprender cómo organizarlas, saber cómo articularlas.

b) Reglas transformacionales de las acciones del sujeto/jugador: Estas reglas establecen relaciones convencionales entre determinadas acciones del sujeto/jugador y sus funciones (funciones de transformación, cambios de estado) fundamentales en el juego.

El desarrollo de una acción en un videojuego posee dos etapas fundamentales: la actualización o fase de activación y la realización o fase de efectos/resultados. Esto, a su vez, lleva a distinguir entre reglas

transformacionales de actualización y de realización. Asimismo, el análisis de las reglas de actualización y de las reglas de realización se puede llevar a cabo en dos niveles diferenciados: un nivel primario o denotativo y un nivel secundario o connotativo.

Las reglas de transformación primarias o denotativas establecen la vinculación entre una acción del sujeto/jugador y una función o efecto convencional de la misma en el juego. Pueden responder a dos tipos:

- Reglas de actualización, que enlazan una acción del sujeto/jugador con una determinada acción actualizada (activada) en el juego. La transformación o cambio de estado en el juego consiste en que el jugador ha demandado con éxito una acción al sistema de juego, y dicha acción ha sido por tanto activada.
- Reglas de realización, que enlazan una acción actualizada con un determinado resultado o realización convencional en el juego. La transformación o cambio de estado consiste en que la acción actualizada ha cumplido efectivamente su función convencional en el juego (o bien ha resultado fallida).

Las reglas de realización pueden ser, a su vez, de tipo simple o de tipo complejo. Mientras las reglas de realización simples vinculan una acción a un efecto convencional en el juego, las reglas de realización complejas vinculan una acción a una realización de valor ambiguo o plurívoco. Se debe tener en cuenta que las reglas de realización complejas no se asocian a acciones fallidas del jugador: se trata de acciones exitosas cuyo éxito, sin embargo, es siempre relativo por la combinación de efectos positivos y negativos que conlleva la realización de la acción.

El concepto de reglas de actualización se centra en la regulación de los modos de manipulación de la interfaz física para actualizar acciones del juego, los controles del joystick que aparecen en los libros de instrucciones. No obstante, se trata de un concepto más amplio, en tanto que, por ejemplo, el uso de menús gráficos o la selección de líneas de

diálogo en la pantalla podrían formar parte también del proceso de actualización de acciones en el juego.

Por otra parte, están las reglas transformacionales secundarias. A menudo las reglas de actualización y las reglas de realización no ponen en relación únicamente acciones del sujeto/jugador con funciones de transformación, sino que, en una estructura más compleja, entrelazan acciones del sujeto/jugador y determinadas condiciones específicas con la función transformacional. Por ejemplo, en un *shooter*, el jugador aprende que usando determinado botón del joystick se activa la acción de disparar, y que a esta acción le corresponde la función o efecto fundamental de eliminar enemigos. Estas son dos reglas transformacionales primarias (de actualización y de realización, respectivamente). Pero el desarrollo de estas acciones en el juego puede estar también regulado por reglas secundarias/connotativas que pueden contribuir a regular la transición de la acción virtual hacia la acción actualizada. Por ejemplo, podría darse el caso de que el jugador demande correctamente la acción de disparar, pero la pistola del personaje no tenga balas. En tal caso la acción no sería actualizada, y el sistema podría emitir un simple chasquido de la pistola, que le recordará al jugador que debería recargar su arma antes de seguir disparando. Aquí se estaría ante condiciones de actualización al margen de la acción principal del jugador. En segundo lugar, la acción de disparar, una vez actualizada, podría no obtener directamente la realización de su función (eliminar o dañar enemigos, en este caso) por la existencia de determinadas condiciones intermedias. Aquí ocurrirían condiciones de realización específicas que determinen que el disparo resulte fallido si la distancia era excesiva para poder impactar al enemigo, o por falta de puntería del jugador, etc.

c) Reglas transformacionales de los instrumentos y recursos del sujeto/jugador: Finalmente, los instrumentos y recursos característicos del sujeto/jugador pueden resultar también relevantes para perfilar su significación. Se trata de objetos, artefactos y elementos naturales o

culturales que constituyen, esencialmente, una extensión del radio de actuación del sujeto/jugador a través de acciones mediadas. En tanto que elementos estrechamente asociados al sujeto/jugador, sus instrumentos y recursos característicos contribuyen también a la significación del mismo en el videojuego.

3.2.3 El jugador-modelo y las reglas de inducción de comportamientos

El comportamiento prototípico del jugador-modelo en un determinado videojuego depende de la interacción entre el diseño del sistema de juego y el objetivo específico que persigue en ese momento el jugador. Así, algunas reglas o articulaciones de un conjunto de reglas de juego cumplen la función principal de inducir al jugador (jugador- modelo) a un determinado tipo de comportamiento. En este ámbito, se pueden destacar los sistemas de incentivos y desincentivos, los sistemas de *feedback* concreto/inconcreto sobre acciones del sujeto/ jugador, y las condiciones de resolución productiva/reproductiva de problemas.

a) Reglas de incentivos/desincentivos: Los sistemas de incentivos/desincentivos se pueden concebir como una articulación de reglas de realización que, a través de un determinado balance de premios y castigos pueden acabar induciendo al jugador-modelo hacia un determinado comportamiento. Esto supone una forma relevante de definir simbólicamente al sujeto/jugador.

b) Reglas de *feedback* concreto/inconcreto sobre las acciones del jugador: Determinan si el jugador recibe un *feedback* concreto o ambiguo sobre el valor positivo/negativo de cada una de sus acciones. A diferencia de las reglas de incentivos/desincentivos, estas reglas pueden establecer *outputs* de incentivo/desincentivo para determinadas acciones, pero su función simbólica fundamental es perfilar un jugador-modelo que tienda a comportarse mediante el ensayo- error o bien, a la inversa, que tienda a la

planificación, la construcción de hipótesis y la visión global en su dinámica de resolución de problemas. El *feedback* del sistema sobre las acciones del jugador puede responder a tres clases fundamentales: refuerzos penalizadores, refuerzos positivos o refuerzos ambiguos/complejos.

3.2.4 Significación del entorno de juego

El Entorno del juego se puede entender como un entorno exterior al cual el sujeto/jugador deberá adaptarse, con mayor o menor dificultad. En un videojuego determinado el Entorno puede cristalizar no solo como un puro ámbito de actuación (condiciones espacio-temporales), sino también como un conjunto de habitantes (personas, animales, objetos), puede poseer una dimensión natural (características físicas, fenómenos atmosféricos) y tal vez también una faceta cultural (rasgos sociales, económicos).

Los componentes fundamentales del Entorno videolúdico son los siguientes:

- Ámbito de Espacio-Tiempo.
- Entidades que se pueden encontrar dentro de dicho ámbito, y que responden a dos tipos fundamentales:
 - Existentes: Individuos (Personajes/Jugadores), Elementos Naturales/Culturales, Objetos, Escenarios.
 - Eventos: Acciones, Sucesos y Estados.

La distinción entre Existentes y Eventos (Chatman, 1990: 19) se basa en la discriminación entre sujetos que pueden provocar cambios significativos en el entorno (existentes) y los procesos y resultados asociados a las intervenciones de dichos sujetos (eventos). Otra distinción relevante se establece entre los Individuos vs. El resto de existentes: a diferencia del resto de existentes, los Individuos (estén encarnados por

personajes de un mundo representado o por jugadores rivales), se distinguen por ser sujetos con intencionalidad propia dentro del juego.

Existe una significación de base en el diseño del entorno del juego que consiste, simplemente, en la selección y clasificación cultural de los componentes del mundo del juego a cargo del autor/autores.

Al margen de esta significación de base, la significación del entorno del juego y de sus componentes esenciales emerge, de forma similar al caso del sujeto/jugador, a partir de la suma de una dimensión descriptiva y una dimensión de acción/transformación. Esto remite a cómo es el entorno (dimensión descriptiva) y a cómo afecta por sí mismo al desarrollo de los acontecimientos en el juego (un potencial dinámico propio del Entorno del juego). La dimensión descriptiva del Entorno del juego y sus componentes se configura a través de reglas de estado, entre ellas reglas de relaciones entre componentes del entorno, más el diseño de temporalidad y espacialidad del juego. En cuanto a la dimensión de acción/transformación del entorno, esta se configura a través de las competencias de actuación de los personajes y otro tipo de agentes del entorno del juego, más los vínculos convencionales entre dichas acciones y los cambios de estado asociados a las mismas reglas transformacionales.

3.2.5 Temporalidad y espacialidad del entorno del juego

Todo juego delimita, partiendo de una base figurativa o abstracta, un ámbito de espacio/tiempo donde se desarrollará el juego. Las características de la espacialidad y la temporalidad figuradas emergen a partir del diseño de la interactividad y el resto de estratos compositivos del diseño (composición visual y audiovisual, lenguaje verbal, música, etc.).

El diseño de la temporalidad global de un juego puede responder a una evolución temporal supeditada a las acciones del jugador (asimilación) o,

por el contrario, las acciones del jugador en dicho juego pueden requerir la adaptación a una dinámica temporal autónoma del Entorno lúdico (acomodación). En el primer caso se trataría de un diseño de temporalidad céntrica (respecto a la centralidad del sujeto/jugador), mientras en el segundo caso se trataría de un diseño de temporalidad excéntrica (autónoma respecto a la actuación del sujeto/jugador). De este factor deriva una relevante significación del entorno del juego en su conjunto, en tanto que un mundo que se pliega relativamente amable y expectante a la actuación del sujeto/jugador, o un mundo que, más bien al contrario, exige fuertes concesiones y que incluso podría resultar.

En estrecha relación con lo anterior, el mundo del juego suele proyectar un determinado valor rítmico en función del diseño de la interactividad. El efecto rítmico de la interactividad del juego se puede evaluar a través de un contraste entre el potencial de acción del sujeto/jugador y el potencial de eventos del Entorno del juego, como dos factores cuya interrelación genera temporalidad ilusoria. Por ejemplo, un número elevado de competencias del Sujeto/jugador por periodo de tiempo, en contraste con una cantidad muy baja de posibles eventos del Entorno de juego durante ese mismo periodo de tiempo, provoca un efecto de distensión en la temporalidad sugerida.

En general, se suele considerar que los videojuegos promueven una temporalidad repetitiva o cíclica, ya que suelen estar llenos de retrocesos en la experiencia de juego que ejercen como penalizaciones tras algún tipo de fallo del jugador. Sin embargo, en muchos videojuegos se intenta promover una experiencia temporal de carácter vectorial, con progresión linealizada, es decir, un avance más continuo y direccionado que en el caso del tiempo cíclico o en espiral. Ello depende de determinadas decisiones creativas en el diseño del juego.

Espacialidad del entorno de juego

Las cualidades fundamentales del diseño de la espacialidad en términos interactivos en el videojuego emergen a través de dos dialécticas fundamentales: espacialidad continua vs. fragmentada y céntrica vs. excéntrica.

En función del diseño, el espacio del videojuego puede proyectarse como un mundo continuo y orgánico, o bien como un mundo fragmentado, estratificado. La decantación hacia un tipo de espacialidad u otra depende, fundamentalmente, del diseño del viaje en las conexiones entre los núcleos compositivos del mundo del juego (lo que en la teoría del hipertexto se denominaría "lexías"). Tal como se deduce del análisis de Ryan (2004: 313-314), en las páginas web en general el diseño interactivo de la traslación entre lexías remite a un salto abrupto, no hay prácticamente ningún "viaje" entre lexia y lexia, y el espacio posee una organización y jerarquía claras. En cambio, en la mayoría de los videojuegos, especialmente desde la emergencia del diseño en 3d, concurre una estratificación menos rígida de espacios y se suele privilegiar la traslación progresiva entre los diferentes escenarios; es decir, las zonas intermedias o intersticios.

Por otra parte, un videojuego (o una determinada parte del mismo) puede poseer un fuera de campo pasivo o bien un fuera de campo activo (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008: 117). La elección de utilizar uno u otro en el diseño del videojuego afecta de forma significativa a las relaciones simbólicas entre sujeto y entorno, especialmente a las relaciones de poder entre ambos: mientras el fuera de campo pasivo evoca una espacialidad céntrica respecto al usuario, una visión egocéntrica, en cambio el diseño de un fuera de campo activo remite a una espacialidad excéntrica, donde queda en primer plano la necesidad de la adaptación del yo al entorno.

Reglas transformacionales de los componentes del entorno

Las reglas transformacionales de los componentes del Entorno son reglas de juego que establecen relaciones convencionales entre determinados agentes del mundo del juego y sus funciones fundamentales en el mismo (funciones de transformación, cambios de estado) .

Tal como se hizo respecto al estudio de las reglas transformacionales del sujeto/jugador, se organizará el análisis a través de los niveles primario o denotativo y secundario o connotativo.

Las reglas transformacionales primarias de un Componente del Entorno son aquellas que vinculan directamente el componente en cuestión (personaje, objeto, escenario, etc.) con sus principales efectos o funciones transformacionales en el juego. Se pueden dividir en dos tipos:

- Reglas de actualización, que vinculan un determinado componente del entorno a una acción o patrón de comportamiento actualizado.
- Reglas de realización, que vinculan una acción o patrón de comportamiento actualizado de un componente del entorno a un resultado o acción realizada.

Por otro lado, con frecuencia los componentes más relevantes del entorno del juego a nivel contextual, es decir, estados y escenarios, poseen un tipo de función transformacional particular. Se trata de la modificación en algún sentido del repertorio de acciones posibles (competencias) del sujeto/ jugador y del repertorio de acciones/sucesos posibles en el entorno del juego. Esto está relacionado con el denominado diseño de competencias “sensibles al contexto”, es decir, en función del lugar donde se encuentra el personaje, las acciones posibles a efectuar mediante el joystick varían automáticamente en el juego.

Reglas transformacionales secundarias (condiciones específicas - función)

Se refieren al proceso que media entre un componente del entorno del juego inactivo y su cumplimiento de funciones transformacionales, que pueden responder a tres tipos fundamentales:

- Condiciones de presencia: que regulan las condiciones de aparición del Componente en el mundo del juego.
- Condiciones de actualización: que influyen en la transición de un Componente inactivo a la activación de una determinada acción o patrón de comportamiento.
- Condiciones de realización: que inciden en la transición de una acción o patrón de comportamiento actualizado de un agente del Entorno hacia su estado realizado, un resultado efectivo.

3.2.6 Significación del diseño de la gameplay

Analizar la actividad de gameplay supone abordar acciones complejas (generalmente, una actividad de gameplay es una articulación de diversas acciones). Además, una actividad de gameplay posee una fuerte significación propia en el discurso del juego. Esta se puede poner en relación con la noción de “actividad hábil” de la Psicología Cognitiva de Bruner (1984), quien la define como aquella asociada convencionalmente a un estado terminal que se desea alcanzar, y que requiere una determinada coordinación y ordenación de acciones, pudiendo establecerse que la actividad de gameplay es una articulación de acciones emergente, construida por el jugador a partir de las normas transformacionales de las reglas de juego, y que resulta frecuentemente efectiva para la consecución de un determinado objetivo en el juego.

Los principales recursos formales del diseño de videojuegos en el ámbito de la gameplay son patrones de diseño de interactividad convencionales

en el medio, que dan forma a cada una de las actividades vinculadas a objetivo. En su vertiente semiótica, dichos patrones de diseño de gameplay funcionan como matices connotativos, que confieren significación a una estructura denotativa subyacente: el vínculo actividad-objetivo. En el argot del diseño, se trata fundamentalmente de mecánicas de juego, scripts de juego, condiciones de victoria y derrota, tácticas, estrategias y el diseño *free-roaming* u *open-world*. Estas técnicas de diseño se pueden dividir en tres grupos:

- a) Formas de redundancia: mecánicas de juego, scripts de juego y condiciones de victoria/derrota.
- b) Formas de variabilidad estructurada: tácticas y estrategias.
- c) Formas de variabilidad no estructurada: diseño *free-roaming* / *open-world*.

Cuando un jugador actúa orientado hacia un objetivo específico, emerge un proceso de aprendizaje fundamental que consiste en evaluar el grado de libertad que concede el juego respecto a la forma de conseguir dicho objetivo. Esta evaluación del grado de libertad de juego consiste en identificar si dentro del módulo de gameplay la consecución del objetivo se produce siempre a través de una misma actividad, o si es posible un cierto grado de variabilidad para conseguir dicho objetivo. Si los caminos para conseguir objetivos suelen ser redundantes, rígidos, el juego tiende a una gameplay cerrada, modelo al que corresponden (en general) el género de aventura, o videojuegos de acción de corte clásico, etc. Por el contrario, si los caminos para conseguir objetivos suelen ser variados, el juego tiende a una gameplay abierta.

Para un mejor análisis acerca del grado de redundancia vs. variedad en la experiencia de juego es conveniente tener en cuenta no solo a las acciones del jugador sino también a los acontecimientos del entorno del juego. Por ejemplo, la combinación entre actividad del jugador altamente redundante y variabilidad notable en los acontecimientos del entorno de

juego se puede considerar una clave histórica en el diseño de videojuegos de acción.

La dicotomía entre dominante de redundancia vs. dominante de variedad en diseño videolúdico remite a la Teoría del Arte, donde históricamente han resultado fundamentales los ejes semánticos de redundancia vs. variabilidad, regularidad vs. irregularidad y simplicidad vs. complejidad (Gombrich, 2004; Moles, 1976).

La clave de la relevancia de la dicotomía redundancia vs. variabilidad en la Teoría del Arte reside en la búsqueda espontánea de discontinuidades, novedades, irregularidades en nuestra experiencia perceptiva general, cotidiana. Algunas muestras de ello son la tendencia a realizar más fijaciones de la mirada en zonas con discontinuidad visual (cambios de forma, cromatismo, textura), o la acentuación de los cambios en nuestra experiencia perceptiva.

Esta tendencia perceptiva influye en nuestra experiencia estética con todo tipo de obras culturales (arte visual, música, narrativa, videojuegos, etc.) porque de ella derivan dos extensos campos semánticos a partir de los cuales empezamos a organizar la significación de los diferentes componentes de toda obra cultural. Por ejemplo:

Regularidad	Irregularidad
Redundancia	Variedad
Previsibilidad	Imprevisibilidad
Orden	Desorden
Simplicidad	Complejidad
Seguridad	Inseguridad, riesgo
Rutina	Diversión
Estatismo	Dinamismo
Solemnidad	Trivialidad
Inteligibilidad, claridad	Misterio
Rigidez	Flexibilidad
...	...

GRÁFICO 5. SIGNIFICACIÓN DE LA DICOTOMÍA REDUNDANCIA VS. VARIABILIDAD (PÉREZ LATORRE, 2010)

Es importante subrayar que las dimensiones de redundancia vs. variabilidad van más allá de la definición y clasificación de géneros de juego, ya que todos los juegos poseen un determinado componente de redundancia (acciones y eventos conminatorios, redundantes) y un determinado componente de variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador, variantes de cierto tipo de eventos de juego). Lo más importante, para un estudio de la significación del juego, es observar qué tipo de acciones se adscriben al universo de la libertad, variabilidad, desorden, etc., y qué otras se adscriben al universo de la rigidez, redundancia, orden, etc., ya que en función de esto el juego proyectará discursividad acerca de cada una de ellas.

3.2.7 Significación del diseño de las mecánicas de juego

Aquí se abordará el valor simbólico de las mecánicas de juego en relación a cuatro modelos históricos de diseño de juegos. A partir del trabajo de los historiadores de los juegos de tablero es posible identificar cuatro mecánicas de juego universales que han pervivido a lo largo de la historia y en la cultura lúdica de muy distintos lugares del mundo (Parlett, 1999).

Estas mecánicas son las siguientes:

- Recolección
- Captura (caza/guerra)
- Alineación
- Carrera

Estas mecánicas de juego universales podrían suponer representaciones de algunas actividades fundamentales en la supervivencia y el desarrollo del hombre se observa que:

- La recolección se corresponde con la recogida y aprovisionamiento de alimentos: buscar frutas, recoger la cosecha, pescar, etc. En términos generales, los juegos de recolección se diferencian de los juegos de captura en el hecho de que aquello que busca o recolecta el jugador son elementos neutrales en el juego, en el sentido de que no se trata de enemigos ni fichas controladas por el enemigo.
- La captura se corresponde con la caza y la guerra: cazar otros animales y enfrentarse a enemigos, eliminándolos o bien neutralizándolos. Una diferencia esencial entre dos géneros de caza/captura como los videojuegos de disparos y los videojuegos de estrategia reside en las condiciones de éxito para realizar acciones, en relación con el desempeño del jugador (al margen aquí del personaje/avatar).
- La configuración se corresponde con la construcción: invención y montaje de instrumentos útiles, o bien construcción de viviendas y otro tipo de edificaciones.
- se trata de juegos que consisten en formar una configuración determinada con unas piezas para poder ganar.
- La carrera se corresponde con la destreza física y la agilidad, también indispensables para la supervivencia y el desarrollo del hombre.

Tal como se mencionó, las principales formas de diseño de variabilidad estructurada en la gameplay son las estructuras tácticas y estratégicas. Una estrategia, básicamente es un plan global de acción vinculado a un determinado objetivo que conlleva una decisión del jugador (con al menos otra alternativa posible), y que se caracteriza por una articulación específica de oportunidades y riesgos, al margen de la adscripción de la estrategia al universo semántico de variabilidad y sus valores derivados. Así, la definición del binomio de oportunidades/riesgos de las estrategias posee también un importante potencial expresivo.

Por otro lado, en el diseño de estrategias también puede resultar significativo el balance de eficacia relativa entre los diversos procedimientos posibles respecto a un mismo objetivo. Sin embargo, antes de abordar la significación de las estrategias como dominantes vs. dominadas es necesario definir el concepto de balance de juego, según la Teoría del Diseño de Juegos. El balance de juego consiste en la cualidad de equilibrio/desequilibrio en el diseño del juego respecto al valor de las diferentes actividades y componentes del mismo. Cuando dicho equilibrio no es exacto, entonces emerge en el juego una estrategia dominante. Un principio general del diseño de videojuegos: “un buen videojuego debe tener un diseño equilibrado en términos globales, pero desequilibrado en diferentes niveles o contextos del juego” (Rollings y Morris 2003: 66). Es decir, un rasgo convencional del buen diseño de videojuegos consiste en combinar un balance global del juego con el mayor número posible de estrategias dominantes locales según contextos específicos.

Con respecto a la significación del diseño de variabilidad no estructurada, cuando un proceso actividad-objetivo está asociado, en el diseño del juego, a una variabilidad extremadamente amplia y de alternativas poco definidas, se suele hablar de free-roaming o diseño de estilo open-world. Este tipo de dinámica poco estructurada y muy abierta en la exploración del espacio o la toma de decisiones del jugador resulta especialmente interesante para connotar desorientación, extravío, desesperación, sinsentido, etc.

Por último, es importante recalcar que los patrones de diseño de gameplay definidos y sus potenciales de significación pueden aplicarse a cualquier tipo de actividad representada en el juego. Así, una misma actividad representada puede connotar en diferentes videojuegos valores muy distintos, incluso opuestos: libertad o predestinación, monotonía o imprevisibilidad, orden o caos, etc., así como adscribirse a diversos binomios de oportunidades/riesgos y valores de dominancia.

3.2.8 Significación del diseño de la dificultad

En el lenguaje videolúdico, otra forma de atribuir significación a una determinada actividad vinculada a objetivo es el diseño de la dificultad, que acabará matizando a esta como compleja o simple, retadora o sencilla, más relevante o menos relevante, etc. En este ámbito, es conveniente distinguir entre la curva de dificultad del juego y la curva de aprendizaje. Si se concibe el aprendizaje como adquisición de conocimiento, el perfeccionamiento en la ejecución de una tarea determinada no supone necesariamente un proceso de aprendizaje, por más que dicha tarea se desarrolle en unas circunstancias cada vez más complejas. Se puede considerar que la curva de aprendizaje y la curva de dificultad conforman una curva de tensión lúdica general, cuya modulación por parte del diseñador resulta fundamental para dotar a la experiencia de juego de un componente de reto adecuado. Algunos aspectos frecuentes en el incremento de la tensión lúdica por requerimientos de aprendizaje son nuevas reglas añadidas, nuevos agentes del entorno del juego, o nuevas estructuras estratégicas a inferir.

Por otro lado, algunas variables relevantes en la acentuación de la tensión lúdica a través de la curva de dificultad suelen ser el incremento del número de adversarios o de sus competencias de actuación, la disminución de las competencias de actuación del jugador en algún aspecto (incluidos instrumentos disponibles), el incremento del número de condiciones obligatorias a cumplir para lograr el objetivo (condiciones de victoria), o la imposibilidad de grabar la partida tras largos períodos de progresión del juego. La curva de tensión general de la experiencia lúdica se puede conceptualizar a través de la teoría de la experiencia óptima o *flow* de Csicszentmihaly (1990). Esta hace referencia a que, en el contexto de un intento de resolución de un problema, entre el aburrimiento (por exceso de simplicidad) y la ansiedad o frustración (por exceso de complejidad) está lo que el autor ha definido como un estado de flujo del sujeto, una situación en la que la persona siente que puede abordar un

objetivo difícil pero deseado, objetivo que se encuentra cerca del umbral de sus capacidades pero no más allá de las mismas.

Sin embargo, aquí se propone tomar en cuenta que en el diseño canónico de videojuegos hay ciertas fases donde la curva de tensión sobrepasa ligeramente el canal de flujo, aunque de forma más bien breve, por ejemplo, al principio de un nivel/misión de videojuego, la necesidad de aprender mucha información novedosa (reglas, nuevos agentes del mundo del juego, opciones estratégicas, etc.) hace que la tensión tienda a situarse provisionalmente por encima del nivel de flujo, hacia una ligera ansiedad que debería resultar motivadora. Por otro lado, en los finales de nivel/misión de videojuego, y especialmente en el final definitivo del juego, es común el hecho de que el nivel de dificultad del reto aumente considerablemente, creando una especie de clímax lúdico. En estos típicos finales climáticos, de nuevo el nivel de tensión sobrepasaría el canal de flujo, para reforzar el valor/ mérito de la consecución del reto final.

Por otro lado, se debe considerar que, aunque el diseño de la tensión/dificultad en los videojuegos suele corresponder a este modelo de curva creciente, esta no es la única opción posible al respecto. Dicho modelo de dificultad creciente se asocia a un diseño de carácter excéntrico, en el sentido de que es el sujeto/jugador quien debe adaptarse al nivel de dificultad del entorno de juego y sus eventuales incrementos (o disminuciones), y no al revés. En cambio, al igual que respecto al diseño de la temporalidad y la espacialidad lúdicas (como se vio en apartados precedentes), en el polo opuesto del diseño excéntrico de la dificultad existe un modelo de diseño céntrico de la dificultad. Este otro modelo remite, a la inversa, a la adaptación del entorno del juego a las cualidades o apetencias del sujeto/jugador. En la terminología del desarrollo de videojuegos, este modelo de diseño se suele denominar “Ajuste Dinámico de la Dificultad”.

Esta, se trata de un ajuste flexible de la dificultad en función del nivel de habilidad que está mostrando el usuario en el juego, o bien por delegación en el jugador de la fijación del nivel de dificultad. Si el jugador se está mostrando poco acertado, el sistema de juego le proporcionará ciertas ventajas o hará que los adversarios se vean perjudicados o vean atenuado su potencial. Por el contrario, si el jugador se está mostrando muy acertado, el sistema de juego le proporcionará muchos menos recursos ventajosos o proporcionará ventajas o aumentará el potencial de los adversarios en algún aspecto.

3.3 Análisis de la dimensión narrativa del videojuego

En la obra de Pérez Latorre (2010) se aborda esta dimensión del videojuego a través de dos grandes perspectivas, complementarias:

1. La gameplay como historia o trama narrativa.
2. El sistema de juego como mundo narrativo.

3.3.1 La dimensión narrativa de la gameplay

En el diseño de videojuegos existen tres grandes formatos de organización narrativa de la gameplay:

- a. Un formato donde las unidades compositivas de la narratividad se organizan secuencialmente.
- b. Un formato donde las unidades compositivas de la narratividad se organizan de modo no secuencial y es el jugador quien, mediante la interacción, determinará la “linealización” final de dichas unidades narrativas (quests).
- c. Un formato integrado de los dos anteriores, donde concurre un tronco narrativo “fuerte” que contiene diversos “paquetes” de quests, en un orden determinado.

En el primer caso, se trata de videojuegos que organizan la narrativa fundamentalmente en base a niveles de juego, episodios y/o escenas, con mayor o menor ramificación hipertextual pero al cabo dentro de un patrón secuencial preconcebido. En el segundo caso, se trata de videojuegos que organizan la narrativa en base a misiones o quests diseminadas en el mundo del juego, heredando un modelo estructural muy abierto del juego de rol tradicional, modelo al que tienden los *massively multiplayer online role playing games (mmorpgs)*. En el tercer caso, se trata de videojuegos con una trama principal (arco narrativo global) sólida y clara, pero con redes de *quests* en el interior de los diversos episodios de la misma. Este es el modelo de muchos videojuegos de *rol single player*. Entre estos formatos polarizados hay una diferencia esencial, relativa a dónde reside fundamentalmente el peso narrativo.

En el formato secuencial (el primero antes mencionado), el peso narrativo no reside en las unidades compositivas (niveles, episodios, escenas) sino, sobre todo, en la trama como conjunto. Se podría decir que, en estos casos, narrativamente el todo es más importante que las partes. Por el contrario, en el formato de la narrativa de *quests* en su modalidad más abierta (el segundo modelo) el peso narrativo no reside esencialmente en una trama narrativa global sino, sobre todo, en cada una de las unidades compositivas (*quests* o campañas, donde pueden articularse varias de ellas). Se podría decir que, en estos casos, narrativamente las partes tienden a ser más sustanciales que el todo. En el formato integrado, el peso narrativo está repartido de forma más equitativa entre las unidades compositivas y una trama global del juego, claramente definida.

3.3.1.1 La gameplay como estructura de roles narrativos

El modelo narrativo de roles actanciales, definido por Greimas (1971), constituye un esquema canónico para la construcción y comprensión de muy diversos tipos de textos, especialmente de los discursos de acción (relatos literarios, obras de teatro, películas y, ahora, videojuegos).

En la estructura greimasiana el destinador es el agente que encarga la consecución de un objetivo (el objeto) a un destinatario, y el sujeto es el agente que asume efectivamente la misión y realiza las acciones principales para intentar conseguir el objetivo. Durante la ejecución de la misión, el Sujeto puede encontrar la ayuda de determinados agentes (ayudantes) y la oposición de otros (oponentes). Cabe recordar que los roles actanciales son unidades abstractas, sintácticas, y por tanto pueden estar encarnadas por personajes o fenómenos (atmosféricos, sobrenaturales, etc.), por personajes masculinos o femeninos, individuales o colectivos, etc. Se trata de un esquema de funciones narrativas esenciales, y un mismo personaje puede ejercer varias de ellas en una misma historia, por ejemplo, actuar como sujeto para alcanzar un objetivo que uno se ha encomendado a sí mismo, como destinador. Este modelo pone de manifiesto algunas confluencias básicas entre la estructura narrativa profunda y el diseño videolúdico, ya que todos o la mayoría de estos roles narrativos se pueden encontrar en los módulos de gameplay de prácticamente cualquier videojuego, aunque destacando, el habitual papel del jugador como sujeto.

Un matiz interesante al respecto puede tener que ver con la interpretación del rol de oponente en relación con el diseño de la dificultad lúdica. En los videojuegos concurre un tipo particular de oponentes “abstractos”, como las limitaciones impuestas por determinadas reglas de juego, que, al margen de la típica figura de los “enemigos”, cumplen la función de imprimir sentido de reto a la experiencia lúdica.

A nivel metodológico, para la aplicación del modelo actancial al análisis de la gameplay del videojuego se debe tener en cuenta lo siguiente: en el estudio de una unidad de gameplay, la estructura actancial se asocia no a una narración única (fija) sino a una integración de varias experiencias narrativas con objetivo común (partidas), para construir sobre el modelo una narración prototípica (Ruiz Collantes, 2011), una síntesis de dichas experiencias narrativas basada en los elementos recurrentes.

3.3.1.2 La gameplay como arco dramático

La estructura narrativa se puede concebir también como un crescendo dramático, en relación con la teoría del arco narrativo canónico. Este enfoque dramático plantea los cambios de estado como cambios en la tensión narrativa. Esta perspectiva entronca con la teoría del guión cinematográfico. Inspirándose en las investigaciones pioneras de la estructura narrativa de Propp y Greimas, y en la psicología del mito de Campbell, los teóricos del guión cinematográfico diseñaron un modelo estructural de narratividad centrado en el incremento progresivo de la tensión dramática. Un esquema muy general del desarrollo dramático de la narración puede ser el siguiente.

Acto I: Planteamiento

- Estado inicial. Situación inicial de la historia. Suele comprender una presentación de personajes y una descripción del contexto inicial.
- Emergencia de la falta o conflicto principal. Consiste en el surgimiento de un problema (o de una aspiración). En suma, se trata de una fase narrativa que concluye con alguien que no posee algo que él u otro sujeto considera que sería bueno poseer.
- Fase de contrato o «llamada a la aventura». Un determinado sujeto asume (por encargo o por iniciativa propia) la misión de resolver el conflicto.
- Primer punto de giro (definido más abajo).

Acto II: Nudo

- Fase de adquisición de competencias (también puede ubicarse en el primer acto, según el caso). El protagonista recoge información, datos, herramientas, etc., necesarias antes de emprender de pleno la tarea central.
- Ejecución del contrato y nudos de acción. El protagonista emprende acciones directamente orientadas a la resolución del conflicto. Encuentra

en el camino sujetos o acontecimientos que le favorecen (adyuvantes), y otros que le perjudican (obstáculos, oponentes).

- Segundo punto de giro (definido más abajo).

Acto III: Desenlace

- Clímax. La secuencia o escena donde se ha de resolver definitivamente si el sujeto protagonista acaba consiguiendo su objetivo o no.
- Sanción. Una posible escena de recompensa o recriminación al protagonista en función de los resultados de su actuación.
- Estado final. Situación final de la historia. Suele comprender la muestra de una transformación externa del estado inicial de la historia o una transformación interna del protagonista (por aprendizaje, cambio de actitud, etc.), independientemente de si ha conseguido el objetivo o no. A menudo se dan ambas cosas a la vez (transformación exterior e interior).

Puesto que en este modelo el segundo acto suele ocupar aproximadamente la mitad de la narración, una cuestión fundamental es cómo se mantiene el interés dramático durante la fase central del mismo. En el caso del cine, existen dos recursos habituales en este sentido: los puntos de giro o giros argumentales y las subtramas, que son recursos también presentes en el diseño de videojuegos. Respecto a los giros argumentales, los manuales de guionismo suelen recomendar situar uno entre el primer y el segundo acto, y otro entre el segundo y el tercer acto. Estos dos puntos de giro canónicos pueden definirse brevemente de la siguiente manera:

- Primer punto de giro. Giro argumental con el que se aconseja terminar el primer acto. Se trata de un acontecimiento inesperado para el protagonista y/o para el espectador. El protagonista suele adoptar entonces la tarea bajo una consideración o implicación especial. Este giro narrativo suele remarcar la sensación de que “no hay vuelta atrás” (en ocasiones es denominado “punto de no retorno”). Por ejemplo, la típica

escena en la que el detective descubre ciertas implicaciones personales en el caso que había empezado a investigar.

- Segundo punto de giro. Giro argumental con el que se recomienda cerrar el segundo acto. Se trata de un suceso inesperado, una ruptura o transgresión de expectativas en la trama que revela una nueva situación (o un aspecto nuevo de la situación) y sugiere que el final de la trama se acerca.

En cuanto a las subtramas, se trata generalmente de historias de relaciones personales entre personajes e historias de transformaciones interiores, por amor, amistad o aprendizaje. La parte fundamental de su desarrollo se produce en el segundo acto, entrelazadas con la trama central.

Tradicionalmente, las escenas de planteamiento de la trama y las escenas que suponen giros argumentales relevantes son (o eran) diseñadas en los videojuegos como *cutscenes* (o cinemáticas), es decir como escenas cinematográficas sin interactividad. De esta manera los autores se aseguran de que la información crucial sobre la trama le llegue al jugador en condiciones idóneas para una buena comprensión narrativa.

Es interesante retomar la curva de tensión lúdica y ponerla en relación con el arco dramático de la narración. Para esto cabe recordar que esta curva prototípica del videojuego es una curva senoide con dos puntos de máxima tensión/complejidad en la experiencia de juego: el aprendizaje de reglas y del funcionamiento del mundo del juego en estados iniciales (nuevos niveles o misiones) y el incremento de la dificultad en estados finales. Así, mientras en el cine dos recursos estructurales básicos para mantener el interés dramático son los giros argumentales y las subtramas, en el videojuego los recursos básicos al respecto son los “retos de aprendizaje” y los retos de dificultad. Ambas vertientes no son excluyentes; de hecho, es interesante observar el posible entrelazamiento

de incrementos de tensión narrativa e incrementos de tensión lúdica en el diseño de niveles de videojuego.

El incremento de la tensión dramática general del videojuego puede derivar de factores de composición narrativa (fundamentalmente, giros argumentales) y factores de composición lúdica (fundamentalmente, retos de aprendizaje y aumentos de la dificultad), elementos que pueden entrelazarse de diversas maneras en el interior de un mismo videojuego o una misma escena de este.

3.3.2 Modelos estructurales no lineales de la narrativa videolúdica

Estos modelos se pueden organizar en dos niveles de narratividad: un nivel macroestructural o profundo y un nivel microestructural o superficial. Esta distinción corresponde a la división en Narratología entre fábula y trama o historia y argumento. En cuanto a la relación particular entre estos dos niveles en el videojuego, emerge una pregunta fundamental: ¿todas las acciones del jugador afectan a la configuración de la historia del videojuego? ¿O, en cambio, las acciones del jugador afectan solo al nivel del argumento? Si se concibe al jugador como coautor del videojuego y no como actor dentro del mismo, entonces se dirá que todo videojuego contiene infinitas historias posibles. Por el contrario, si se considera al jugador solo como actor dentro de un juego y no como coautor, entonces se dirá que un videojuego tiene una historia o una serie de historias fijas, sobre las que la intervención del jugador no tiene nunca importancia alguna.

No obstante, el jugador de videojuegos responde a una doble condición de coautor y actor dentro del juego, alterna ambos roles, pero no se puede apropiarse en exclusividad de ninguno de ellos. En este sentido, muchas acciones accesorias del jugador podrán multiplicar infinitamente el número de argumentos que contiene un videojuego (a nivel superficial),

pero no tendrán influencia alguna sobre la historia del mismo (a nivel profundo); en cambio, otras acciones esenciales del jugador dentro del juego podrán no solo modificar la narración en el nivel del argumento, sino que también configurarán la historia hacia diversas direcciones (a nivel profundo).

Un videojuego puede, efectivamente, explicar diversas historias posibles, no solo argumentos. Puede haber casos en los que, incluso, un videojuego contenga una infinidad de historias posibles, por ejemplo, con una única macroestructura narrativa con dos finales posibles, de éxito o fracaso.

Para saber si un videojuego permite un mayor o menor grado de intervención del jugador en el desarrollo narrativo a nivel profundo (historia) se necesita una definición previa sobre cuáles son los eventos narrativos que deben considerarse núcleos y cuáles son simplemente satélites (Chatman, 1990), en la narrativa en general y en la narración a analizar en particular. Por este motivo, la segmentación previa de la estructura narrativa de un videojuego en sus episodios y acontecimientos esenciales resulta fundamental para poder identificar las acciones del jugador narrativamente esenciales vs. narrativamente contingentes. Las acciones narrativamente esenciales del jugador serán aquellas que afecten a la cristalización de núcleos narrativos (nivel de historia), mientras las acciones narrativamente accesorias no afectarán a estos, aunque sí podrán afectar al desarrollo narrativo a nivel superficial (argumento).

3.3.2.1 La historia videolúdica

El análisis de la historia videolúdica requiere, en general, las siguientes operaciones fundamentales:

a) Segmentar la linealidad temporal de la narración/gameplay identificando las unidades y acontecimientos principales, y cómo se encadenan. En el diseño de videojuegos, las unidades componentes del nivel macroestructural suelen corresponder a actos, episodios y niveles de juego (episodios con la característica de suponer un cambio en el grado de dificultad del reto lúdico).

b) Analizar el contenido de las unidades compositivas con un alto grado de generalización/abstracción.

c) En la segmentación temporal de las unidades esenciales de la narración, estas deben organizarse conforme a un orden cronológico factual. Los saltos temporales (*flashbacks*, etc.) son reorganizados en el nivel de la historia según el orden cronológico real de los hechos narrativos.

d) En el análisis de la historia videolúdica se debe añadir la identificación de las acciones narrativamente esenciales del sujeto/ jugador, acciones que afectan al desarrollo de acontecimientos fundamentales de la narración, que pueden producir ramificaciones cruciales de la misma.

La estructura canónica de la historia videolúdica se puede observar en el siguiente esquema (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 182):

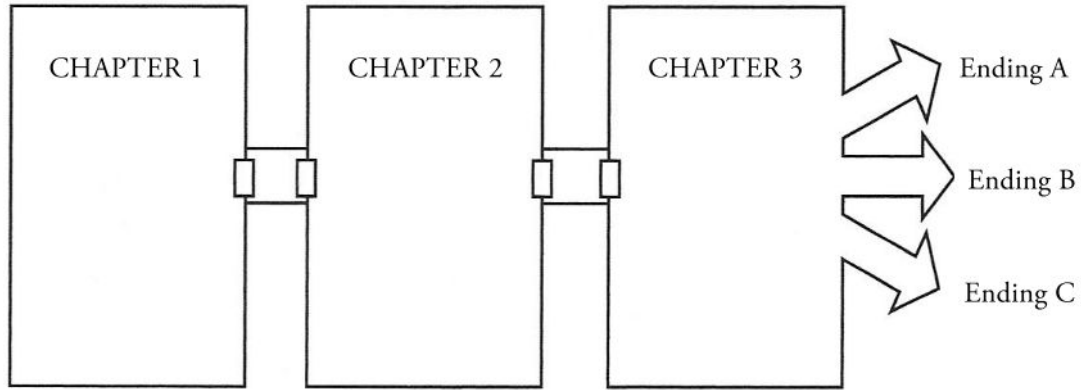


GRÁFICO 6. ESQUEMA DE LA ESTRUCTURA CANÓNICA DE LA HISTORIA VIDEOLÚDICA (PÉREZ LATORRE 2010).

Este esquema gráfico, llamado estructura episódica o estructura de bloques narrativos, es válido para el análisis en general de la gameplay y no para un género específico de videojuegos. En este esquema, las unidades rectangulares representan los núcleos de la estructura narrativa, es decir, segmentos principales de la narración (episodios, niveles) y acontecimientos esenciales (se puede incluir los tres finales del ejemplo como parte de ellos, aunque no aparezcan explícitamente con forma rectangular en el esquema). Dentro de cada núcleo narrativo puede haber una infinidad de acciones contingentes del jugador, que no es necesario mostrar para la representación de la historia videolúdica.

Las barras conectoras entre los núcleos representan acciones esenciales del jugador respecto a la actualización de determinados núcleos narrativos, acciones clave sin las cuales no se podrá desbloquear un episodio o acontecimiento relevante posterior. El esquema expuesto invita a diferenciar entre dos tipos de acciones esenciales del jugador en el desarrollo de la historia videolúdica:

- Acciones decisivas
- Acciones no decisivas

En los enlaces entre los bloques 1-2 y 2-3 se puede observar que la barra conectora solo da lugar a un único episodio consiguiente. Esto significa que las acciones situadas entre dichos bloques son acciones esenciales, pero no decisivas en el juego, es decir, acciones clave para actualizar el siguiente núcleo narrativo pero que no van ligadas a ramificaciones de la historia. En cambio, al observar las barras conectoras entre el bloque 3 y el estado final del videojuego, se ven tres finales posibles. En este caso, son acciones esenciales y decisivas del jugador respecto a alternativas posibles de la narración.

Un esquema un poco más complejo de la historia videolúdica podría responder a lo siguiente:

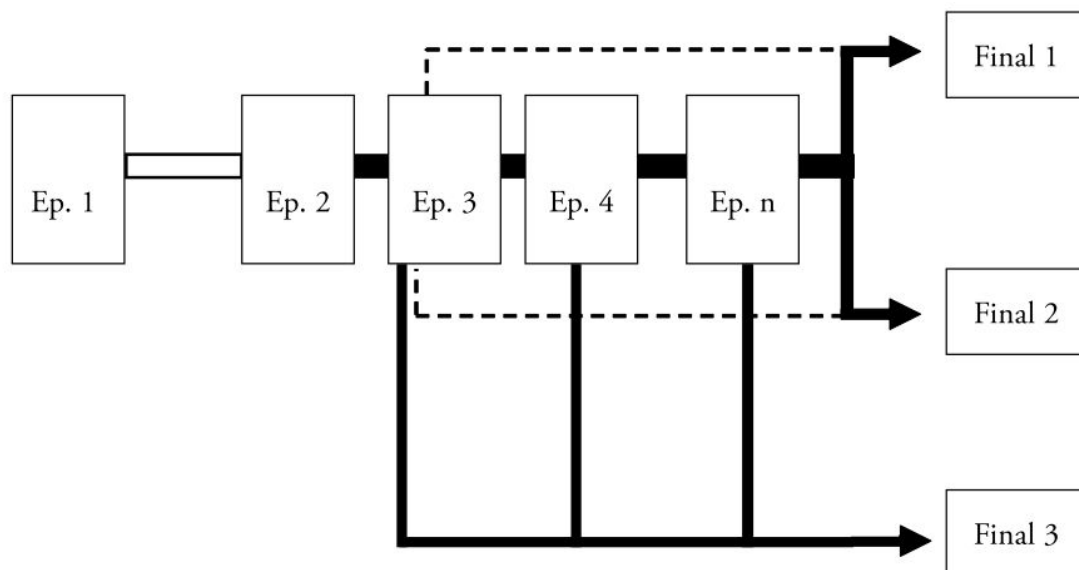


GRÁFICO 7. ESTRUCTURA COMPLEJIZADA DE UNA HISTORIA VIDEOLÚDICA
(PÉREZ LATORRE 2010).

Este esquema sigue basándose en una serie de núcleos narrativos (episodios y acontecimientos esenciales) organizados según un orden cronológico lineal, pero presenta algunas variantes que permiten añadir algo de información: En primer lugar, las conexiones entre núcleos narrativos que están representadas en color negro remiten a acciones narrativamente esenciales del jugador (decisivas o no decisivas), tal como se había señalado anteriormente; sin embargo, por otro lado, las

conexiones en color blanco remiten a vinculaciones entre núcleos narrativos donde no concurre ningún tipo de acción relevante del jugador. Por ejemplo, entre el planteamiento inicial y la fase de contrato narrativo a veces no se concede interactividad al jugador. Estas dos fases narrativas constituyen núcleos diferenciados de la historia, pero sin una mediación relevante por parte del jugador (de ahí la representación en blanco del enlace). Por otro lado, al igual que en el modelo precedente, un núcleo narrativo único en su posición temporal remite a acciones esenciales no decisivas del jugador para su actualización, mientras un núcleo narrativo de múltiples formas en su posición temporal remite a acciones esenciales decisivas del jugador, por ejemplo, los finales de la narración en el esquema propuesto. También se pueden observar en el gráfico conexiones de línea discontinua entre núcleos: las conjunciones entre el episodio 3 y dos tipos de final posibles. Se representan así, mediante las líneas discontinuas, alternativas narrativas en curso, que enlazan la cristalización de un núcleo narrativo (entre diversas formas posibles) con su origen causal en pasajes quizá muy anteriores temporalmente.

Respecto a los finales precipitados de la historia, provocados por la impericia del jugador, están representados por las conexiones que derivan en el final 3. Como se puede observar, en el modelo presentado se omiten posibles derrotas prematuras del jugador en las primeras fases narrativas, ya que el diseño tradicional de videojuegos suele impedir o limitar mucho la posibilidad de derrota en esas fases iniciales de la historia.

Este tipo de historia videolúdica macroestructural adopta una leve forma de hipertexto, con algunas pero escasas ramificaciones, y manteniendo un orden cronológico lineal en la sucesión de acontecimientos. Así, se trata de un modelo que asume la posibilidad de un texto con variabilidad estructural a nivel profundo (ramificaciones de la historia) y no solo superficial (argumento), pero que, al mismo tiempo, postula la reducción a lo esencial de la variabilidad estructural de la narración, de tal modo que

el nivel narratológico de historia se adapta al medio videolúdico pero conserva su identidad teórica.

La historia videolúdica como historia multilínea

Los géneros de videojuego de gameplay más abierta (simulación social, mundos virtuales online, etc.), pueden ser más difíciles de ajustar al modelo precedente. En estos casos resulta conveniente adoptar la noción de historia videolúdica no estrictamente en clave hipertextual, sino como historia multilínea. El análisis consiste, fundamentalmente, en la construcción de un paquete de narraciones prototípicas (Ruiz Collantes, 2011) que respondan a distintos objetivos o estados finales representativos de la gameplay del videojuego. Esto da lugar a la consideración de la gameplay global del juego como la suma de una serie de narraciones prototípicas significativas, con relación básicamente multilínea (en lugar de articuladas entre sí conformando un hipertexto arbóreo) y descritas en el análisis a nivel macroestructural.

3.3.2.2 El argumento videolúdico

La microestructura o nivel superficial de la narratividad de la gameplay conforma lo que en narratología se denomina argumento o trama, en contraposición a la historia. A nivel operativo, el análisis del argumento videolúdico se define por las siguientes operaciones fundamentales:

- a. Generalmente se (re)segmenta la gameplay en unidades más concretas, a nivel más específico y no necesariamente en base a unidades secuenciales. Esto consistiría normalmente en segmentar la gameplay por escenas o bien unidades microestructurales, según las características del juego en cuestión.
- b. Analizar el contenido de dichas unidades microestructurales con un mayor grado de detalle que en el análisis de la historia.

c. El orden de un relato con saltos cronológicos debe ser recogido tal como aparece a nivel superficial (sin reconstruir el orden temporal “real” como en el nivel de historia). En el análisis del argumento videolúdico se encontrarán frecuentemente estructuras narrativas que no presentan un orden lineal predefinido de los acontecimientos, como las estructuras de red.

d. Finalmente, puede ser conveniente identificar también las acciones narrativamente relevantes del jugador a nivel microestructural.

A partir de la tipología de Ryan (2004: 296-310), es posible definir los siguientes cuatro modelos fundamentales de estructura argumental del videojuego.

a. Argumento lineal ramificado o vector de ramas laterales: es una estructura argumental con una columna vertebral clara en la que se encastran, en un orden fijo, determinadas escenas, misiones o acontecimientos de la trama. La mínima variabilidad narrativa de esta estructura consiste en la posible incursión del jugador hacia determinados nodos argumentales optativos, tras los cuales se regresa rápidamente al tronco narrativo principal.

b. Argumento arbóreo: Se trata de la clásica estructura de los libros “elige tu propia aventura”. Los nodos argumentales se organizan según un orden lineal preestablecido, pero, a diferencia del caso anterior, no hay aquí un tronco argumental central, sino que cada ramificación se proyecta hacia un hilo argumental distinto, autónomo. Este modelo se da en algunos videojuegos o episodios de videojuego del género de aventura y es relativamente común en los finales de videojuegos con trama narrativa que tienen varios finales posibles. También se puede encontrar este modelo estructural en el diseño del desarrollo variable de diálogos entre personajes, en este tipo de escenas, las opciones de diálogo del Sujeto/jugador se suelen suceder mediante un orden predefinido, pero al

mismo tiempo cada decisión puede conducir a distintas ramificaciones posibles de la conversación, conformando una estructura arbórea.

c. Argumento de red simple: En algunos videojuegos, una estructura argumental en red se conjuga con un abanico de acciones del jugador limitado o relativamente repetitivo. Es el caso de muchos videojuegos del género de acción con redes de *quests* a nivel argumental, que permiten una cierta libertad de elección al jugador dentro de cada episodio narrativo. En este tipo de casos, la variabilidad a nivel argumental es notable, aunque no especialmente densa si se tiene en cuenta que los patrones de interactividad del jugador resultan relativamente redundantes en comparación a otros géneros. Es decir, se conjuga un alto nivel de variabilidad de la estructura argumental en sí con una variabilidad más bien moderada de las acciones del sujeto/jugador (que, en términos generales, es propia del género de acción).

d. Argumento de red densa: En otros casos, la estructura argumental en red puede coincidir con un abanico de acciones del sujeto/jugador notablemente variada, y por tanto con mayor valor informativo en la configuración del argumento videolúdico.

3.4 El videojuego como mundo narrativo

Los principales precedentes históricos alrededor de la creación de mundos narrativos, como la mitología clásica o las ficciones cosmológicas de la literatura fantástica y de ciencia ficción, habían estado siempre, de una manera u otra, ligados al relato oral o escrito y, por tanto, a una determinada linealidad en la exposición de acontecimientos. Sin embargo, en 1974, se generó una independencia de la creación de mundos narrativos respecto al relato lineal tradicional. En ese año, fue publicado

Dungeons & Dragons, el primer juego de rol, creado por Gary Gygax y Dave Arneson⁷.

Con este hito, se materializó el cruce entre la narrativa fantástica, los juegos de simulación de batallas y el teatro improvisacional. Con esto en lo esencial, se constituyó el juego de rol como es entendido hoy: un juego en el que los jugadores ejercen cada uno un rol de ficción determinado y participan en un mundo ficcional a través de una experiencia de narrativa colaborativa. De este género derivan lo RPG⁸ (*role playing games*), al que pertenecen los videojuegos que se analizarán en este estudio.

Actualmente, la mayoría de los videojuegos toman, de una manera u otra, una orientación narrativa que se suele basar en la adopción del jugador de un rol ficcional y en una interactividad a través del juego que no necesariamente genera una narración específica (predeterminada) pero que, generalmente, hace emerger la significación de un mundo narrativo. En este sentido, los juegos de rol suponen para el mundo del videojuego no solo la raíz de un género específico de videojuegos, sino un precedente histórico fundamental para entender qué son y cómo funcionan hoy, en su conjunto, la mayoría de los videojuegos (Pérez Latorre, 2010). Así, diversos investigadores han postulado, en los últimos años, que la narrativa del videojuego consiste, ante todo, en la construcción de mundos narrativos, más que en el relato de historias (Klastrup y Tosca, 2004).

7

<https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/dungeons-dragons-historia-de-una-y-muchas-vidas>

⁸ El videojuego de rol como género de videojuegos, incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. Algunos elementos fuertemente asociados a los juegos de rol, como el desarrollo estadístico de personajes, han sido adaptados ampliamente a otros géneros de videojuegos. El jugador controla las acciones de un personaje (y/o de diversos miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo.

3.4.1 Estructuras que subyacen al potencial discursivo de un mundo narrativo

Aquí se propone que la tensión estructural fundamental en el interior de un mundo narrativo es la que se produce entre sujeto y entorno. En lo esencial, mientras el análisis del texto como narración tiende a centrarse en las relaciones entre el héroe y sus objetivos fundamentales, el análisis del texto como mundo narrativo se orienta a las relaciones entre un individuo o colectivo protagonista y el entorno que le rodea (en sus dimensiones natural, cultural, social, etc.). Por otro lado, mientras la narración/trama tiende a desarrollarse en clave de cadena de acontecimientos, a través de una linealidad temporal apuntada hacia delante, un mundo narrativo tiende a desarrollarse, fundamentalmente, a través de la expansión progresiva del mundo representado y la profundización sobre la información relativa a dicho mundo (Klastrup y Tosca, 2004).

Cabe señalar que el estudio teórico sobre el mundo narrativo no carece de conexiones con las tareas de producción de universos narrativos que se mencionaron anteriormente sobre la creación de narrativas transmedia. Los documentos de diseño de videojuegos suelen contar con apartados específicos sobre reglas y mundo del juego (game-world), estructura básica de la/s gameplay/s, etc., mientras las biblias de las narrativas transmedia contienen también apartados sobre los entornos donde se pueden desarrollar tramas, descripción de todos y cada uno de los personajes y las relaciones entre ellos, esquemas estructurales básicos de los episodios, etc.

3.4.2 Marcas de cosmicidad narrativa

El concepto de mundo narrativo se refiere a un tipo de textos en función de aquello que aparentan ser, pero también se puede utilizar el término como relativo a una perspectiva de interpretación/análisis de los textos,

que iría un poco más allá de las obras que se muestran directamente como mundos narrativos. Esta segunda acepción del concepto de mundo narrativo, más flexible, resulta especialmente interesante como clave interpretativa sobre el videojuego y también respecto a muchas obras de narrativa audiovisual no interactiva.

Todos los videojuegos, series televisivas y mundos ficcionales del cine comparten la cualidad de ser textos plurinarrativos, es decir, poseen un espectro plural de narraciones, múltiples tramas narrativas con fuerte entidad propia, que no son solo componentes de tramas mayores. En este sentido, a priori cualquier videojuego (cibertexto interactivo), pero también una ficción serial televisiva o una saga cinematográfica (cibertextos no interactivos), podrían ser analizados desde la perspectiva del texto como universo o mundo narrativo.

Sin embargo, no todo videojuego u obra ficcional, aunque posea carácter plurinarrativo, resulta igual de susceptible de ser interpretado como mundo narrativo. Esto depende del grado de *worldness* o “cosmicidad” que posean (Klastrup y Tosca 2004). Este concepto se puede explicar a través de los siguientes ejes.

a. Estructuras de red vs. Cadena de acontecimientos: Muchos videojuegos y la mayoría de las obras de narrativa audiovisual están adscritos al paradigma de la estructura narrativa como cadena de acontecimientos. En cambio, en algunas obras cobran especial relevancia estructuras implícitas de red. Esta metáfora estructural de la red aporta más “cosmicidad” al texto narrativo que el modelo de la cadena de acontecimientos. De acuerdo a esto, los videojuegos de rol, abonados al modelo de red de quests, resultan más próximos a la concepción del videojuego como mundo narrativo que la mayoría de los videojuegos de acción/aventura, más próximos a la noción convencional de narración (cadena de acontecimientos/episodios). En el caso de las series televisivas, histórica y convencionalmente tienden a organizarse a través

una marcada linealidad temporal, como cadena de acontecimientos/episodios. En cambio, otro tipo de series más susceptibles de ser interpretadas como mundo narrativo conectan en buena medida con el modelo de red de componentes narrativos.

b. Subversiones de la progresión temporal: Por otro lado, la ruptura de la dinámica convencional de avance de la trama, entendida como desarrollo narrativo sobre una línea temporal, promueven también el sentido de “cosmicidad” de la obra.

c. Expansividad/profundización en el mundo narrativo: El grado de expansividad del mundo narrativo resulta de especial importancia respecto a la “cosmicidad” e inmersividad del texto. Se puede establecer una contraposición entre textos con una expansión progresiva del mundo narrativo (donde no cesan de aparecer nuevos personajes, espacios u objetos significativos) vs. textos con una evolución plana de la extensión del mundo narrativo. Se debe tener en cuenta que, ya que cierta expansividad del mundo narrativo resulta lógica e incluso casi inevitable en la fase inicial de cualquier narración, este factor cobra verdadera relevancia cuando la dominante expansiva se mantiene hacia el nudo y la fase final de la obra.

Asimismo, las relecturas posmodernas de determinados mundos narrativos, donde estos se cruzan con otros mundos narrativos con los que a priori no tenían nada que ver (crossovers), suponen una estrategia de intertextualidad que apunta en una dirección similar. La estructuración de la experiencia narrativa como descubrimiento progresivo de un mundo es característica del diseño de videojuegos.

d. Riqueza informativa del texto sobre el entorno natural y cultural: Una descripción profusa sobre el entorno natural y sociocultural donde se producen los acontecimientos de la narración no es condición suficiente

para promover la interpretación del texto como mundo narrativo, pero sí tiende a favorecer esta posibilidad.

e. Códigos culturales o de interacción internos: Otro aspecto interesante respecto al grado de “cosmicidad” e inmersividad de la narración son los códigos culturales internos o reglas de interacción singulares del mundo representado. En relación con los videojuegos, esta tarea de creación de códigos de interacción internos del mundo narrativo es algo imperativo. Las reglas de juego de todo videojuego son códigos internos de un mundo narrativo, y resultan fundamentales para distinguir entre un videojuego y otro. En este sentido, las reglas de juego son lo más identitario de un videojuego. Se podría considerar que, a mayor singularidad de las reglas de juego, mayor valor de “cosmicidad” del juego.

f. Expectativas sobre la trama vs. actividad imaginativa: El lector/usuario puede ser invitado por el texto a construir especulaciones al margen de la trama. Esto remite a una contraposición de fondo entre una actividad cognitiva del lector/usuario centrada en la búsqueda de respuestas sobre la trama vs. una actividad de orden más creativo/imaginativo. La segunda vertiente se puede considerar como una posible tendencia del lector modelo que proviene, en buena medida, de los elementos reseñados anteriormente. Así, a través del establecimiento de una dinámica de expansión/profundización (en lugar de o por encima del avance de la trama), una espacialidad y cultura interna del mundo narrativo claramente delimitadas, etc., el texto tendería a promover una participación cognitiva del lector orientada a la vertiente creativa/imaginativa. El lector puede “contagiarse” de determinados rasgos y dinámicas de “cosmicidad” del texto, y, como consecuencia de ello, su actividad cognitiva dejaría de estar solo ligada a las preguntas sobre la trama en sí; y devendría, como el propio texto, más “expansiva”, y en este sentido más creativa o imaginativa.

Por último se puede establecer la consideración de que una sola de estas marcas de “cosmicidad” probablemente no sería suficiente para promover una interpretación del texto en clave de mundo narrativo sino que debería darse la suma de varias de ellas para determinar una relevante proyección de este enfoque interpretativo.

3.4.3 Coherencia discursiva multimodal

En otro ámbito, el análisis del argumento videolúdico puede relacionarse también con una examinación minuciosa de la composición estética de la obra, que puede llevarse a cabo a través de cinco estratos de significación fundamentales:

- Diseño lúdico (reglas de juego y patrones formales de gameplay).
- Puesta en escena (tipos de personajes que aparecen, vestuario, escenografía, etc.), incluyendo aquí el diseño de la animación de los personajes como parte de una virtual “dirección de actores” en el medio audiovisual/interactivo.
- Composición visual y lenguaje audiovisual (tipos de plano, composición plástica, movimiento de cámara, montaje, etc.).
- Lenguaje verbal (diálogos, voces en off, etc.).
- Banda sonora (efectos de sonido, música).

Previamente, en el apartado sobre estructuras lúdicas, se estableció cómo el diseño de las reglas de juego y las formas de gameplay puede contribuir de forma sustancial a una determinada significación de distintas entidades del texto, sujeto, entorno, actividad, etc. Se adopta el análisis del tratamiento argumental como un análisis de la gameplay donde se concede a otros estratos de significación, además del diseño lúdico, la misma importancia como a este y, sobre todo, se ahonda en las relaciones significativas entre diversos medios expresivos. Esto último remite a la importante cuestión de la coherencia discursiva multimodal en el videojuego. En lo fundamental, se trata de observar posibles sinergias

entre el modo de interacción lúdica del jugador durante una determinada secuencia y el diseño de puesta en escena, representación audiovisual y otros estratos de significación que envuelven la secuencia en cuestión.

3.5 Videojuegos y transmedialidad

Si bien en lo expuesto anteriormente se deja claro que existen muchos puntos de encuentro entre la significación del videojuego y las narrativas transmedia, es importante revisar el trabajo de Klastrop y Tosca (2013) con respecto a la comprensión del potencial de los videojuegos como medio en el contexto transmediático. En su artículo *Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia*, ponen en discusión las ventajas y debilidades que ofrece la actualización de un mundo transmedia en un mundo de videojuego, mirando no sólo al universo en sí mismo o al mundo del videojuego en tanto plataforma mediática, sino también a la recepción de ese mundo por parte de los jugadores.

En este estudio comprobaron su hipótesis inicial, de que los videojuegos que posibilitan, por un lado, un mayor grado de exploración del universo y, por otro, de interactividad de los usuarios con aspectos ya conocidos del universo transmedia (en el caso del estudio los juegos masivos online) están en mejores condiciones para dar una sensación inmersiva que lleva a los seguidores a un mayor compromiso emocional con el relato en particular y el sistema transmedia en general. Lo que más aprecian los jugadores es la posibilidad de “vivir” en el mundo de un universo transmedial, de interactuar con los lugares míticos y tener un papel en los conflictos que definen ese mundo. Los videojuegos situados en universos transmediales parecen tener más éxito cuando se apartan de la historia canónica (renuncian a contar la misma historia que la novela original, por ejemplo) y dan vida a nuevas historias/áreas geográficas que están relacionadas con la historia canónica, pero permiten que el jugador tenga un papel protagonista que no sea repetitivo.

Por ejemplo, en el videojuego Harry Potter y las Reliquias de la Muerte parte 1 y parte 2, los protagonistas se mudan de Hogwarts, que es la locación de principal de la novela, y la trama se aleja de la original, ya que en vez de asistir a su séptimo año de escuela, deben dedicarse a destruir los siete horrocruxes de Lord Voldemort, el antagonista de la novela, a través de las mecánicas de un Shooter⁹.

Los juegos multijugador son un ejemplo del universo que contiene una parte rígida y programada, pero que al mismo tiempo está lo suficientemente abierto como para permitir la interacción libre entre los jugadores, que pueden decidir interpretar sus papeles (roles) y llevar la historia donde deseen. Además, hay un área de creatividad interactiva de los usuarios: el diseño de *mods*, skins y otros accesorios que son jugables y aprovechables por otros jugadores. Muchos juegos tienen complejas “economías de mercado creativo”, en que los jugadores pueden crear niveles que se comparten y sirven de diversión a toda la comunidad.

3.5.1 Del videojuego al Transmedia

En este trabajo se desarrollan las posibilidades del videojuego como medio de expansión de un universo narrativo, es decir, como productos anexos que forman parte de una macrohistoria. Sin embargo, la evolución del videojuego, tanto a nivel tecnológico como narrativo, ha permitido que, cada vez más, las historias desarrolladas en este medio se configuren como ejes centrales de universos transmedia.

En el último período, es cada vez más común que, ya sea las franquicias icónicas de videojuegos como las nuevas que se van creando, den paso a una serie de productos relacionados, siendo los que más se observan: cómics, novelas, aplicaciones móviles, películas de animación y *live*

9

[https://es.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_y_las_Reliquias_de_la_Muerte:_parte_1_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_y_las_Reliquias_de_la_Muerte:_parte_1_(videojuego))

action, además de todo el contenido producido por la comunidad de fans. Por ejemplo, el videojuego *Mass Effect* (2007) cuenta con un vasto universo narrativo. Desde su lanzamiento hasta la fecha, se han lanzado al mercado tres videojuegos para diferentes plataformas (Windows, Wii U, Xbox 360 y Playstation 3), así como más de 30 *DLC* (contenidos descargables adicionales tanto de pago como gratuitos) para éstos, siete cómics, dos videojuegos exclusivos para teléfono móvil, cuatro novelas, un filme de animación y una película que se encuentra en fase de producción. Además, cualquier fan puede encontrar con facilidad gran cantidad de merchandising como réplicas a escala de los personajes principales, naves, etc., ropa, música de los videojuegos, pósters, ediciones de coleccionista, libros de arte conceptual sobre el universo, etc. (Rodríguez, 2014).

Sumado a todo lo anterior, es importante mencionar la actualización constante de su página web (www.masseffect.bioware.com), la posibilidad de jugar contra otros jugadores en el modo multijugador, su presencia en las principales redes sociales (*Facebook*, *Twitter*, etc.) y su lanzamiento al mercado de contenidos de pago complementarios a los videojuegos con asiduidad regular (los ya mencionados *DLC's*), encontramos un fenómeno fan no sólo plenamente afianzado en el mercado, sino continuamente reforzado.

Uno de los elementos que permite esta riqueza es la complejidad de los personajes. Las historias de las que se les ha dotado y las interacciones que presentan entre ellos generan los “huecos” que se abren como espacios intersticiales en donde se desarrollan las historias que enriquecen el universo. De esta forma, sabiendo que sus personajes constituyen un gran atractivo para los seguidores, los creadores de *Mass Effect* aprovechan el mercado transmedial para utilizarlos como vehículo para crear nuevos productos y contar nuevas historias (generalmente autoconclusivas y que pueden ser consumidas de forma independiente), que complementan o expanden el universo narrativo (Rodríguez, 2014).

En esta saga en particular, los cómics se conforman principalmente como microhistorias que transcurren en los huecos temporales dejados por los videojuegos. Además se pueden encontrar historias periféricas, es decir, al margen de la trama (más aún, es imposible determinar el tiempo narrativo donde se sitúan), donde se narra una historia que se asienta en el universo ficcional pero ocurre en un momento narrativo diferente, por lo que su función narrativa en la macrohistoria es irrelevante, pero que sin embargo permite conocer más sobre la misma.

Los fan films como las aplicaciones para dispositivos móviles cumplen la función de añadir tramas a la macrohistoria, que pueden ser paralelas o preliminares (precuelas). Por último, la narración desarrollada a lo largo de las novelas se trata de historias paralelas a la macrohistoria, aunque están conectadas entre sí y muestran cierta continuidad.

Gracias a la clasificación aportada por Scolari, se puede establecer que lo mencionado anteriormente corresponde a una narrativa transmedia, por cuanto:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.
- Es una producción integrada.
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema / historia / objetivo / mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (Scolari, 2013).

En estos cuatro pilares se observa que cada parte tiene una función específica que aporta algo al todo de la historia, ya sea ahondar en la vida personal de los personajes principales, completar huecos argumentales

de la macrohistoria, expandir el mundo ficcional, explicar sucesos concretos, entre otros, para otorgar de realismo y sensación de completitud al universo ficcional.

A través del ejemplo de *Mass Effect*, es posible observar que el lenguaje videolúdico no sólo brinda posibilidades de expansión a un universo mayor, sino que por sus posibilidades narrativas es en si mismo una forma de creación de mundos ficcionales capaces de abarcar un amplio entramado de medios e historias.

Capítulo 4: El universo de Steven Universe

Mientras Steven aprende cosas, la audiencia las aprende con él. Y así podemos seguir expandiendo este mundo, pero nunca es pequeño, siempre es grande, él simplemente está aprendiendo sobre el mismo, contigo.

Rebecca Sugar, 2014

El presente estudio busca analizar el enriquecimiento narrativo que proporciona un videojuego a un universo transmedia. En primer lugar, se realizará un análisis del conjunto narrativo, a través de los modelos que se describieron en el capítulo sobre narrativas transmedia.

De esta forma, se busca conocer la manera en que se configura el universo en términos textuales y qué aporta cada medio a la narración transmedia, tanto desde la perspectiva estructural como narrativa.

Posteriormente, se llevará a cabo un análisis semioludológico de los dos videojuegos para consola que forman parte del universo narrativo, con el fin de comprender de forma más detallada el aporte que estos hacen al universo narrativo. Como se verá, además de los videojuegos para consolas, el ecosistema mediático de Steven Universe cuenta con pequeños juegos que se alojan en el sitio oficial, los cuales serán integrados en el análisis general, pero no en el análisis semioludológico.

4.1 La historia de Steven y las Gemas de Cristal

Steven Universe es una serie de televisión estadounidense, en formato de animación, creada por Rebecca Sugar para el canal *Cartoon Network*. La serie fue creada en Estados Unidos y es la primera producción del canal que ha sido creada y dirigida por una mujer. Si bien el episodio piloto fue lanzado el 21 de mayo del 2013, no fue estrenada oficialmente en Estados Unidos hasta el 4 de noviembre de ese mismo año. En América Latina comenzó a emitirse el 7 de abril de 2014.



GRÁFICO 8. ESCENA DEL OPENING DE STEVEN UNIVERSE.

La serie narra la historia de Steven, un niño cuyo padre es un humano y su madre era una Gema de Cristal, unos seres superpoderosos que protegen la Tierra de los ataques de otras Gemas. La madre de Steven, Rose Cuarzo, tuvo que abandonar su forma física para que él pudiera nacer, y quienes quedan a su cargo son otras tres gemas: Perla, Amatista y Garnet, con quienes vive en el pueblo ficticio de Ciudad Playa.

Las Gemas de Cristal son alienígenas con forma humana, aunque sus cuerpos son una proyección ilusoria que proviene de la piedra que las identifica. Pueden vivir miles de años y si son heridas se repliegan a su Gema, reconstituyéndose en algunos días. Además, pueden fusionar sus

cuerpos físicamente para formar un único nuevo ser (compuesto por los dos anteriores) y así tener más fuerza en el campo de batalla.

Steven debe ir aprendiendo a dominar su gema, el cuarzo rosa que heredó de su madre y que tiene adherido a su abdomen. Así, podrá ayudar al resto del equipo en las misiones que emprenden para defender a la humanidad de otras gemas que vienen del espacio para conquistar el planeta tierra. Por este motivo, en el transcurso de la historia Steven busca permanentemente saber más de su madre, asumiendo que esto le permitirá dominar mejor sus poderes.

Las Gemas provienen del Planeta Madre, lugar donde reinan cuatro diamantes: Diamante Azul, Diamante Amarillo, Diamante Rosa y Diamante Blanco. Estas gemas se autodenominan como una raza perfecta, y conquistan otros planetas para distribuir su perfección por todo el universo. Para esto, primero envían naves con especialistas que construyen guarderías donde se implantan gemas que luego crecerán y se desarrollarán. Cuando están desarrolladas, conquistan el planeta por completo y lo convierten en una colonia para consumir todos sus recursos.

Hace miles de años, en una de aquellas misiones, intentaron colonizar el planeta Tierra. Sin embargo, las gemas encargadas de la misión, entre las que se encontraba Rose Cuarzo, se encantaron con lugar y los seres que lo habitaban, por lo que decidieron rebelarse contra las Diamantes y hacer de la Tierra su hogar, jurando protegerlo para siempre. A partir de entonces, han luchado permanentemente contra las Gemas enviadas por los Diamantes para reconquistar el planeta.

En el desarrollo de la trama, Steven va descubriendo que muchos de sus poderes son similares a los que tenía su madre, sin embargo, también tiene otras posibilidades que derivan del hecho que es mitad humano, como fusionarse con su mejor amiga Connie, que no es una Gema. Además, su personalidad es la mezcla perfecta entre la personalidad

distendida y alegre de su padre, Greg, y la valentía y generosidad de su madre. Así, es alegre, enérgico, y optimista, pero a la vez emotivo, protector y sentimental. Su valentía le permite disfrutar de las misiones, ya que le permiten mejorar en el control de sus poderes, pero por su naturaleza pacífica, siempre intenta resolver los conflictos procurando no dañar a nadie.

El arco narrativo de Steven Universe evoluciona en la medida que éste va descubriendo detalles sobre su origen. Así, hacia los últimos episodios de la quinta temporada, descubre que Rose Cuarzo era en realidad Diamante Rosa, quien estaba a cargo de colonizar la Tierra. Sin embargo, no pudo soportar las consecuencias que traería para el planeta la colonización, por lo que decide hacer creer a las otras Diamantes que fue asesinada en la rebelión, para así tomar la forma de Rose y quedarse a vivir junto a las otras Gemas en la Tierra. Miles de años más tarde, conocería y se enamoraría de Greg. La muerte de Diamante Rosa, es una de las razones por las que sus hermanas quieren destruir la Tierra.

Así, Steven se da cuenta que las Diamantes también son su familia, por lo que viaja al Planeta Madre para solucionar las cosas y terminar con la guerra. Lo que finalmente logra, uniendo nuevamente a las Gemas.

La secuela de esta trama se desarrolla en la película estrenada en septiembre de 2019. En ella se muestra a Steven adolescente, y cuenta la historia de Spinel, una gema amiga de Rose, que se sintió abandonada cuando ésta emprendió la misión de colonizar la Tierra, por lo que buscó a Steven para vengarse de él. En este texto, además, se muestra que las Diamantes quieren llevarse a Steven para que ocupe el lugar de Diamante Rosa. Finalmente, Steven demuestra nuevamente su capacidad de resolver problemas y busca una salida pacífica con todos, logrando que Spinel deje atrás su resentimiento y que las Diamantes decidan llevársela a ella a vivir al Planeta Madre.

La historia de *Steven Universe* aborda una serie de temas que la han hecho convertirse en una obra seguida por niños y adultos, además de ser bien valorada por la crítica especializada. Por ejemplo, como ya se mencionó anteriormente, las gemas pueden fusionar sus cuerpos físicamente para formar un nuevo ser que reúne lo mejor de cada una. Estas uniones tienen también implicación sentimental, pues únicamente se fusionan con quienes tienen confianza para compartir cuerpo y mente, es la representación de amor más intensa que puede manifestar una gema.

A través de las fusiones, se habla de la importancia de relaciones íntimas construidas sobre el mutuo consentimiento, el respeto y el amor. En la serie hay enamoramientos entre personas de igual y distinto sexo y, de hecho, en uno de los capítulos, se celebra una boda entre dos gemas, siendo así la primera vez que una serie animada muestra un matrimonio entre personajes del mismo sexo.

Así también, en numerosos episodios se habla de consentimiento sexual o sentimental (extrapolado a las fusiones), que además puede proceder tanto de enemigos como de amigos.

Por otra parte, a través de la forma de resolver conflictos, *Steven Universe* transmite el mensaje de que la mejor manera de solucionar situaciones conflictivas entre personas que se quieren, es desde el diálogo y el respeto.

Por último, la serie tiene un importante mensaje feminista, pues los héroes que salvan el universo a diario son del sexo femenino: las tres gemas que a la vez son tutoras y que no se avergüenzan por mostrar sus sentimientos ni ello les convierte en débiles.

4.2 La estructura transmedia de Steven Universe

Si bien el universo narrativo de *Steven Universe* nació como una serie de animación, el éxito que ha tenido ha devenido en una expansión por distintos medios y lenguajes.

Hasta la fecha, la serie consta de cinco temporadas, con un total de 160 episodios, cómics, videojuegos y una película estrenada en septiembre de 2019. Además está previsto el estreno de una serie limitada, *Steven Universe Future*, que servirá como epílogo de la saga.

A continuación, se presentan los textos que componen el universo ficcional, agregando a cada descripción algunos elementos para el análisis narratológico. Se señala la relación entre el relato central y el medio o formato seleccionado para el relato derivado, aspectos narrativos de los relatos derivados (argumento, personajes, ambientación y tema), e intertextualidad o relación del relato derivado respecto del relato principal. Estos elementos, servirán para el análisis final del universo ficcional como narrativa transmedia.

- **Serie animada**

De todas las partes del universo ficcional, ésta es la que tiene el mayor peso narrativo y la que articula el resto de narraciones, por lo que se configura como lo que Carlos Scolari denomina macrohistoria. En este formato, se cuenta la mayor parte de la historia, exceptuando por los últimos acontecimientos contados hasta ahora, los cuales se narran en la película. Además de la historia principal, en este conjunto narrativo se presentan la gran mayoría de lugares y personajes.

Hasta el momento cuenta con cinco temporadas y se transmitió a través del canal Cartoon Network. Para comprender el posicionamiento cronológico de los textos, a continuación, se muestran las fechas de emisión de cada temporada.

Temporada	Estreno	Final	Número de episodios
1	04/11/2013 (EEUU) 07/04/2014 (LA)	12/03/2015 (EEUU) 15/06/2015 (LA)	52
2	13/03/2015 (EEUU) 22/06/2015 (LA)	8/01/2016 (EEUU) 5/09/2016 (LA)	26
3	12/05/2016 (EEUU) 3/10/2016 (LA)	10/08/2016 (EEUU) 30/01/2017 (LA)	25
4	11/08/2016 (EEUU) 31/01/2017 (LA)	11/05/2017 (EEUU) 18/01/2018 (LA)	25
5	31/05/2017 (EEUU) 19/01/2018 (LA)	21/01/2019 (EEUU) 16/02/2019 (LA)	32

- **Cómics**

Fueron lanzados oficialmente en agosto de 2014. Son cómics mensuales presentados en un formato de minicómics, recetas, juegos, ilustraciones y extras. La mayor parte de los cómics son escritos por Jeremy Sorese, ilustrados por Coleman Engle y son publicados por *Kaboom! Studios*.

Como se ve a continuación, este grupo textual está dividido en dos tandas de cómics, una miniserie de cuatro partes, llamada *Steven Universe & The Crystal Gems*, dos ediciones especiales y tres novelas gráficas que también fueron publicadas por *Kaboom! Studios*, pero algunas de ellas fueron escritas e ilustradas por artistas diferentes a los que trabajaron en los cómics.

Estructura del formato cómic	Fecha de publicación
Steven Universe. (2014 - 2015)	Un número mensual entre 05/08/2014 - 04/03/2015
Ediciones especiales	29/04/2015 14/12/2016
Mini serie Steven Universe & The Crystal Gems	16/03/2016 04/05/2016 25/05/2016 29/10/2016
Steven Universe (2017 - 2018)	Un número mensual entre 22/02/2017 – 17/10/2018
Novelas gráficas	12/04/2016 25/07/2017 11/12/2018

En este formato se cuentan algunas historias paralelas y otras intersticiales, es decir, algunas que muestran lo que hacen los personajes entre las temporadas de la serie, y otras que transcurren en un tiempo paralelo a ellas. Estos relatos cuentan principalmente historias de personajes secundarios, por ejemplo, una de las ediciones especiales relata algunas historias del padre de Steven, pero también se muestran aventuras de Steven y la Gemas donde aparecen personajes antagonistas que no aparecen en la serie, contribuyendo a la expansión del universo narrativo. Las tramas que se presentan en este formato están muy ligadas a la trama principal, de igual manera, la estructura narrativa es bastante similar, por cuanto, en casi todos los tomos aparece una Gema contra la cual Steven y Las Gemas de Cristal deben luchar.

- **Webisodios**

Entre noviembre del 2015 y enero del 2018 se han estrenado cinco webisodios con historias intersticiales, que han tenido como objetivo fundamental explicar algunos aspectos del universo narrativo que no se han abordado en la serie. Por ejemplo, en el video titulado *¿Qué son las*

gemas?, se explica el origen de estos seres. De esta manera, este formato permite ampliar el universo narrativo, por cuanto permite a la audiencia conocerlo con mayor profundidad.

- **Película**

Fue estrenada el 2 de septiembre de 2019 en la señal original de Cartoon Network (EEUU). Su estreno en Latinoamérica fue el 7 de octubre de 2019. Como se mencionó anteriormente, es una secuela de los hechos ocurridos en la quinta temporada y se ubica antes de la última temporada, que aún no se estrena.

- **Sitio web oficial de Cartoon Network¹⁰**

Contiene juegos breves y webisodios que cuentan historias intersticiales, Por ejemplo, hay un breve video de Steven cocinando con León, su mascota. Así también, hay pequeños videojuegos con un objetivo muy limitado (como juntar una determinada cantidad de rosquillas), que cumplen un rol de microtextos que omiten componentes, ya que muestran una muy pequeña parte del mundo de *Steven Universe* así como también pocos personajes, sin agregar ningún elemento narrativo. Por esta razón, para este estudio se considerarán como textos que pertenecen más bien al campo del *merchandising*, cumpliendo la función de permitir que la audiencia mantenga el contacto con el mundo narrativo mientras se producen nuevos contenidos.

Si bien en el sitio se introduce algún apartado que reúna los textos producidos por la audiencia, si es posible encontrar esta sección en la página global de *Cartoon Network*, en donde se reúnen las obras tanto de los fans de *Steven Universe*, como de otras series del canal.

¹⁰ <https://www.cartoonnetwork.com.ar/show/steven-universe>

- **Canal Oficial de Youtube**

Este medio es utilizado como un vínculo directo con la audiencia, incluso, en el video introductorio de la página de inicio Steven le habla directamente al público, y se presenta un breve resumen de lo que ha sucedido hasta ahora en la serie. Además, contiene historias intersticiales (en formato video), como, por ejemplo, una canción que cuenta cómo fue para Greg cuando Steven nació.

También hay resúmenes que se transmitieron en vivo vía Streaming y videos que cuentan brevemente la historia completa de un determinado personaje. Así también, es posible encontrar videoconferencias con la creadora de la serie Rebecca Sugar y videos con tutoriales para aprender a dibujar a Steven.

- **Página Oficial de Facebook**

También funciona como vínculo con los usuarios, utilizándose principalmente para mostrar avances de la serie, como canal de noticias y para compartir contenido generado por los usuarios.

- **Contenido generado por los usuarios**

Steven Universe Wiki¹¹: Es el sitio más completo creado por el fandom. Este contiene resúmenes de cada temporada y de cada capítulo; descripción de los personajes principales y secundarios; de los lugares y de los objetos que se pueden observar en la serie.

Funciona como un blog colaborativo, donde todos los usuarios pueden generar post. Además hay una sección específica donde van subiendo teorías que ellos mismos elaboran.

¹¹ <https://steven-universe.fandom.com/es/wiki/Portada>

Steven Universe Cómics en español latino: Es una página de Facebook donde los fans traducen los cómics y además suben *memes* y *fanarts*.

The world of Steven Universe¹²: Es un sitio web y una página de Facebook donde se suben los capítulos para su visionado en línea. Muchas veces se suben doblados antes de su estreno oficial en la filial latinoamericana del canal.

Steven Universe Fandom (página de facebook): comparten novedades, teorías y *fanarts*.

- **Videojuegos**

Steven Universe: Ataque al Prisma (titulado originalmente *Steven Universe: Attack the Light!*), es un videojuego desarrollado por *Grumpyface Studios* y publicado por *Cartoon Network*. Presenta una historia escrita por Rebecca Sugar creadora de la serie, y fue lanzado para iOS y Android dispositivos móviles el 2 de abril de 2015. Como se verá en el análisis posterior, este narra una historia paralela a los hechos que ocurren en las dos primeras temporadas. Presenta nuevos lugares y nuevos enemigos.

Steven Universe: Salva la Luz (originalmente *Steven Universe: Save the Light*), es un videojuego RPG de acción-aventura desarrollado por *Grumpyface Studios* con la colaboración de Rebecca Sugar y publicado por *Cartoon Network*. Es una secuela de *Steven Universe: Attack the Light*. Fue lanzado digitalmente para la consola *Playstation 4* el 31 de octubre del 2017, para *Xbox One* el 3 de noviembre del mismo año, para *Windows* y móviles en agosto del 2018 y para *Nintendo Switch* en octubre de ese año. La historia que narra es paralela a la quinta temporada. Como se verá posteriormente, este texto amplía el universo narrativo por cuanto muestra nuevos escenarios, presenta nuevos enemigos y a una nueva Gema.

¹² <https://worldofsteven.com/>

4.3 Análisis narratológico y textual de Steven Universe

A partir de lo aportado por Dena (2009), se puede observar que el universo de Steven Universe corresponde a un fenómeno transmedia intracomposicional, ya que posee una gran coherencia narrativa y una fuerte dependencia entre las partes. Así, un único contenido se distribuye a través de diversas plataformas mediales que al sumarse dan como resultado la composición en su totalidad. A su vez, esta es supervisada por la misma autora y el equipo creativo de Cartoon Network, lo que contribuye a mantener la coherencia interna.

Este universo ficcional pertenece, además, a un tipo de composición que cuenta con un medio principal, donde se desarrolla la parte más importante de la historia y otros medios con un peso más relativo, que añade elementos secundarios a la narración. Así, por ejemplo, los cómics añaden algunos lugares y personajes, pero las historias narradas en ellos están estrechamente ligadas a la historia principal, por lo que amplían el universo ficcional pero no significan una mayor expansión en términos narrativos. Lo mismo sucede con los videojuegos. El único texto que amplía la narración es la película, en donde, mediante la incorporación de un nuevo personaje, se narran nuevos aspectos de la vida de Rose Cuarzo.

En resumen, la historia de *Steven Universe* se expresa a través de distintos medios, de modo que cada plataforma mediática es el equivalente a un miembro o unidad, pero, aunque sea una forma de microficción, no son autosuficientes, sino que cada volumen tiene un alto grado de dependencia con las otras unidades.

Visto desde la perspectiva de Scolari, se puede afirmar que no todas las partes de la composición tienen el mismo peso narrativo. De acuerdo a sus categorías, es posible identificar una macrohistoria contada a través

de la serie animada; microhistorias intersticiales contadas a través de los cómics, los cortometrajes y la película (que se ubica entre la quinta y la sexta temporada) y los videojuegos; e historias paralelas también narradas en los cómics.

En este conjunto ficcional, es posible encontrar también contenidos audiovisuales que, más que expandir el relato, lo reducen a su mínima expresión. Por ejemplo, en la página de Facebook oficial de la serie y en su canal de Youtube, es posible encontrar videos con avances y resúmenes, que, al comprimir el relato, omiten elementos del universo.

Tal como afirma Henry Jenkins (2008), la narración transmedia muestra una estructura expandida y compleja que añade un mayor sentido de realismo a la ficción como un todo, a través de una serie de extensiones que cumplen la función de profundizar en los personajes, profundizar en los aspectos del mundo de ficción, o completar la historia no completada en el medio principal (lo que se ha denominado macrohistoria). Con respecto a esto, en la siguiente tabla se puede observar un resumen del análisis anterior, utilizando el modelo propuesto por Belsunces Gonçalves (2011) a partir de Jenkins.

Función Extensión narrativa	Expandir mundo ficcional	Profundizar personajes / elementos ficcionales	Completar historia incompleta
Cómics	x	x	
Cortos	x	x	
Película	x	x	x
Sitio web de cartoon network	x	x	
Canal oficial de Youtube	x	x	
Página oficial de Facebook	x		
Videojuegos	x	x	

Esta experiencia transmedia proyecta un diseño cuidadoso de las extensiones mediáticas utilizadas, aprovechando las características específicas de cada medio. Por ejemplo, la televisión se usa como entorno para presentar personajes y tramas, mientras que los webisodios, por su brevedad, se utilizan para rellenar las lagunas narrativas con contenidos intersticiales; el cómic y los videojuegos, por su parte, cuentan historias paralelas. Como se indicó previamente, cada medio es una interfaz con un tipo de consumidor y genera diferentes experiencias con los usuarios. Hay medios donde la experiencia es más individual (como el cómic) mientras que otros proponen un espacio de disfrute social y participación (como una página de Facebook). Este universo narrativo transmedia ha sabido sacarles provecho a estas potencialidades mediáticas.

4.4 Análisis semioludológico de los videojuegos *Steven Universe: Attack the Light!* y *Steven Universe: Save the light*

4.4.1 Steven Universe: Attack the light!

- **Historia**

El juego comienza con una cinemática donde las Gemas le muestran a Steven un prisma, al tiempo que le señalan que es un arma poderosa. Le comentan que en las manos de una gema con mucho poder podría ser usado para liberar a un ejército entero de luz. Como consideran que Steven aún no tiene tanto poder, dejan que lo observe con más detalle. Sin embargo, cuando Steven lo toca se libera un monstruo, que al ser golpeado por Garnet se fragmenta en cinco criaturas de luz que se dispersan por el mundo. Entonces, las gemas asumen la misión de encontrarlas, vencerlas e introducirlas de nuevo en el prisma.



GRÁFICO 9. FOTOGRAMA DE LA CINEMÁTICA DE INICIO DE STEVEN UNIVERSE:
ATTACK THE LIGHT!

Una vez que recorren los cinco mundos y derrotan a todos los enemigos, se encuentran con el prisma convertido en un monstruo. Al enfrentarlo, Steven descubre que puede comunicarse con él, pero que solo él lo oye. En ese momento, se da cuenta que el prisma no comandaba el ejército de luz, sino que todo el tiempo creyó que Steven era su amo, ya que fue quien lo activó, y que las criaturas de colores salieron a luchar por él, asumiendo que eso era lo que Steven quería.

Steven le dice que no es necesario que pelee, que no tiene porque ser un arma y que de hecho puede ser lo que desee. Finalmente, el prisma proyecta su luz que la forma de Steven, transformándose en muchos "Stevens de luz".



GRÁFICO 10. FOTOGRAMA DEL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE: ATTACK THE
LIGHT!

- **Sistema de juego**

El juego pertenece al género de los RPG (role playing game). El jugador controla al equipo completo (Steven y las tres gemas), aunque el que encabeza el grupo es Steven, por lo que se podría considerar que el sujeto/jugador es él. De igual manera, en ocasiones existe un diálogo de preguntas y respuestas entre las gemas y Steven, siendo ellas quienes preguntan y él quien contesta. Aquí el jugador es quien controla las respuestas de Steven, lo que refuerza la idea de que él es el avatar principal con el que el jugador interactúa con el entorno de juego.

Los personajes recorren cinco mundos, a través de los cuales van encontrando objetos, aprendiendo habilidades y luchando contra monstruos que han sido proyectados por el prisma. Controlando a los personajes a través del mapa se puede interactuar con mecanismos y áreas escondidas para obtener elementos que pueden ser utilizados en batalla o para abrir otras áreas. Algunas zonas pueden ser inaccesibles hasta que el jugador solucione algunos puzzles o acertijos, u obtenga un elemento necesario, que en ocasiones debe ir a buscar a otro nivel más adelante y luego regresar.

En la medida que el jugador va logrando objetivos, va ganando puntos de experiencia, lo que permite que vayan aumentando gradualmente tres habilidades:

- Defensa
- Armonía (es lo equivalente a la vida)
- Suerte

Durante las batallas, en las que los protagonistas y el enemigo tienen turnos para atacar, las Gemas toman la posición ofensiva mientras Steven proporciona soporte, curaciones y elementos defensivos. La mayoría de las acciones de ataque requieren usar Puntos de Estrella, de los cuales tienen un suministro limitado para cada duelo. El jugador puede utilizar

elementos para aumentar sus Puntos de Estrella o escoger salvarlos para una próxima batalla.

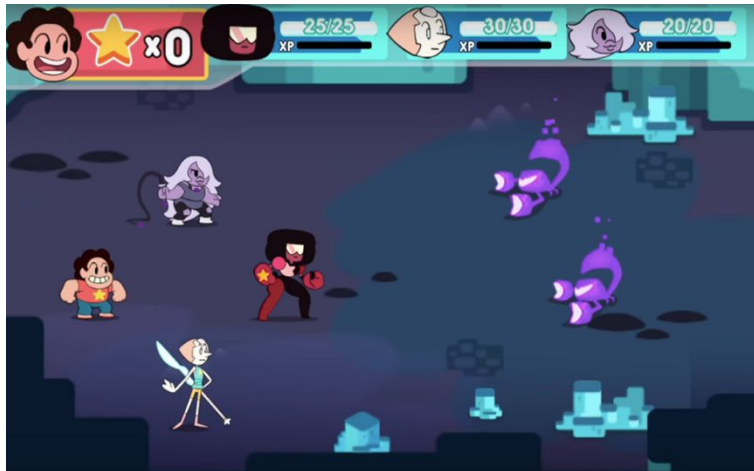


GRÁFICO 11. ESCENA DE BATALLA DEL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE:
ATTACK THE LIGHT!

Al ser un videojuego para móviles, muchas de las acciones realizadas cuentan con controles basados en gestos. Se pueden usar toques simples y oportunos de la pantalla para infligir daño adicional o reducir el daño recibido de los ataques enemigos.

Si una Gema pierde toda su Armonía (salud), se retirarán a su gema hasta que un objeto los reviva o la batalla termine. Si las tres gemas son derrotadas el juego termina. El jugador puede encontrar insignias para equipar a las gemas, dándoles aumentos de estadísticas, así como ganar dinero que se puede usar para comprar artículos adicionales.

- **Análisis de la gameplay y su narratividad**

En primer lugar, cabe recordar que la gameplay se define como experiencia prototípica de juego en relación con un objetivo o estado terminal determinado.

En este caso, el objetivo final es recuperar los cinco colores del prisma. Así, la gameplay está dividida en 5 mundos y cada cual tiene el objetivo

de recuperar uno de los colores. Cada mundo, a su vez, está dividido en cuatro niveles, más las zonas escondidas.

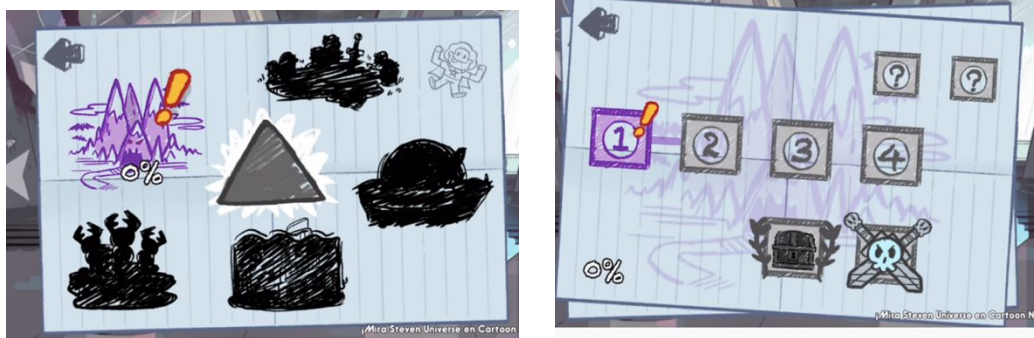


GRÁFICO 12. MAPA DE NIVELES DEL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE: ATTACK THE LIGHT!

El videojuego está organizado en *quest*, es decir, en cada nivel el jugador debe llevar a cabo tareas que le permiten desbloquear nuevos niveles. Por ejemplo, encontrar cofres en cuyo interior hay objetos que brindan habilidades o armas, y derrotar enemigos hasta llegar al portal que les permitirá viajar hasta el siguiente nivel. El derrotar enemigos, a su vez, permite aumentar los puntos de experiencia, lo que los hará más fuertes para derrotar enemigos futuros.

Sin embargo, cada nivel permite avanzar aún cuando no se han completado todas las tareas, utilizando un sistema de porcentajes para indicar la cantidad de tareas resueltas. El jugador debe decidir que cantidad de tareas completar. Si lo desea, puede avanzar rápido, pero esto traerá como consecuencia que probablemente más adelante le falten habilidades para enfrentar enemigos más complicados. Así, se comprueba que la gameplay no emerge sólo de un sistema de juego, sino que de la interacción entre el sistema de juego y un objetivo determinado. En este caso, el objetivo para el jugador puede ser simplemente avanzar en el juego o completarlo al cien por ciento con todas las tareas realizadas y las habilidades adquiridas.

A su vez, las unidades de gameplay están organizadas en clave red de unidades. Este tipo de estructura resulta consecuente con los RPG, género al que pertenece el juego. En general, estas unidades se caracterizan por la recurrencia de un mismo patrón de fondo en la dinámica de juego, una gameplay/prototípica que se puede sintetizar de la siguiente manera: Steven y la Gemas recorren un nivel hasta que son frenados por la aparición de un enemigo ineludible con el que deben competir. El jugador decide con que Gema comenzar atacando y, a la vez, que tipo de ataque usará. Dependiendo del daño que le infrinja al enemigo y a la respuesta del mismo, decidirá si a continuación usará otro tipo de ataque o uno de los poderes sanadores de Steven.

La dinámica del juego posee, a nivel global, una considerable redundancia basada en esta estructura prototípica descrita. Se trata así, de un script lúdico recurrente a lo largo de todo el juego. Dicho script, en relación con otros aspectos del juego, enlazan con la dinámica de las aventuras narradas en la serie animada, donde permanentemente los protagonistas asumen el reto de ir en busca de Gemas que constituyan una amenaza para la humanidad. Así también, en la serie usan permanentemente los mismos ataques que son propios de cada Gema.

Dependiendo del objetivo del jugador, se delimitarán algunas actividades hábiles para conseguirlo. Por ejemplo, para conseguir un mayor porcentaje de logros deberá cumplir una mayor cantidad de objetivos instrumentales o secundarios, como recorrer más lugares del mapa o luchar contra un mayor número de enemigos para conseguir más monedas que le permitan comprar insignias y aumentar sus habilidades. Así podrá cumplir con mayor facilidad los objetivos finales.

En este sentido, se puede interpretar que los objetivos secundarios tienen un gran peso de significación, ya que remiten a la aventura y a la lucha, dos características esenciales del universo de Steven y las Gemas. Por lo tanto, tomando como referencia la teoría del Lector Modelo de Eco, se puede asumir que es probable que un jugador que, además es seguidor

de la serie, tome el camino que más le permita conferir a Steven la impronta de aventurero que tiene en la serie.

En cuanto al diseño del sujeto/jugador en su dimensión descriptiva, esta se remite con bastante fidelidad al diseño de los personajes de la serie, tanto en su apariencia como en personalidad, movimientos y habilidades.

En este sentido, si bien el jugador no tiene la posibilidad de “customizar” su avatar, en los diálogos si puede escoger por un tipo de respuesta que denota un tipo de personalidad. Por ejemplo, hay respuestas más reflexivas y otras más impulsivas, así también, cuando a Steven se le pregunta por la forma de enfrentar una lucha, hay algunas respuestas posibles que hacen referencia a una forma de ataque más agresiva y otras más compasivas. Para entender la significación de esto, es importante recordar que Steven es un pre adolescente tratando de conocerse y definir su identidad, por lo que no es extraño que tenga estas contradicciones internas, y dependerá del jugador el rasgo de personalidad predominante que quiera conferirle. A la vez, el jugador puede sentirse identificado con estos conflictos, confiriéndole a este texto la capacidad de “vivir” en el universo ficcional.

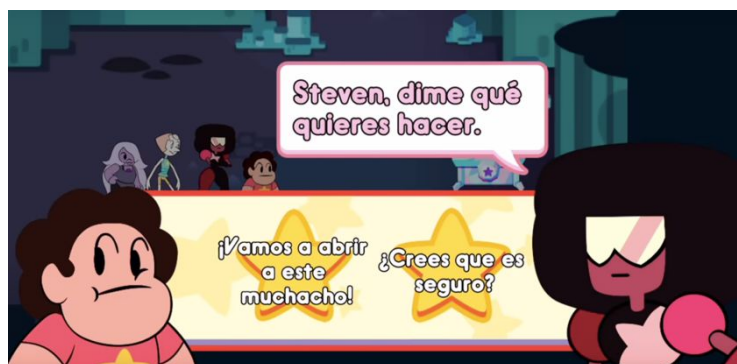


GRÁFICO 13. ESCENA DE TOMA DE DECISIÓN EN EL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE: ATTACK THE LIGHT!

Si bien, como se mencionó antes, Steven es el avatar principal, el sujeto jugador es colectivo, por cuanto en los combates se controlan los ataques de todos los personajes. Esto conlleva a que el juego proyecte un

mensaje fuertemente inclinado hacia resaltar la importancia de la colaboración y del trabajo en equipo, lo que es coherente con el mensaje que entrega la serie.

En cuanto a las reglas de competencias del sujeto/jugador, el videojuego, al igual que la serie, está marcado por el “deber ser”, ya que Steven y las gemas (y, por ende, en este caso el jugador) en ningún momento se cuestionan si van a luchar contra los enemigos para salvar a la tierra, sino que siempre asumen que esa es su misión. En ese sentido, esa característica pudiera interpretarse como determinación, pero también como restricción y falta de libertad. Por otra parte, en cuanto a la dimensión del “poder hacer”, el juego le propone al jugador retos simples, que se aprenden pronto, pero que debe perfeccionar progresivamente en su ejecución.

Las reglas de realización, es decir, que enlazan una acción actualizada con un determinado resultado, son complejas y con un valor ambiguo, ya que, por ejemplo, un mismo tipo de ataque puede tener diferentes resultados dependiendo de las habilidades del enemigo. De esta manera, se dan condiciones de realización específicas para cada acción.

En cuanto a las reglas transformacionales de los instrumentos y recursos del sujeto/jugador, estos son coherentes con los objetos y armas de la serie. Por ejemplo, uno de los objetos que restablece la salud es la golosina favorita de Steven en la serie. De esta forma, se refuerza la coherencia narrativa y la sensación de que el jugador puede recorrer el mundo de la serie.

Con respecto a las reglas de inducción de comportamientos, es importante recalcar lo simbólico que resulta el hecho de que al jugador se le premie por dar aliento a su equipo en las batallas, dándole un significado positivo al trabajo en equipo y a actitud de preocupación por los otros.



GRÁFICO 14. ESCENA DE DIÁLOGO EN EL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE:
ATTACK THE LIGHT!

- **Entorno de juego**

El diseño del entorno está muy ligado, tanto estética como funcionalmente, al espacio y tiempo de la serie.

La temporalidad está supeditada a las acciones del jugador, es decir, se trata de una temporalidad céntrica en donde el entorno se va complejizando a medida que el jugador va consiguiendo habilidades y herramientas. En este sentido, existe una correlación entre el potencial de acción del sujeto/jugador y el potencial de eventos del entorno de juego. Así la experiencia de juego resulta distendida y amable.

Una vez que el jugador ha desbloqueado niveles, se puede mover entre ellos con bastante libertad. Así, en cada nivel se puede volver a pelear contra algunos enemigos para conseguir más monedas, puede ir a un nivel más adelante a buscar algún objeto y luego regresar para utilizarlo como llave para entrar a alguna zona oculta y conseguir un mayor porcentaje de progresión o puntos de experiencia. De esta manera, la progresión temporal del juego se da en espiral, confiriéndole un carácter de amplitud al entorno lúdico.

En contradicción a esto, las distintas unidades espaciales del juego se encuentran fragmentadas, sin zonas intermedias o intersticios. A su vez,

la espacialidad es excéntrica respecto al usuario, por lo que queda en primer plano la necesidad de la adaptación del “yo” al entorno.

Por otra parte, si bien el entorno es poco variable, va aumentando progresivamente la dificultad, lo que le otorga equilibrio a la experticia de juego. Así, la curva de tensión general de la experiencia lúdica se puede describir a través de la ya mencionada teoría de la “experiencia óptima” o *flow* (Csicszentmihaly, 1990). Es decir, la resolución de los problemas del juego está en el punto medio entre el aburrimiento (por exceso de simplicidad) y la ansiedad o frustración (por exceso de complejidad). De esta manera, el jugador siente que puede abordar un objetivo difícil pero deseado, que se encuentra cerca del umbral de sus capacidades, pero no más allá de las mismas.

Así, el eje de redundancia v/s variabilidad es concordante con el género de juego al que pertenece la obra (RPG), pero es importante recalcar, que más allá de esto, la redundancia se relaciona al universo semántico de la rigidez y el orden, los cuales se alejan del campo de significación de la serie, que se caracteriza por la exploración no sólo de mundos, sino que a nivel emocional. Así, el protagonista generalmente fluye dejándose llevar por sus instintos y deseos, aún cuando pudiera ir en contra de las normas o lo que se espera de él.

En cuanto a la coherencia discursiva multimodal del juego, este se caracteriza por tener un apartado visual muy coherente con la serie.

- **Análisis de la dimensión narrativa**

La organización narrativa de la gameplay combina la secuencialidad de la historia y la fragmentación de los *quest*. De esta manera, hay un tronco narrativo fuerte que contiene diversos “paquetes” de *quests*, en un orden determinado. Así el jugador no tiene mayor poder de decisión con respecto al desarrollo de la historia, pero sí sobre el orden de resolución de los *quest* o, incluso, tiene la posibilidad de volver sobre sus pasos.

Pese a esto último, el peso narrativo no reside en las unidades compositivas (niveles) sino, sobre todo, en la trama como conjunto. Se podría decir que narrativamente el todo es más importante que las partes.

El videojuego tiene la clásica estructura de roles actanciales de Greimas, donde hay un objetivo, un sujeto (Steven) y en su misión tiene ayudantes (gemas, objetos, etc.) y oponentes (monstruos de luz). Así también confluyen roles, como el de Steven y las Gemas, que pueden ser sujetos y ayudantes. Al tener una gameplay estática y repetitiva, este modelo se repite en los distintos segmentos del juego.

En términos de arco dramático, la creciente dificultad permite concebir que existe un incremento progresivo de la tensión dramática. Al provenir de un mundo narrativo ya establecido, la primera parte del juego (lo que podría considerarse el acto I o planteamiento) es bastante rápido. No se presentan los personajes ni el escenario. Por esta razón, si bien pudiera consumirse por separado, es una pieza que tiene bastante dependencia narrativa y será entendida mucho mejor por alguien que conozca la serie. Lo que ocurre en este primer acto es básicamente la fase de “llamada a la aventura” y el primer punto de giro, que ocurre cuando el prisma se convierte en un monstruo inesperadamente cuando Steven lo toca.

El segundo acto, es el que se lleva el mayor peso, pues constituye desde el primer nivel al último, cuando encuentran al enemigo final. A lo largo de esta etapa, Steven y las gemas adquieren las competencias y herramientas necesarias, y, además, suceden los acontecimientos que los favorecen y los que son perjudiciales, pero que les permite evolucionar lo suficiente como para enfrentar el acto final. Aquí, muy cerca del tercer acto, se produce el segundo punto de giro, cuando se revela que el prisma no estaba actuando como un arma, sino que pretendía servir a Steven como su amo. Posterior a este giro, se resuelve rápidamente el conflicto, sin terminar la batalla final, pues se devela que el prisma no es un enemigo.

4.4.2 Steven Universe: Save the light

- Historia

Es una secuela de Steven Universe: Attack the light! Comienza con una cinemática donde Steven le muestra el prisma y el “Steven de luz” a Connie, contándole como lo rescataron.



GRÁFICO 15. CINEMÁTICAS DE INICIO DEL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE:
SAVE THE LIGHT

De pronto, el prisma se va de la casa y los amigos van en su búsqueda. Salen a recorrer Ciudad Playa y lo encuentran en el auto lavado de Greg, quien les muestra que hay una nave en el cielo, la cual cae sobre el lugar. De ella, baja una gema de un color anaranjado, quien les dice que el Prisma le pertenece a ella, ordenándole que absorba a Steven de luz. La gema en todo momento se muestra arrogante y se burla del prisma por haberse activado en las manos de un humano. Le da la orden de eliminar a los humanos y él obedece proyectando unos pequeños seres malvados. La Gema nuevamente se burla, diciéndole que si antes sus armas eran mucho más fuertes. Luego vuelve su nave llevándose al prisma con ella.

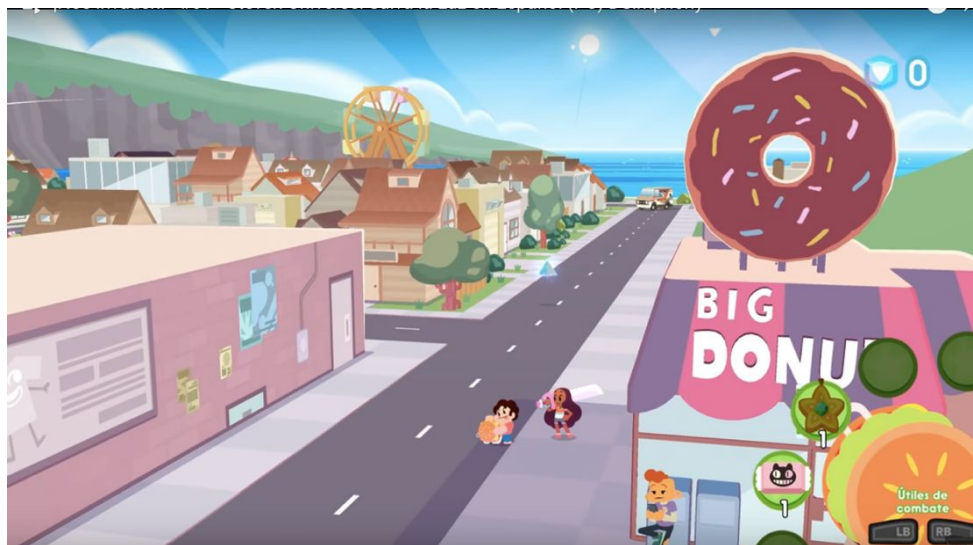


GRÁFICO 16. CIUDAD PLAYA EN EL VIDEOJUEGO STEVEN UNIVERSE: SAVE THE LIGHT

Steven y Connie emprenden la aventura de rescatar al Prisma, para esto recorren distintos lugares, partiendo por Ciudad Playa, y se van encontrando con diferentes personajes que aparecen en la serie.

Por ejemplo, se van encontrando con cada una de las Gemas, quienes se van añadiendo al equipo, aportando con sus propios poderes en la misión de rescate. También se encuentran con personajes secundarios de la serie, con quienes pueden conversar para obtener más información que les permita resolver las misiones. En el transcurso del juego se van develando algunos elementos, como que la Gema que se llevó al prisma

se llama Hessonita, y luchó contra las gemas que se revelaron, incluyendo a Rose Cuarzo. En esta batalla, el Prisma fue utilizado como arma.

En cada uno de los seis escenarios hay un enemigo final, y el último de todos ellos es Hessonita. Steven y el equipo logran derrotarla, ella se lamenta y cede la propiedad del Prisma, diciéndole a Steven que en realidad le pertenece a él. Steven se niega, señalando que el prisma no se de nadie, que es un ser libre. Entonces, se le pregunta dónde quiere estar. Aquí, se le entrega el control al jugador, quien debe decidir, tomando el lugar del Prisma, si vuelve al planeta madre con Hessonita o se queda en la tierra con Steven.

En caso de decidir quedarse, el final toma un tono alegre, vuelven a Ciudad Playa y deciden ir a jugar. Luego aparecen los créditos, con un paisaje de día y la clásica música con que finalizan los episodios de la serie. Si por el contrario, decide que debe volver al Planeta Madre, Steven se muestra sorprendido y apenado, aparecen los créditos abruptamente, con un fondo y una música más oscura que en el otro final.

- **Sistema de juego**

El juego tiene elementos de aventura, puzzles, batallas y RPG. Al igual que su predecesor, en el recorrido por los mundos, el jugador controla el personaje de Steven, pero al encontrar enemigos, controla a todos los miembros del equipo.

En este caso, además de Steven y las Gemas, el grupo es conformado por Greg, Connie y Peridot (otra gema). Pero sólo se puede llevar a cuatro integrantes al mismo tiempo, por lo que el jugador deberá escoger e intercambiar a sus personajes en función de sus habilidades y las necesidades que tenga en cada batalla o desafío.

Durante las batallas, en las que los protagonistas y el enemigo tienen turnos para atacar, las Gemas toman la posición ofensiva mientras Steven proporciona soporte, curaciones y elementos defensivos. La mayoría de las acciones de ataque requieren usar Puntos de Estrella, de los cuales tienen un suministro limitado para cada duelo. El jugador puede utilizar elementos para aumentar sus Puntos de Estrella o escoger salvarlos para una próxima batalla.

Si bien la gameplay está orientada al objetivo de ganar las peleas contra los enemigos, el sistema de juego permite que en el cumplimiento de dicho objetivo se recurra a actitudes relacionadas con el compañerismo y el trabajo en equipo.

En este juego aparece la posibilidad de fusión de las Gemas, Steven y Connie, lo que amplía el abanico de posibilidades de ataque y defensa, además de reforzar el mensaje de la importancia del trabajo en equipo entregado en la serie.

- **Unidades de Gameplay**

La gameplay se puede dividir en seis unidades, que corresponde a cada uno de los “mundos” que pueden recorrer los protagonistas. En cada uno de ellos, el objetivo es derrotar a los enemigos que van apareciendo (que ha dejado el Prisma por orden de Hessonita), recolectar objetos para mejorar las habilidades y obtener nuevas armas y resolver acertijos para que se abran puertas o se descubran nuevos caminos para poder avanzar. Algunas zonas pueden ser inaccesibles hasta que el jugador solucione algunos puzzles o acertijos, u obtenga un elemento necesario, que en ocasiones debe ir a buscar a otro nivel más adelante y luego regresar.

El videojuego está organizado en *quest*, es decir, en cada nivel el jugador debe llevar a cabo tareas que le permiten desbloquear nuevos niveles. Por ejemplo, encontrar cofres en cuyo interior hay objetos que brindan

habilidades o armas, y derrotar enemigos hasta llegar al portal que les permitirá viajar hasta el siguiente nivel. Algunos objetos le permiten al jugador ganar monedas para mejorar cuatro categorías de actualización: Atacar, defensa, suerte o trabajo en equipo. Así, se puede ir haciendo más hábil a cada personaje en cualquiera de estas áreas.



GRÁFICO 17. CATEGORÍAS DE ACTUALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES DE STEVEN UNIVERSE: SAVE THE LIGHT

De esta manera, el juego tiene un fuerte componente de estrategia, que hará necesario que el jugador conozca bien a sus personajes y a sus enemigos. Esto, puede significar una ampliación del universo narrativo, por cuanto permite conferirles características a los personajes más allá de las vistas en la serie.

Si bien el videojuego está organizado en red de *quest* (en donde se puede volver a un nivel anterior), es posible encontrar un viaje más lineal que en el juego predecesor. La inexistencia de un mapa da la sensación de un viaje más fluido por el mundo del juego.

En general, las unidades de gameplay se caracterizan tener un patrón recurrente en la dinámica de juego, una gameplay prototípica que se puede sintetizar de la siguiente manera:

Steven y la Gema recorren un nivel hasta que son frenados por la aparición de un enemigo ineludible con el que deben competir. El jugador decide con que Gema comenzar atacando y, a la vez, que tipo de ataque usará. Dependiendo del daño que le infrinja al enemigo y a la respuesta del mismo, decidirá si a continuación usará otro tipo de ataque o uno de los poderes sanadores de Steven.

La dinámica del juego posee, a nivel global, una considerable redundancia basada en esta estructura prototípica descrita, por lo que el sistema de gameplay del juego es cerrado. Dicho *script*, en relación con otros aspectos del juego, enlazan con la dinámica de las aventuras narradas en la serie animada, donde permanentemente los protagonistas asumen el reto de ir en busca de Gemas que constituyan una amenaza para la humanidad. Así también, en la serie usan permanentemente los mismos ataques que son propios de cada Gema. Pero además, incorpora el elemento de rescate, ya que en este caso, el objetivo final no es sólo vencer a una Gema, sino rescatar a alguien que es parte del equipo (el Prisma).

Dependiendo del objetivo del jugador, se delimitarán algunas actividades hábiles para conseguirlo. Por ejemplo, para conseguir un mayor porcentaje de logros deberá cumplir una mayor cantidad de objetivos instrumentales o secundarios, como recorrer más lugares del mapa o luchar contra un mayor número de enemigos para conseguir más monedas que le permitan comprar insignias y aumentar sus habilidades. Así podrá cumplir con mayor facilidad los objetivos finales.

En cuanto al diseño del sujeto/jugador en su dimensión descriptiva, esta se remite con bastante fidelidad al diseño de los personajes de la serie, tanto en su apariencia como en personalidad, movimientos y habilidades.

Si bien, como se mencionó antes, Steven es el avatar principal, el sujeto jugador es colectivo, por cuanto en los combates se controlan los ataques de todos los personajes. Esto conlleva a que el juego proyecte un

mensaje fuertemente inclinado hacia resaltar la importancia de la colaboración y del trabajo en equipo, lo que es coherente con el mensaje que entrega la serie.

En cuanto a las reglas de competencias del sujeto/jugador, el videojuego, al igual que la serie, está marcado por el “deber ser”, ya que Steven y las gemas (y por ende, en este caso el jugador) no se cuestionan el ir a luchar contra los enemigos para salvar a la tierra, sino que siempre asumen que esa es su misión. En ese sentido, esa característica pudiera entenderse por una parte como determinación, pero también como restricción y falta de libertad.

Por otra parte, en cuanto a la dimensión del “poder hacer”, el juego propone retos que van evolucionando en su dificultad, pero siempre dependiendo de las habilidades demostradas por el jugador. Las reglas de actualización en general son simples, ya que al hacer *clic* en una tecla del joystick se despliega el menú de ataques, por esto son fácilmente aprendibles.

Las reglas de realización van a depender del nivel en el que está el personaje y del poder del enemigo. La capacidad de un enemigo de, por ejemplo, bloquear ataques para protegerse, van a complejizar las reglas de realización, por lo que se hace necesario un involucramiento mayor en el juego que permita ir desarrollando estrategias. Así las reglas de realización podrían clasificarse como complejas, las cuales están estrechamente relacionadas con el juego estratégico.

En cuanto a las reglas transformacionales de los instrumentos y recursos del sujeto/jugador, estos son coherentes con los objetos y armas de la serie. Por ejemplo, uno de los objetos que restablece la salud es la golosina favorita de Steven. De esta forma, se refuerza la coherencia narrativa y la sensación de que el jugador puede recorrer el mundo de la serie.

Con respecto a las reglas de inducción de comportamientos, es importante recalcar lo simbólico que resulta el hecho de que al jugador se le premie por dar aliento a su equipo en las batallas, dándole un significado positivo al trabajo en equipo y a actitud de preocupación por los otros. Así, la interacción del diseño de reglas con el mundo de juego crea jugadores-modelo colaborativos, solidarios y con compañerismo.

- **Entorno de juego**

El diseño del entorno está muy ligado, tanto estética como funcionalmente, al espacio y tiempo de la serie.

La temporalidad está supeditada a las acciones del jugador, es decir, se trata de una temporalidad céntrica en donde el entorno se va complejizando a medida que el jugador va consiguiendo habilidades y herramientas. En este sentido, existe una correlación entre el potencial de acción del sujeto/jugador y el potencial de eventos del entorno de juego.

El espacio da la sensación de amplitud y libertad, además de tener un estilo de ilustración similar a los cuentos infantiles, por lo que se proyecta como un entorno seguro, pese a los enemigos que van apareciendo. Se podría decir que el entorno es dócil y amable respecto al sujeto/jugador. Además, la temporalidad del entorno es céntrica con respecto al sujeto jugador, lo que aumenta la sensación de relajación.

Una vez que el jugador ha desbloqueado niveles, se puede mover entre ellos con bastante libertad. Así, en cada nivel se puede volver a pelear contra algunos enemigos para conseguir más monedas, puede ir a un nivel más adelante a buscar algún objeto y luego regresar para utilizarlo como llave para entrar a alguna zona oculta y conseguir un mayor porcentaje de progresión o puntos de experiencia. De esta manera, la progresión temporal del juego se da en espiral, confiriéndole un carácter de amplitud al entorno lúdico.

Con respecto a la relación con el entorno, se pueden distinguir dos modos de juego principales, uno, donde se puede recorrer el espacio, a modo de paseo, y otro de recolección y lucha, donde se aspira a mejorar las habilidades y subir de nivel. De aquí se derivan dos significados distintos del mundo de juego, uno de relaxo y despreocupación y otro muy vinculado al deber ser.

La curva de tensión general de la experiencia lúdica se puede describir también (como lo que ocurre en *Attack the light*) a través de la teoría de la “experiencia óptima” o *flow* (Csicszentmihaly, 1990). Es decir, la resolución de los problemas del juego está en el punto medio entre el aburrimiento (por exceso de simplicidad) y la ansiedad o frustración (por exceso de complejidad). De esta manera, el jugador siente que puede abordar un objetivo difícil pero deseado, objetivo que se encuentra cerca del umbral de sus capacidades, pero no más allá de las mismas.

Hay un equilibrio en el eje de redundancia v/s variabilidad, ya que si bien existe una redundancia en el sistema de juego y las acciones del jugador no influyen mayormente en la historia general, si influyen en el argumento, dependiendo principalmente de las decisiones de personalización de las características/habilidades de cada personaje y de la conformación del equipo que vaya escogiendo.

- **Análisis de la dimensión narrativa**

La organización narrativa de la gameplay combina la linealidad de la historia y la fragmentación de los *quest*. De esta manera, hay un tronco narrativo fuerte que contiene diversos “paquetes” de *quests*, en un orden determinado. Así el jugador no tiene mayor poder de decisión con respecto al desarrollo de la historia, pero sí sobre el orden de resolución de los *quest* y, por ende, en el desarrollo argumental. Pese a esto último, el peso narrativo no reside en las unidades compositivas (niveles) sino, sobre todo, en la trama como conjunto. Narrativamente el todo es más importante que las partes.

El videojuego sigue la estructura de roles actanciales de Greimas, donde hay un objetivo, un sujeto (Steven) y en su misión tiene ayudantes (gemas, objetos, etc.) y oponentes (monstruos de luz). Así también confluyen roles, como el de Steven y las Gemas, que pueden ser sujetos y ayudantes. Al tener una gameplay estática y repetitiva, este modelo se repite en los distintos segmentos del juego.

En términos de arco dramático, hay un creciente aumento de la dificultad que se correlaciona con el incremento progresivo de la tensión dramática que llega a su máximo punto en el desenlace, cuando se le da a escoger el final al jugador.

Tal como sucedió con el videojuego anterior, al provenir de un mundo narrativo ya establecido, la primera parte del juego (lo que podría considerarse el acto I o planteamiento) sucede rápido. Aunque no se presentan los personajes, ni el escenario, si se comienza con un breve resumen de los hechos anteriores, que pone en contexto al jugador. Lo que ocurre en este primer acto es básicamente la fase de “llamada a la aventura”.

El primer punto de giro ocurre cuando se encuentran con Hessonita y esta se lleva al Prisma. El segundo acto, es el que se lleva el mayor peso, pues constituye desde el primer nivel al último, cuando deben luchar con Hessonita. A lo largo de esta etapa, Steven y las gemas adquieren las competencias y herramientas necesarias, y, además, suceden los acontecimientos que los favorecen y los que son perjudiciales, pero que les permite evolucionar lo suficiente como para enfrentar el acto final. Aquí también se conocen hechos que son parte de la trama y que profundizan la mitología de Steven Universe, como el origen de Hessonita.

En el tercer acto, que sería la batalla con Hessonita, se da el último punto de giro, cuando el Prisma se niega a atacar a Steven y se le pide al

jugador que decida cuál será el final del texto. Este elemento tiene un fuerte potencial de significación, aumentando la sensación de inmersión en el universo narrativo. Al tener poder de decidir sobre un texto, el jugador tiene la vivencia de poder participar del universo narrativo completo. Posterior a esto se resuelve el conflicto, con un final que quedará a criterio del jugador.

En cuanto a la coherencia discursiva multimodal del juego, este se caracteriza por tener un apartado visual muy coherente con la serie. El entorno del juego tiene la misma estética de colores planos y alegres y dibujos suaves e infantiles. Los escenarios donde tienen lugar las aventuras ya han sido presentadas en la animación, por lo que es fácilmente reconocible por los jugadores que sean consumidores de otros textos del universo.

4.4.3 Conclusiones

Cómo señaló Pérez Latorre, la dimensión sujeto/objetivo, clásicamente utilizada como eje principal para el análisis narrativo, no es suficiente para comprender las posibilidades expresivas de un videojuego. Pues estos no tratan sólo sobre historias o tramas, sino que, a nivel profundo, configuran la imagen de un mundo y poseen un discurso subyacente sobre las relaciones sobre las relaciones sujeto/entorno que se dan en dicho mundo.

En el caso de los videojuegos aquí analizados, no se conforma la imagen de un mundo nuevo, sino que se profundiza en un mundo ya existente, colmado de significaciones y “marcas de cosmicidad” devenidas de la experiencia narrativa estructurada como descubrimiento progresivo del mismo.

Tanto *Steven Universe: Attack the Light* como *Steven Universe Save The Light* proveen de riqueza informativa sobre el entorno natural y cultural del mundo visto en la serie, permitiendo que tanto los fans como el público

casual y las potenciales nuevas audiencias se hagan parte del espacio ficticio, conociendo nuevos lugares o recorriendo en primera persona los que ya conocían. Así también, pueden experimentar con los códigos de interacción internos del mundo narrativo, permitiéndole empatizar y participar de los conflictos, enfrentamientos, alianzas, ataques y defensas.

En definitiva, la narrativa de estos videojuegos se relaciona con el postulado de Klastrop y Tosca (2013): los videojuegos que posibilitan, por un lado, un mayor grado de exploración del universo y, por otro, de interactividad de los usuarios con aspectos ya conocidos del universo transmedia (en el caso del estudio los juegos masivos online) están en mejores condiciones para dar una sensación inmersiva que lleva a los seguidores a un mayor compromiso emocional con el relato en particular y el sistema transmedia en general, ya que lo que más aprecian jugadores es la posibilidad de “vivir” en el mundo de un universo transmedial, de interactuar con los lugares y tener un papel en los conflictos que definen ese mundo.

Capítulo 5: Diseño de videojuego: Connie’s Journey

5.1 Descripción

El desarrollo teórico y posterior análisis del Universo Transmedia de Steven Universe dan cuenta de las posibilidades de los videojuegos como medio expresivo y simbólico para la extensión y ampliación de un universo narrativo, ya sea como historia intersticial o paralela.

Sin embargo, es posible observar, que, al menos en el caso de este universo, estas posibilidades no son utilizadas en los videojuegos distribuidos a través de la web, sino sólo en los que están creados para consolas.

Por otra parte, los videojuegos que han sido desarrollados para consolas, si bien amplían el universo narrativo, mantienen un diseño, mecánica y géneros recurrentes que exploran la extensión del relato, principalmente, a través de la posibilidad de interactuar con el mundo narrativo, pero no se alejan del eje troncal de la serie en cuanto a tema y trama.

Es a partir de esta identificación que se propone un videojuego desarrollado para ser publicado en una plataforma web que cuente con elementos narrativos diferentes a los ya utilizados.

A través de esto, se busca entregarle a la audiencia un texto distinto, que le permita a los fans y al público “relacionarse” de forma más íntima con uno de los personajes y a la vez, pueda servir como puerta de entrada al universo narrativo para quienes aún no lo conocen.

Steven Universe, cumple con la premisa de Scolari en cuanto desarrolla personajes reconocibles, que desafían al consumidor y lo invitan a conocer algo más de sus vidas, cada personaje hace algo en el relato. Los personajes son sujetos del deseo, quieren algo y lucharán por conseguirlo. Esta relación entre sujeto y objeto da lugar a los programas narrativos de cada personaje. Esta complejidad hace que sea necesario buscar estrategias para darle vida a cada personaje más allá de la serie.

El videojuego, llamado *Connie`s Journey*, profundizará en el personaje de la mejor amiga de Steven, a través de una gameplay que evoca un recorrido representativo de su viaje interior.

En la serie, Connie se presenta inicialmente como una niña tímida e insegura, con dificultades para hacer amigos. A medida que avanza la historia, y luego de conocer a Steven, el personaje va evolucionando convirtiéndose en una compañera de las Gemas de Cristal, capaz de vivir aventuras peligrosas pese a ser humana, y de rebelarse contra la rigidez y desconfianza de sus padres.

El videojuego plasmará ese viaje interior a través de recursos lúdicos y simbólicos, mostrando cómo el personaje va haciendo consciente sus fortalezas y construyendo su identidad. Poseerá un diseño con vocación expresiva y minimalista, carente de un discurso social o moral, abocado por completo al discurso sobre la vida interna y evolución de su protagonista.

5.2 Objetivos

El desarrollo del videojuego *Connie's Journey* gira en torno a los siguientes objetivos:

- Ampliar el universo narrativo de *Steven Universe* a través de la narración de una historia paralela que profundice en uno de sus personajes.
- Utilizar las potencialidades del lenguaje videolúdico como medio expresivo para ampliar un universo narrativo.
- Ampliar la audiencia del universo transmedia de *Steven Universe*.

5.3 Justificación

La relevancia de la creación del presente videojuego se fundamenta principalmente en la necesidad de exploración del lenguaje videolúdico como medio de significación.

Por oposición a los videojuegos desarrollados hasta ahora dentro del universo narrativo analizado, este texto busca configurarse como un relato con menos complejidad en las mecánicas, pero con un relato más profundo y lineal, que se separe del eje troncal de la trama de la serie, en la cual, si bien hay una exploración de los personajes, cada episodio centra su relato en una lucha contra el mal. En este videojuego no habrá un enemigo externo contra el cual luchar, los antagonistas serán las emociones de la protagonista simbolizadas en el entorno.

Una de las bases que sustentan la idea de este proyecto, es el aporte de Klastrup y Tosca, quienes señalan que los videojuegos situados en universos transmediales parecen tener más éxito cuando renuncian a contar la misma historia que el texto de origen y dan vida a nuevas historias o áreas geográficas, que están relacionadas con la historia canónica, pero permiten que el jugador tenga un papel protagonista que no sea repetitivo.

Otra característica que da relevancia a este proyecto, es que se considera desde un principio el potencial expresivo del lenguaje de los videojuegos, lo que permite prestar atención a los elementos expresivos, y no sólo lúdicos, durante su desarrollo.

5.4 Documento de diseño de juego

- **Nombre del juego**

Connie`s Journey

- **Características**

Pertenece al género de plataformas, con mecánicas y progresión de nivel sencillas.

- **Audiencia y plataforma**

De acuerdo al informe de Kantar Ibope Media, la principal audiencia de Steven Universe son niños de entre 6 y 11 años. Sin embargo, las temáticas abordadas han hecho que el público se amplíe hacia adolescentes y adultos. Esto, sumado a que el videojuego será publicado a través de una plataforma web, hace que sea potencialmente accesible a todo tipo de público.

- **Sinopsis**

Connie despierta en un lugar extraño sin recordar quién es ni qué hace ahí. Luego, descubre que la única alternativa que tiene es avanzar hacia adelante, aún cuando no tiene claridad de hacia dónde va.

En el camino, se da cuenta que hay obstáculos y que no cuenta con las habilidades para superarlos. Al tomar conciencia de esto, debe recorrer el espacio, entonces encontrará un objeto muy ligado a su vida y su personalidad. Así, irá adquiriendo nuevas habilidades al mismo tiempo que va reconstruyendo su identidad. Al llegar al final del juego, sabrá quién es y podrá volver a casa.

- **Apariencia y ambientación**

El juego tendrá un diseño 2d que invoque una estética onírica. Los dibujos y colores serán muy similares a la serie, pero con una construcción del entorno más abstracta.

Para las paletas de colores, se utilizarán de referencia las de la serie.

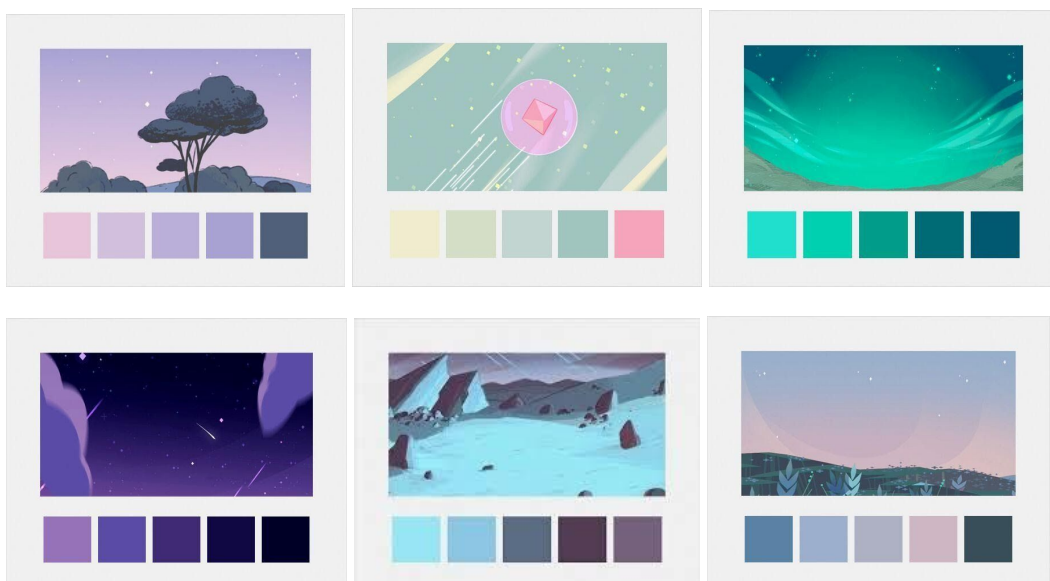


GRÁFICO 18. PALETAS DE COLORES REFERENCIALES PARA EL VIDEOJUEGO
CONNIE'S JOURNEY

Para el diseño de escenarios, se utiliza de referencia el videojuego Gris.

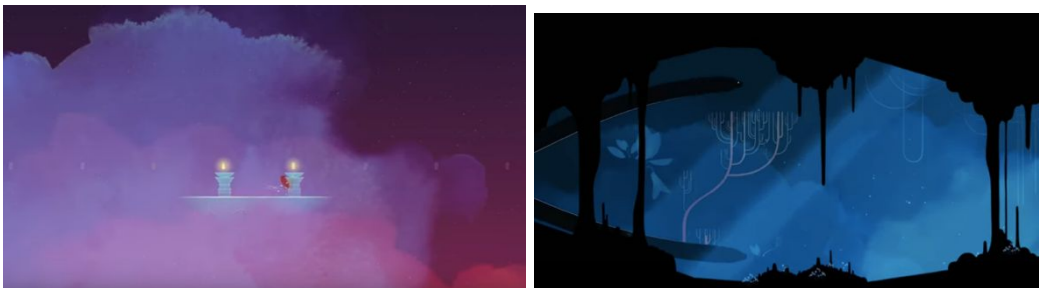
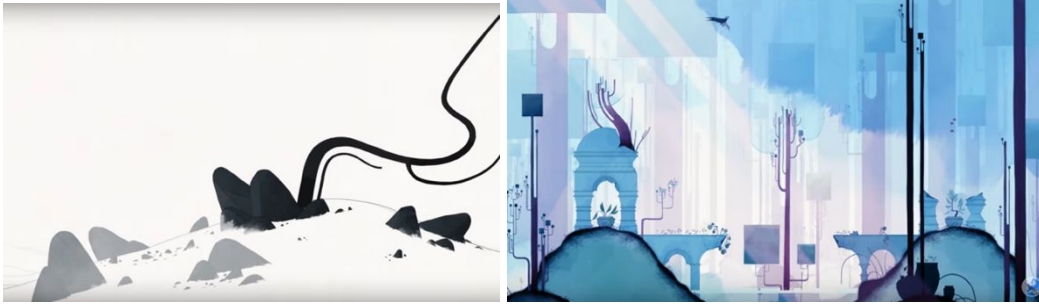


GRÁFICO 19. GRÁFICOS REFERENCIALES PARA EL VIDEOJUEGO CONNIE'S JOURNEY

- **Objetivo del juego**

El objetivo final de la protagonista será recordar su identidad y salir del extraño lugar donde se encuentra.

- **Mecánicas de juego**

La mecánica del juego irá variando en cada nivel.

En el primer nivel el sujeto/jugador la mecánica será correr por el escenario hasta encontrar una fotografía de sus padres. A partir de ahí la mecánica será correr y saltar a las aspas de una especie de molino y luego saltar al próximo nivel.

En el segundo nivel la mecánica de juego será correr y saltar por distintas plataformas hasta encontrar un libro. A partir de ahí también podrá nadar para cruzar el río y llegar al siguiente nivel.

En el tercer nivel la mecánica de juego será recorrer el entorno corriendo, saltando y nadando. Cuando encuentre la espada de Rose, podrá mover objetos pesados. Así, podrá trasladar los bloques que le permitan construir un puente para avanzar hasta el cuarto nivel.

En el cuarto nivel, la mecánica incluirá correr, saltar, nadar y mover objetos para encontrar un corazón. Este desbloqueará la habilidad de flotar. A partir de ahí podrá saltar los precipicios y llegar al último nivel.

El último nivel es el que tendrá más dificultad. Se deberán esquivar obstáculos usando las habilidades de correr, saltar, nadar, mover objetos y flotar.

- **Definición de los menús**

Al ser un diseño minimalista, con la tecla Enter (si se juega en computadora) o con un botón de pausa (si se juega en dispositivos móviles) se pausará el juego y se mostrará un botón clickeable que diga “Volver”.

De esta forma el usuario, podrá pausar y retomar el juego. Al ser un juego para la web, si el usuario quiere terminarlo, deberá salir de la ventana o cerrar el navegador.

- **Controles**

Al ser un videojuego para web la interfaz física que controle los movimientos puede ser el teclado de una computadora o la pantalla táctil de un dispositivo móvil.

Movimientos con un teclado físico

Correr: Tecla de Espacio

Saltar: Flecha hacia arriba

Nadar: Flecha hacia abajo

Flotar: Flecha hacia Izquierda

Empujar objetos: Flecha hacia la derecha

Movimientos con una pantalla táctil

La interfaz de la pantalla táctil tendrá una cruceta como la que se muestra a continuación. El círculo del centro cumplirá la función de la tecla de espacio.

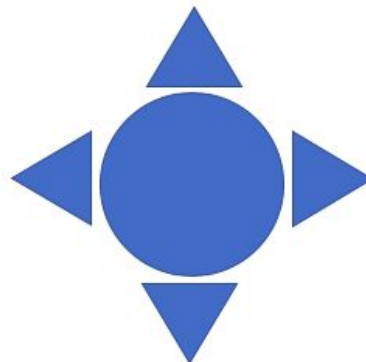


GRÁFICO 20. INTERFAZ DE CONTROLES PARA EL VIDEOJUEGO CONNIE'S JOURNEY EN DISPOSITIVOS MÓVILES

Las funcionalidades de cada flecha se irán activando en la medida que se vayan desbloqueando las habilidades. Cuando se activen, la flecha corriente parpadeará una vez, mostrando que ahora es funcional.

- **Información en pantalla durante el juego**

Durante el juego se mostrará el número del nivel en que se encuentra el jugador, y con un ícono se irán mostrando las habilidades que ya han sido desbloqueadas.

- **Salud y habilidades**

El sujeto/jugador no sufrirá daños en el transcurso del juego. Tampoco habrá una cantidad limitada de vidas.

Si intenta cruzar un obstáculo antes de tener la habilidad para hacerlo (por ejemplo, tratar de cruzar el río antes de tener la habilidad de nadar), volverá al principio del nivel.

- **Sistema de cámara**

El juego será en tercera persona y la cámara se moverá de forma horizontal conforme se mueva el sujeto/jugador. En algunos pasajes se harán *zoom in* o *zoom out* para agregarle ritmo, mayor movimiento y enfatizar estados emocionales. El jugador no tendrá control sobre la misma.

Ejemplo:





GRÁFICO 21. CINEMÁTICA DEL VIDEOJUEGO GRIS. EJEMPLO DE CÁMARA PARA EL VIDEOJUEGO CONNIE'S JOURNEY

- **Estructura del juego**

Tendrá una estructura lineal, con cinco niveles (nodos) que se recorrerán consecutivamente, sin posibilidad de retornar al nivel anterior.

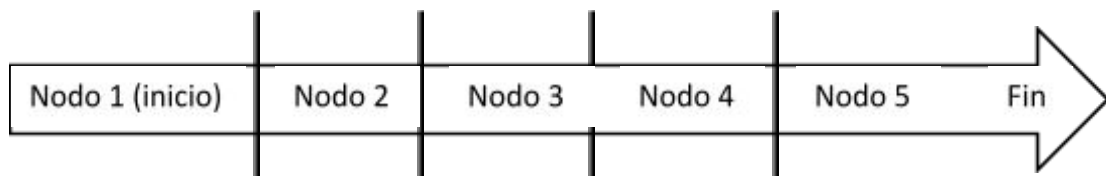


GRÁFICO 22. ESQUEMA DE ESTRUCTURA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO CONNIE'S JOURNEY

- **Guión**

El juego comienza con Connie despertando en un extraño lugar. Una breve cinemática la muestra confundida, mirando para todos lados y caminando de un lado a otro.

Luego, toma el control el jugador. En una primera instancia sólo podrá correr hacia la derecha y la izquierda para recorrer el primer escenario

(primer nivel), que tendrá colinas y será en blanco y negro. Al llegar al final del primer nivel se encontrará con una especie de molino con las aspas girando. Como no puede saltar, el jugador se verá obligado a volver hacia atrás y recorrer nuevamente el nivel. En una parte del escenario encontrará una fotografía de sus padres y el personaje dará un salto, mostrándole al jugador que ahora tiene una nueva habilidad. Al mismo tiempo el escenario comenzará a enriquecerse visualmente, apareciendo algunos colores y formas. Ahora podrá regresar al final del nivel y saltar a las aspas (en coordinación al giro de estas). Al llegar a cima del molino podrá saltar hacia el final de la pantalla y aparecerá en un nuevo nivel.

En un principio, el segundo nivel parecerá una continuación del primero. Deberá avanzar por plataformas, hasta llegar a un río. Si el jugador sigue avanzando se caerá y volverá al inicio del nivel. Entonces sabrá que debe explorar un poco más hasta encontrar un libro. Entonces el personaje hará un gesto con los brazos, demostrando que ahora puede nadar, y nuevamente el escenario se tornará de un color azulado, con apariencia acuática, y se añadirán nuevos elementos. El jugador deberá volver al río, cruzarlo y llegar hasta el final para avanzar al siguiente nivel.

El tercer escenario mantendrá la apariencia acuosa y Connie deberá avanzar nadando y esquivando objetos. Entonces, llegará a un lugar donde unos obstáculos en forma de cubos no la dejarán avanzar. Al recorrer nuevamente el escenario encontrará la espada de Rose Cuarzo. El personaje hará un gesto que dará a entender al jugador que puede empujar objetos. Así podrá mover los obstáculos y pasar al cuarto nivel.

En el cuarto nivel el sujeto/jugador tendrá que utilizar todas las habilidades adquiridas previamente para prosperar. En un punto, llegará a un precipicio que no podrá saltar. A partir de ahí deberá volver y encontrar un corazón, este le permitirá flotar y progresar hasta el final del nivel.

Finalmente, y una vez que ha terminado el quinto nivel, Connie despertará en su cama.

- **Requerimientos funcionales**

El diseño está planificado para ser realizado por una única persona, por lo cual se plantean los siguientes softwares, tanto para el diseño como para la producción del videojuego.

Photoshop e Illustrator (en cualquiera de sus versiones): se utilizarán estos dos softwares de diseño para realizar los diseños de los niveles, así como del personaje principal.

Unity3D: Unity es un motor o *engine* de creación de videojuegos. Este software se encarga de unir las diferentes partes que se utilizarán en el videojuego: modelos 2D, efectos de sonido, animaciones, físicas e interactividad, creando los niveles que luego serán exportados a un servidor web. Para la programación se utilizará el lenguaje Javascript, que es un lenguaje soportado por los navegadores para añadir interactividad a la arquitectura web.

WebGL es la tecnología que permitirá correr el juego desarrollado en Unity en un navegador. Esta tecnología es una especificación estándar que está siendo desarrollada actualmente para mostrar gráficos acelerados por hardware (GPU) en navegadores web sin la necesidad de plug-ins.

Finalmente, el videojuego será subido a la plataforma itch.io, el cual es un sitio web para publicar, vender y descargar videojuegos independientes, de forma gratuita.

5.5 Diseño de significación

A través del diseño de las mecánicas de juego y de los escenarios, el juego proyecta una gameplay cargada de significación en torno al concepto del autodescubrimiento. El recorrido a través de los niveles simboliza la búsqueda interior, la ausencia de colores y de objetos del inicio proyecta la sensación de desamparo y soledad y, posteriormente, la búsqueda y encuentro de los objetos se vinculan con el encuentro con la propia identidad.

Los objetos que se encuentran a en el transcurso del viaje tienen las siguientes connotaciones:

- Fotografía familiar: Simboliza su origen, sus raíces y su conexión con lo primario de su identidad.
- El libro: Hace referencia a su inteligencia.
- La espada: Simboliza su valentía y espíritu de lucha.
- El corazón: Simboliza su generosidad y capacidad de amar.

Un aspecto importante, es la necesidad de recorrer para encontrar(se). Debe haber un viaje para evolucionar. El entorno, por su parte, irá llenándose de colores y de objetos, en representación de la progresiva desaparición del sentimiento de soledad y desamparo, que se irá reemplazando por una vivencia de autosuficiencia y seguridad. Cada objeto nuevo (habilidad) ilumina y le da vida al mundo (interno y externo) de Connie.

Así, aunque de manera breve, la protagonista tendrá un recorrido equivalente al viaje del héroe.

- **Sujeto/jugador**

Dimensión descriptiva

En el videojuego propuesto, el personaje será concordante con la serie tanto en términos estéticos como de personalidad.

Connie Maheswaran es la mejor amiga de Steven y uno de los personajes principales de la serie. Es una joven de piel morena con el pelo largo hasta la cintura y rasgos hindúes. Ella tiene una nariz prominente y lleva un par de anteojos de color rojo. Es tranquila, introvertida y muy inteligente. Se siente sola a menudo y es algo tímida. Le gustaría tener muchos amigos, pero no puede debido a que se cambia de locación con mucha frecuencia a diferentes ciudades, debido al trabajo de su padre. Por lo consiguiente es incapaz de hacer amistades duraderas. Se da a entender que sus padres son muy estrictos y no le permiten realizar muchas de las actividades comunes de la niñez (por ejemplo, comer rosquillas). Connie al quedarse con frecuencia a la orilla de la playa ha adquirido conocimiento sobre los botes. Sus pasatiempos son tocar el violín, el tenis, la lectura y la esgrima.

Cuando conoce a Steven y su mundo quiere participar de las aventuras, por lo que busca la manera de ayudar a las Gemas. Cuando encuentran la espada de Rose, ella descubre que tiene habilidad para manejarla, por lo que comienza a tomar lecciones de esgrima con Perla. A partir de ahí participa en algunas misiones, convirtiéndose en la única humana que forma parte de las Gemas de Cristal. Así, su personaje evoluciona en el transcurso de la serie, desde la timidez y la soledad a la pertenencia y la valentía.

Reglas de estado

El personaje no será customizable ni tendrá un número de vidas. Su estado anímico irá variando en la medida que vaya progresando en el

juego. Así, en un comienzo se le verá angustiada y en la medida que vaya avanzando se verá más decidida y segura de sí misma.

El personaje, en concordancia con el diseño del juego, tendrá un repertorio de competencias sencillo.

- Correr
- Saltar
- Nadar
- Empujar objetos
- Flotar

Las reglas de realización de las habilidades serán del tipo simple, ya que una acción (como la de saltar) tendrá un efecto convencional (como subir a una plataforma). El aprendizaje de las reglas se hace a través de la exploración ya que no habrá ningún tutorial.

El comportamiento prototípico esperado del jugador/modelo deriva del diseño de juego, ya que al no poder continuar avanzando y no haber más alternativas, deberá recorrer los niveles hasta encontrar el objeto que le brindará la nueva habilidad. Así además de explorar el escenario, deberá explorar los controles de la interfaz física, hasta dar con la mecánica del juego. De este modo, las reglas cumplen la función de perfilar un jugador modelo que tienda a comportarse mediante el ensayo y error.

La falta de tutorial para un aprendizaje asistido deriva en dos connotaciones distintas en los diferentes momentos del juego. Al principio será de soledad y desamparo, y luego de independencia y habilidad.

- **Significación del Entorno**

El juego se desarrollará en un espacio cuyos objetos tendrán un diseño abstracto, de apariencia artesanal, con líneas suaves y colores tenues. La temporalidad tendrá un diseño céntrico, es decir, estará supeditada a

las acciones del jugador. Así, el mundo se desplegará amable y expectante a la actuación a la actuación del sujeto/jugador.

El ritmo del juego será distendido, o sea, el diseño de la interactividad proyectará un valor rítmico en función de las siguientes características:
Al inicio de cada nivel, el Potencial de acción del sujeto/jugador (PSJ) será elevado pues trae consigo la nueva habilidad desbloqueada en el nivel anterior. A medio camino, se encontrará con el obstáculo que lo empujará a buscar una nueva habilidad.

En ese punto, el Potencial de eventos del Entorno del juego (PEJ) será mayor, lo que elevará la tensión del juego, hasta que sea encontrado el objeto y liberada la nueva habilidad.

Así, cada nivel tendrá el siguiente esquema

- Distensión = $PSJ > PEJ$
- Tensión = $PSJ < PEJ$
- Distensión = $PSJ > PEJ$

La temporalidad tendrá una progresión lineal con aspectos repetitivos o cíclicos que se darán cuando intente sortear algún obstáculo sin haber desbloqueado la habilidad que se lo permita, entonces volverá al principio del nivel. No existirá la posibilidad de guardado y el retroceso estará diseñado como penalización.

La espacialidad será continua, el diseño y el espacio lo proyecta como un mundo continuo y orgánico. Está diseñado en forma de viaje entre los núcleos compositivos del mundo del juego. Al comenzar un nuevo nivel parecerá la progresión del anterior hasta encontrar el objeto clave, en ese momento el nivel comenzará a mutar. Al igual que la temporalidad, la espacialidad tendrá un diseño céntrico en función del sujeto/jugador. Esto quiere decir que habrá un fuera de campo pasivo (fondos), que será

visible pero no cumplirá ningún rol. Así quedará en primer plano la necesidad de adaptación del “yo” al entorno.

Los componentes del entorno tendrán una doble función, en ocasiones serán obstáculos, y otras, serán la vía para poder avanzar. Por ejemplo, al final del primer nivel, se despliega una plataforma que impedirá que avance, pero una vez encontrado el objeto que le permita saltar, será la plataforma que impulse a la protagonista al siguiente nivel. En el segundo nivel, el río es el obstáculo, y luego el camino que conduce al siguiente nivel. Lo mismo ocurre en el tercer nivel con los cubos, y en el cuarto con los precipicios. De esta manera, el juego propiciará la idea de que en su viaje la protagonista descubre que un problema un obstáculo puede ser una oportunidad.

Reflexiones finales

Las narrativas transmedia son una forma de expresión que permite crear un correlato entre lo que acontece con los avances mundiales en tecnología y la construcción del conocimiento de manera colectiva e individual. Aparecen como una propuesta que incluye diversas disciplinas, y como una nueva forma de resignificarnos como usuarios, consumidores, seres gregarios, en los espacios que desafían el carácter estrictamente material de los tiempos análogos.

El despliegue tecnológico nos enfrenta a encontrar conexión con las innovaciones tecnológicas, para que la sociedad sea un lugar más simétrico entre los artefactos tecnológicos y los artefactos culturales.

Como señaló Postman en *The Humanism of Media Ecology* (2000), no sólo nos interesan los medios, sino también las formas en las que la interacción entre los humanos y los medios moldea el carácter de la cultura y su mantención de su balance simbólico. Los dispositivos portátiles permiten la ubicuidad y fluidez de los contenidos, pero esto no

es lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. “Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios” (Jenkins, 2008:28).

Al iniciar esta investigación se planteó que el videojuego es un medio de significación, capaz de generar y comunicar sentidos, de lo que deriva su potencialidad para ser usado como medio de expansión de un universo narrativo mayor que fluye también por otras plataformas. La elección de Steven Universe es una ventana hacia la deconstrucción que sufren los estereotipos, y que propone que en su universo narrativo cualquier cosa puede suceder, pero lo más interesante es la plataforma de creación que propone, ya que todo aquello que se desee agregar -eventualmente- encontrará un nicho de seguidores, una comunidad, por lo tanto, un lenguaje nuevo.

En el transcurso de esta propuesta ha quedado en evidencia que un aspecto esencial en el diseño videolúdico, entendido como lenguaje, es el diseño de reglas de juego, en especial de reglas de acción/efecto, que podemos considerar como el signo emblemático del medio, y se ha constatado el gran potencial creativo que hay tras el diseño de las mismas. Una de las cualidades esenciales del juego es el hecho de que, para tener éxito, el jugador tiene que “negociar” constantemente su relación con una existencia ajena: las “reglas de juego” y los eventuales rivales, resolviendo tensiones entre la libertad individual y la necesidad de adaptarse a un entorno exterior. El eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno se ha propuesto como columna vertebral de la estructura discursiva del juego, el videojuego y los mundos narrativos. Así, este constituye la estructura fundamental en los modelos lúdico y de universo narrativo que aquí se han desarrollado para el análisis textual. Se trata, como hemos ido comprobando, de un eje simbólico lleno de posibilidades discursivas.

Nos acostumbramos a interpretar las obras narrativas a partir del eje Sujeto-Objetivo como núcleo fundamental del discurso, pero los

videojuegos, si bien contienen, efectivamente, este eje semántico en su estructura interna, con frecuencia no poseen un único objetivo relevante, sino que múltiples alternativas, incluso la posibilidad de que sea el mismo jugador quien marque sus propios objetivos. Por este motivo, a diferencia de la narrativa convencional, el eje discursivo fundamental en el discurso de los videojuegos (y los mundos narrativos) no puede ser el de Sujeto-Objetivo, sino que sería el eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno. Si la narrativa convencional siempre ha proporcionado discursos sobre nuestra relación con nuestros objetivos (deseos, necesidades, sueños, etc.), los videojuegos (y los universos narrativos en general) proporcionan otro tipo de discursos: fundamentalmente, discursos sobre nuestra relación con los “mundos”, es decir con determinados entornos (naturales, sociales, culturales, etc.), ampliando las experiencias de quienes participan de estos espacios tecnológicos.

Desde este punto de vista, las estructuras discursivas del juego poseen sinergias relevantes con el estudio de las estructuras discursivas de la narratividad entendida como universo narrativo. Estas se abordaron en primer lugar a través de una confrontación de las teorías del Texto y el Hipertexto, la Ludología y la Teoría de los Mundos Ficcionales.

Si se asume que existe en la obra una “estructura generativa” (Aarseth 1997) que trasciende (y al mismo tiempo engloba) las diversas experiencias de juego posibles en un videojuego (diferentes “misiones” o módulos de gameplay) o las diversas unidades narrativas que conforman un mundo ficcional, ésta no se debería considerar un sistema generativo fuera de la propia obra, sino como parte indisoluble del propio texto. Esto lleva a considerar qué función simbólica puede cumplir dicha estructura generativa en el interior del discurso, y de qué “roles discursivos” se compone.

Se ha planteado que la estructura generativa de los videojuegos, el sistema de juego, tiende a ser interpretado como un determinado “medio lúdico” o “mundo narrativo”. Asimismo, se ha postulado que el medio o

mundo narrativo, sea de un videojuego o un mundo literario, televisivo, etc., se compone fundamentalmente de dos roles discursivos: Sujeto vs. Entorno, cuya relación simbólica se convierte en el centro gravitatorio del discurso. A través de este punto se observa la confluencia en la construcción de los modelos estructurales lúdico y de cosmicidad narrativa, poniendo de relieve una similitud significativa entre ambos formatos discursivos.

En conclusión, la “ludicidad” y la “cosmicidad” constituyen los rasgos esenciales del videojuego como discurso, pero parecen extenderse más allá del videojuego en sí, en un fenómeno cultural más general, probablemente característico de nuestra cultura contemporánea, con todos los riesgos y oportunidades que ello supone, pero que genera un espacio donde la individualidad actúa en una relación protagónica con lo colectivo y el entorno, creativo y relacional. Hoy en día, complementando la cultura de masas en su relación narración - comunicación, la relación juego - mundo, va cobrando más vida, sentido y amplía sus espacios a lenguajes y temáticas inimaginables.

Por todo ello, cabe considerar que todo nuevo modelo teórico, especialmente concebido para el análisis discursivo sobre el juego y los mundos narrativos, tal como los que se han desarrollado aquí, puede resultar un aporte a los estudios discursivos que se llevan a cabo y que debieran construirse y dialogar en un espacio paralelo en el desarrollo de los videojuegos que permitan pensarse a sí mismos dentro de contextos y posibilidades.

Referencias bibliográficas

AARSETH, Espen J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

AARSETH, Espen J. (2001). "Computer Game Studies. Year One". *The international journal of computer game research*. Volumen 1. Consultado: 20 de abril de 2019. Disponible en <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>>.

BAUMAN, Zygmunt. 2001. (1998). *La globalización: consecuencias humanas.*, México: Fondo de Cultura Económica,

BELSUNCES Gonçalves. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmediática y lúdica*. Trabajo final de Máster *Sociedad de la Información y el Conocimiento*. Catalunya: Universidad Oberta de Catalunya.

BESSEN, Ellen. (2008). *Animation Unleashed*. California: Michael Wiese Productions.

CHATMAN, Seymour. (1990). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.

BELLI, Simone; LÓPEZ, Cristian. (2008). Breve historia de los videojuegos, *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*. p. 159-179, Consultado: 24 de abril de 2019. Disponible en: <<https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez>>

BRUNER, Jerome. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

CAILLOIS, Roger. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nueva York: Harper Perennial.

DENA, Christy. (2009). Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments. *Media and communications*. Vol 1. Sydney: University of Sidney.

DWYER Tim. (2015). *Two-and-a-half-dimensional visualisation of relational networks*. Sydney: University of Sydney.

ECO, Umberto. (1977). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

ECO, Umberto. (1981). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon. et al. (2008). *Understanding videogames*. Nueva York: Routledge.

FRASCA, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Master's thesis Unpublished doctoral dissertation, Georgia Institute of Technology.

FRASCA, Gonzalo. (2001b). The Sims: grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies*, vol. 1. Consultado: 01/05/2018 <<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>>

FRASCA, Gonzalo, (2007), *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric* Copenhagen: IT University of.

FRASCA, Gonzalo. (2009). "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción". *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Vol. 7. Universidad de Sevilla.

GOMBRICH, Ernst. (2004). *El sentido del orden*. Madrid: Debate.

GRAINGE, Paul (2008). *Brand Hollywood: selling entertainment in a global media age*. New York: Routledge.

GREIMAS, Algirdas J. (1971). *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.

GREIMAS, Algirdas J. y COURTES, Joseph, 1982 (2006), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje, vol 1*. Madrid: Gredos.

HERNÁNDEZ, Manuel y GRANDÍO, María (2011), *Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010)*. Consultado: 2 de abril de 2018.

<<http://www.readperiodicals.com/201101/2332043741.html#b>>

HUIZINGA, Johan. 2000. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.

JENKINS, Henry. (2001). "Convergence? I Diverge." Consultado: 8 de agosto de 2019.
<<https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/>>

JENKINS, Henry. (2003). *Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Consultado: 8 de agosto de 2019.
<<http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>>

JENKINS, Henry. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

KENT, Steven. (2001). *The ultimate history of videogames*. Nueva York: Three Rivers Press.

KINDER, Marsha. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: Univ. of California Press.

KLASTRUP, Lisbeth. y TOSCA, Susana. (2004). *Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design*, En: International Conference on Cyberworlds. Tokyo, 2004. Online: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_tran-sworlds.pdf>

KLASTRUP, Lisbeth y TOSCA, Susana P. (2013). "Cuando los fans se vuelven jugadores: The Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia", en Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Col·leccio Transmedia XXI; Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona. pp. 177-204.

Laurel, Brenda. (2000). *Creating Core Content in a Post-Convergence World*. Nueva York, Estados Unidos: Tauzero.

LÈVY, Pierre. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

LONG, Geoffrey, (2007), *Transmedia storytelling. Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Thesis (S.M.)--Massachusetts Institute of Technology, Dept. of Comparative Media Studies. Consultado: 28 de octubre de 2019. Online: <<http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>>

MALLIET, Steven. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *Game Studies. The International*

Journal of Computer Game Research. Vol 7. Consultado: 20 de Agosto de 2019. Online: <<http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>>

MANOVICH, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

MOLES, Abraham. (1976). *Teoría de la información y percepción estética*. Madrid: Júcar.

MONTOYA, Diego Fernando; VÁSQUEZ, Mauricio; SALINAS, Harold. (2013) Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*. Vol. 10. Consultado: 10 de marzo de 2018. Disponible en: <<http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/co-herencia/article/view/2136>>

PARLETT, David. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.

PÉREZ LATORRE, Oliver. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis Doctoral, Universitat Pompeu Fabra.

PIAGET, Jean. 1997 (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

PROVENZO, Eugene. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Londres: Harvard University Press.

RENÓ, Luciana. (2013). Narrativa Trasmmedia Y Mapas Interactivos: Periodismo Contemporáneo. *Razón y Palabra*. Vol.17. Consultado: 10 de marzo de 2018. Online: <<http://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/558/587>>

RODRIGUEZ, Diego. (2014). Narrativa transmedia en el discurso del videojuego de Ciencia Ficción. *Mass Effect (2007 - 2013) como narración lúdica y transmedia. Philologica Urcitana Revista*. Vol. 11.

ROIG, Antoni (2008). Cap al cinema col.laboratiu: pràctiques culturals i formes de producció participatives. Programa de Doctorat de la Societat de la Informació i el Coneixement de la Universitat Oberta de Catalunya. Consultado: 5 de mayo de 2018. Online: <www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/9121/tesi_antoniroig.pdf?...>

ROLLINGS, Andrew. y MORRIS, Dave. (2003). *Game architecture and design: a new edition*. Berkeley: New Riders.

RUIZ COLLANTES, Xavier. Et.al (2011). Qualitative-quantitative analysis of narrative structures: The narrative roles of immigrants in Spanish television series. *Semiotica: journal of the International Association for Semiotic Studies*. Vol. 184

RYAN, Marie-Laure. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

SALAVERRÍA, Ramón. (2003). Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental. *Revista Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. Vol. 7.

SCOLARI, Carlos (2008a). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Diálogos de la comunicación*. Vol. 77. Consultado: 9 de marzo de 2018. Online: <www.dialogosfelafacs.net/77/articulos/pdf/77CarlosScolari.pdf>

SCOLARI, Carlos (2008b). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa: Barcelona

SCOLARI, Carlos (2009a). The Grammar of Hypertelevision: An Identikit of Convergence-Age Fiction Television (Or, How Television Simulates New Interactive Media). *Journal of Visual Literacy*,. Vol. 1.

SCOLARI, Carlos (2009b). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*. Vol. 3. Consultado: 22 de febrero de 2017. Online: <cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>

SCOLARI, Carlos (2010a). Ecología los medios. Mapa de un nicho teórico. *Quaderns del CAC 34*. Vol. 13 Consultado: 3 de marzo de 2018 Online: <www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q34_ES.pdf>

SCOLARI, Carlos. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Bilbao: Deusto.

SICART, Migual. (2009a). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Londres: MIT Press.

SICART, Migual. (2009b). Mundos y Sistemas: entendiendo el diseño de la gameplay ética. *Comunicación*. Vol. 7. Consultado: 26 de mayo de 2018. Online: <<http://www.revistacomunicacion.org>>

SMITH, Aaron. (2009). *Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Middlebury: Middlebury College.

TOUS, Anna (2010). *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: UOC Press.

TOSCA, Susana. Pajares. (2003). "The Quest Problem in Computer Games" . Presentada en: Congreso Technologies for Interactive Storytelling and Entertainment. Darmstadt.