



Imagen: Juan Aldaz,  
Stephanie Zambrano,  
Sebastián Pilco

## Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades

### Audiovisual narratives in video game design, theoretical approaches, an approach to its particularities

#### Resumen

Los videojuegos han sido investigados y analizados desde diferentes aristas y están dentro de la clasificación de las narrativas. En su diseño se evidencian particularidades como una propuesta de narrativas audiovisual diferente que se ajusta mejor a las necesidades del desarrollo contemporáneo. Esta investigación pone en contexto las narrativas audiovisuales, el objetivo es hacer una mirada teórica sistematizando principios conceptuales que sustenten el análisis de la relación entre narrativas audiovisuales, videojuegos, sociedad de la información y los nuevos medios. La metodología es de tipo cualitativa, se aplicó el método inducción-deducción, análisis-síntesis, revisión bibliográfica documental y el análisis de contenido cualitativo partiendo de la descomposición del objeto "videojuego", los resultados muestran que los videojuegos como dispositivo cultural aportan transformaciones al nuevo lenguaje cinematográfico interactivo, que su narrativa audiovisual tiene un vínculo con la historia de las computadoras como un reflejo de su época y que como cualquier medio de comunicación son un producto cultural que se corresponde con un contexto, una sociedad y unos fines; que aprovechan la narrativa para expandir nuevas experiencias de comunicación.

**Palabras claves:** Comunicación, diseño, historias, narrativas, videojuegos.

**Sumario:** 1. Introducción 2. Base teórica 2.1 Los videojuegos y la narrativa 2.2 Dispositivo cultural 2.3 La era de la información 2.4 El videojuego como medio de comunicación 2.5 Contexto histórico 3. Metodología 3.1 Materiales y métodos 3.2 Técnicas 4 Desarrollo 4.1 Géneros narrativos 4.2 La narrativa en los videojuegos 4.3 Historias 4.4 Recursos narrativos 4.5 Evolución de la narrativa audiovisual 4.6 Cine y videojuegos 5. Conclusiones

**Como citar:** Lambert, Y. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 7, núm. 1, 231-258.

<http://www.nawi.espol.edu.ec/>

[www.doi.org/10.37785/nw.v7n1.a12](http://www.doi.org/10.37785/nw.v7n1.a12)



This work is under an international license  
Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.

#### Abstract

Video games have been investigated and analyzed from different angles and are within the classification of narratives. Particularities are evident in its design, such as a different audiovisual narrative proposal that is better adjusted to the needs of contemporary development. This research puts audiovisual narratives in context, the objective is to make a theoretical look systematizing conceptual principles that support the analysis of the relationship between audiovisual narratives, video games, information society and new media. The methodology is qualitative, the induction-deduction method, analysis-synthesis, documentary bibliographic review and qualitative content analysis were applied based on the exhibition of the "videogame" object, the results show that videogames as a cultural device contribute transformations to the new interactive cinematic language, that its audiovisual narrative has a link with the history of computers as a reflection of its time and that like any means of communication they are a cultural product that corresponds to a context, a society and some purposes; that take advantage of the narrative to expand new communication experiences..

**Keywords:** Communication, design, stories, narratives, video games.

#### Yamil Edinson Lambert Sarango

Universidad de las Artes  
Guayaquil, Ecuador

[yamil.lambert@uartes.edu.ec](mailto:yamil.lambert@uartes.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-3538-0966>

Enviado: 15/10/2022

Aceptado: 15/11/2022

Publicado: 15/01/2023

## 1. Introducción

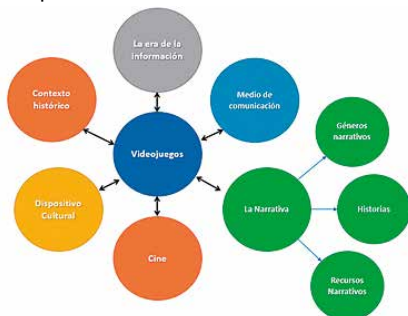
Las teorías que analizan la comunicación digital interactiva exponen el progreso que ha tenido la tecnología junto a la vida cotidiana, permitiendo comprender mejor a los medios de comunicación y como estos van evolucionando progresivamente. Esto nos ayuda a tener una concepción más amplia de qué es la comunicación, entendiendo cuáles son los medios que han logrado transformar la sociedad a lo largo del tiempo.

Los videojuegos han sido analizados desde muchas aristas, tales como son la interactividad, la jugabilidad, sus aspectos técnicos y artísticos, el diseño, su composición musical hasta su forma de incorporar la narrativa audiovisual, elemento importante que ha ido transformándose según van evolucionando en función de los aspectos técnicos de las diferentes plataformas sean estas computadoras, consolas o celulares inteligentes.

La narrativa ha permitido contar historias más inmersivas y transmitir un mensaje comunicacional más fácil y directo, también su vínculo con la narrativa audiovisual y la interacción de los usuarios con los medios de comunicación han aportado a las sociedades, lo cultural y lo tecnológico; lo que Manuel Castells llama “La era de la información”. Los videojuegos son una muestra de la cultura popular, como un fruto de su época; son una oferta cultural como lo es el cine, la televisión o las plataformas de streaming. Estos potencian habilidades tales como sensomotricidad, desarrollo de capacidades espaciales y la fantasía.

En cuanto a la narrativa audiovisual en los videojuegos, lo determinante no es preguntarnos un ¿qué?, sino un ¿por qué? ¿por qué existen? Los videojuegos son sistemas, y si se quisiera hacer algo más complejo se necesitaría algo más elaborado de lo que la tecnología permite. En esta investigación se analiza las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, desde una aproximación teórica resaltando sus particularidades, buscando sistematizar principios teórico-conceptuales que sustenten el análisis de la relación entre narrativas audiovisuales, videojuegos y sociedad de la información.

También se realiza una mirada teórica a la evolución de las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos para poner en contexto a los géneros narrativos en los videojuegos, su estructura y los elementos de la narración, desde las historias y los recursos narrativos implementados. A continuación, un mapa de contenido de los temas abordados (Figura 1).



**Figura 1.** Mapa de contenido: base teórica y desarrollo (elaboración propia, 2022).

## 2. Base teórica

### 2.1 Los videojuegos y la narrativa

Estudios sobre videojuegos y narrativas abordan diferentes temáticas, el investigador Terrasa Torres (2021) resalta los elementos que dan sentido a los videojuegos, analizando cómo intervienen para dar forma a una experiencia estética, comprendiendo que pueden afectar y verse afectados por la dificultad en la configuración de la experiencia y concluye que, la dificultad en el videojuego tiene una importancia estética más allá del desafío mecánico y de habilidad, esta estética se construye en torno a retos narrativos, afectivos, cognitivos o interpretativos, constituyendo un fenómeno complejo y ambiguo.

Araya le ha dado una mirada a la construcción de la identidad *Gamer*, así como los procesos y los medios que la articulan y concluye que la construcción de esta identidad es reflejo de las propias transformaciones sociales y económicas de las últimas décadas y esta adopción es desde tempranas edades, este concepto se entiende como una identidad relacional; una manera en la que niños y jóvenes se distinguen de entre sus pares (Araya Marnez, 2015). Incluso se han llegado a plantear modelos para el análisis narrativo de videojuegos tomando casos de estudios, seleccionando tres disciplinas: la literatura tradicional, la literatura digital y los videojuegos concluyendo que no todos los videojuegos funcionarán de la misma manera ante el esquema de análisis, y que la naturaleza de estos será la que determine cómo de completo será ese análisis (Rodríguez Ocaña, 2019).

Casal Balbuena (2019) aborda a los videojuegos como los espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual, y como éste genera igualdad de forma semiótico entre el texto dramático y el texto visual, fundamentalmente entre el espacio dramático planteado en el texto y el espacio fílmico visual, y concluye que este uso del espacio escénico virtual modifica el proceso de semiosis<sup>1</sup> en la imagen cinematográfica, como puede verse en el uso de cinemáticas en los videojuegos.

Curiel Gálvez (2015) ha abordado a los videojuegos como medio narrativo y su potencial único desde el marco de la teoría narratológica y concluye que es un medio capaz de narrar historias pudiendo ser un elemento central o contextual de la experiencia que usa el lenguaje de otros medios, como el audiovisual o el literario; además que la narración del videojuego se crea a partir de un diálogo entre el autor y el jugador. Para López Raventós (2013) se puede apreciar cómo se crean ciertas prácticas discursivas que contribuyen a la construcción de una forma concreta de subjetividad. Estas formas de subjetividad contemporánea son las que estos videojuegos ayudan a configurar, reproducir y naturalizar, además muestra como las características narrativas junto con las reglas que restringen el videojuego generan una experiencia determinada en el jugador. Campos Méndez (2018) considera que existe una relación entre la narrativa en los videojuegos y la inmersión del jugador y concluye que, será el jugador quien obtenga una serie de conclusiones y una perspectiva a partir de su propia experiencia, importante para que el videojuego contenga todo su significado

---

1 Forma de actividad, conducta o proceso que involucre signos, incluida la creación de un significado.

Se ha analizado a la narración del videojuego y cómo las acciones cuentan historias, pero a través de sus mecánicas de juego y las dinámicas que éstas crean y repiten traumáticamente los mismos esquemas procesuales. Como resultado, el jugador se agota en un proceso estético que le obliga a ser él mismo en cada uno de los relatos (Santorum González, 2017). También ha sido importante analizar la experiencia narrativa y la agencia de los jugadores en el videojuego *Dark Souls*, sobre todo en las formas que implican a los jugadores con su narración caracterizando las particularidades narrativas, concluye que, para interactuar con el medio, el jugador toma un rol en el mundo del juego y una representación dentro de él; además que en sí mismo los videojuegos no son narraciones, aunque pueden contenerlas (Auría Luna, 2020).

Los videojuegos han sido estudiados como medio de ocio, cultura popular y como recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares (García Gigante, 2009). Otros autores han priorizado sus estudios en la ludopatía, estudios dirigidos por Alec Roy, antiguo miembro del National Institute on Alcohol Abuse and Alcoholism, establece que la norepinefrina se secreta en condiciones de estrés o amenaza, provocando que los jugadores patológicos juegan para elevar sus niveles. También aparecen los videojuegos como mundos ludoficcionales (Planells de la Maza, 2013), en el mundo del arte y sus mecánicas estéticas considerando el diseño de juegos (Sánchez Coterón, 2012), y como metodología para el diseño de videojuegos educativos (Padilla Zea, 2011). Se han realizado análisis de la significación del videojuego (Pérez Latorre, 2010), desde el punto de los desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos (Moraldo, 2009); la clásica teoría de juegos por John von Neumann en 1928, como juegos evolutivos y conducta moral (De Angelis, 2007); y desde juegos tan históricos como el ajedrez hasta el videojuego complejo como *Starcraft*, donde Latorre hace análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos (Latorre, 2012), o en tratamientos cognitivo-conductual sobre la adicción a videojuegos de rol en línea (Marco & Chóliz, 2014).

## 2.2 Dispositivo cultural

Los videojuegos resultan productos culturales presentes en la vida cotidiana de muchas personas. Tiene un vínculo con el cine, según Allen (1985), los videojuegos son el “nuevo lenguaje cinematográfico interactivo” que combina reglas clásicas cinematográficas con otras nuevas que aporta al medio. Para Porto Renó (2008) es importante la interactividad como garantía de su éxito, y afirma que los nuevos medios provocan una interactividad que va desde una simple accesibilidad aleatoria a la reestructuración de mensajes, lo que puede generar nuevos mensajes. Otro aspecto importante de la interactividad es lo agradable que resulta para el videojugador. La capacidad en las tomas de decisiones en el desarrollo en la ficción interactiva parece haber sido demostrada en varios estudios, convirtiéndose en un componente adicional del estudio de la recepción de su modalidad de uso y gratificaciones, que ha contribuido significativamente a la teoría de la comunicación desde su aplicación inicial a los formatos televisivos (Soto Sanfeli, Aymerich Franch, & Ribes Guàrdia, 2009).

Sedeño Valdellós (2010, 184) establece lo siguiente: “Como mecanismo o texto cultural, el videojuego tiene una compleja importancia social, por su naturaleza de medio masivo”. Y debe puntualizarse lo siguiente:

El videojuego es un discurso electrónico asociado al ocio, al entretenimiento y también a la educación y que se vincula a otros discursos que provienen del mundo del cómic, del cine y la literatura. Ha pasado de ser considerado un entretenimiento infantil a un fenómeno cultural, social y artístico que se ha constituido en campo de estudio con sus propias problemáticas (Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga, 2017, 61).

Según Cedeño (2010), los tipos de juegos que se pueden encontrar y los factores que los hacen más afines en relación a las posibilidades educativas, son los juegos de acción, estrategia, aventura, deportivos, simulación y rol; destacando contemporáneamente a los MMORPG<sup>2</sup>. Los videojuegos han tenido un impacto transformador en la cultura tanto que existe cierta tendencia a considerar los efectos cognitivos de estos y los lenguajes multimedia sobre la teoría del conocimiento (Gros, 2007). Los videojuegos montan argumentos y hacen declaraciones expresivas sobre el mundo, poseen poder persuasivo único en términos de sus propiedades computacionales. Los videojuegos son un medio persuasivo, en definitiva; representan cómo funcionan los sistemas reales e imaginarios, e invitan a los jugadores a interactuar con esos sistemas y formar juicios sobre ellos (Bogost, 2007).

El investigador Gee (2003) se ha enfocado en los principios de aprendizaje en los videojuegos y cómo estos principios se pueden aplicar al salón de clases. Los videojuegos se pueden utilizar como herramientas para desafiar a los jugadores. Motivan a los jugadores a perseverar y al mismo tiempo les enseñan a jugar. Los juegos dan una idea de cómo se pueden crear formas nuevas y más poderosas de aprender en las escuelas, las comunidades y los lugares de trabajo. En salas de juegos de video y salas familiares, los niños manejan joysticks agrupados alrededor de pantallas de visualización durante horas jugando. Al igual que las computadoras, los videojuegos son ahora una parte integral de la experiencia educativa, social y cultural de la infancia; esto pertenece a una tendencia creciente en las sociedades que ha sido bautizada como mito de la individualidad (Provenzo, 1991, 120-121).

Las investigaciones coinciden en el hecho de que las ganancias de la industria de los videojuegos están repartidas en un porcentaje alto por las grandes empresas de desarrollo de videojuegos y consolas, como son Microsoft, Sony y Nintendo a la cabeza. Además, entran las desarrolladoras exclusivas de videojuegos como Sega, Ubisoft, Electronic Arts, Activision y, por supuesto, las tres antes mencionadas. Raposo (2008) plantea el dinamismo como característica de esta industria, que se convierte en oportunidades de negocio para las pequeñas o medianas empresas, incorporando a esto el desarrollo independiente como auge desde el año 2007.

Otro factor es la cadena de valor con los diferentes actores involucrados, tales como fabricantes de periféricos, fabricantes de consolas, fabricantes de otras plataformas, contrato de licenciamiento, desarrolladores y fabricantes de middleware; a esto se suman los publicadores, distribuidores (minoristas) y consumidores, casi sin ninguna diferencia de la cadena valor de las otras industrias del entretenimiento. Aquí los desarrolladores son importantes por ser el primer eslabón; ellos tienen la tarea del diseño creativo de la idea, el guion, decidir las tecnologías para el desarrollo sean estas consolas, PC, móviles, etc. En los comienzos de esta industria, la creación de un videojuego en aspectos de desarrollo era simple,

---

2 Massive Mul tiplayer Online Role Playing Game en español videojuegos de rol multijugador masivos en línea.



porque no se requería de muchos trabajadores, y la inversión o presupuesto no era tan alto como los de hoy. Además, el desarrollo ha pasado de simple a complejo.

Raposo (2008) se centra en los publicadores, distribuidores minoristas y consumidores, concluyendo que no hay ninguna diferencia de la cadena valor de las otras industrias del entretenimiento. Los desarrolladores, salvo contadas excepciones, están en el punto más débil de la cadena, en relación con el consumidor tan lejano para ellos. Ahora los fabricantes de consolas son los que mueven esta industria, al fabricar el hardware en donde se ejecuta el videojuego y muy bien marcados al día de hoy con las tres marcas de videoconsolas como lo son Xbox One de Microsoft, PlayStation 4 de Sony y Nintendo Wii U de Nintendo (octava generación), incorporando las versiones de la séptima generación que aún se venden muy bien (Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii). Son el pilar de gran parte del ecosistema de la industria, y digo parte porque al día de hoy móviles, tabletas, consolas portátiles y computadoras forman parte de ella.

Los grupos interdisciplinarios que al día hoy se necesitan no solo pasa por incluir programadores de videojuegos sino diseñadores, artistas, músicos, guionistas, directores y en casos especiales actores y acróbatas; eso convierte a esta industria tan interesante como objeto de estudio, se ve como un factor interesante en especial los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos para esta industria como dicta la sociología, como afirma Scott:

Los creadores de videojuegos son los artistas renacentistas de nuestro tiempo. Son eruditos contemporáneos capaces de combinar elementos del arte, la ciencia, el diseño y la sensibilidad social para crear experiencias bellas (Tost & Boira, 2015, pág. 11).

Otros eslabones de la cadena, para Raposo, son los publicadores encargados que el concepto pueda ser elaborado por los desarrolladores, para transfórmalo en un producto final, luego están los distribuidores, muy limitados a la logística de distribución y con problemas con los minoristas porque estos últimos han aumentado su influencia al estar muy cerca del consumidor y por ende al asesoramiento que brindan; para no entrar en detalles técnicos, la magnitud de esta industria que se la viene comparando siempre con la del cine la sobrepasa con creces en ganancias, haciendo anotar que el 70% de estas ganancias está repartido en diez empresas grandes del sector y cada año marcados crecimientos en los ingresos por ventas. Las plataformas web, móviles, y PC son más atractivas, además de ser mucho más asequibles y accesibles para el desarrollo Indie (desarrollo de videojuegos independiente).

### 2.3 La era de la información

Marcando momentos históricos, se puede decir que ahora se vive en la era de la información o en el siglo de las computadoras; desde principios del siglo XX se han construido máquinas que son capaces de procesar la información de manera muy rápida, eficiente y efectiva, que nos dan un acceso a lo que es la naturaleza de la información en sí misma que muchos en el pasado no tenían. Se puede conceptualizar el mundo como información; pero no se tenía herramientas o instrumentos que realmente nos revelarían

cómo funcionan los entramados informacionales. Mucho de esto viene de trabajos teóricos de la filosofía de la información que ha desarrollado, desde 2008, Luciano Floridi con otros investigadores. Afirman que, si se quiere tratar alguno de los grandes problemas filosóficos en el sentido amplio (con sus dimensiones políticas, ontológicas y éticas) es preciso cambiar la manera de pensar la teoría del ser, de la existencia, de la sustancia, la causa, el efecto y el fenómeno.

Por ejemplo, se tiene una ontología biológica en la que seres vivos tienen existencia, tienen una ontología y que la teoría de la información establece que la base de la ontología es la información, que todos son seres informacionales sean agentes vivos o no. Según Sicart (2014), un programa de software es un agente con las mismas capacidades ontológicas y cualidades ontológicas similares, pero no necesariamente iguales a las de un humano, ya que se es información y procesos de información que se va transmitiendo de izquierda a derecha, arriba abajo, con humanos, con máquinas, a través de máquinas, de máquina a máquina sin intervención humana.

La filosofía de la información nos permite hablar de la era de la información donde se han creado un tipo de máquinas que trabajan muy bien con información y que nos revela que en realidad se puede modelar toda la realidad como sistemas informacionales una idea que Norbert Wiener planteó en *Cybernetics* en el estudio de lo cibernético que se desarrolló después de la segunda guerra mundial y después vino la teoría de sistemas. Para el mencionado Sicart, la gran revolución de la filosofía de la información es que intenta crear un sistema filosófico coherente en el que se puede hablar de cosas como ética o política desde un punto de vista de la información, lo importante de la era de la información es que se tiene que empezar a conceptualizar la realidad como sistemas de información, sistemas de comunicación y de traspase de información.

Para Sicart no se es solamente el tipo de entidad que se era antes, como el sujeto cartesiano o el freudiano (o de cualquier tipo de filosofía o de modelo antropológico precedente); ahora se puede también definirnos como seres informacionales, pero sin evitar concebir o incluir la presencia de máquinas que procesan esa información de manera muy particular. Un ejemplo podría ser un conferencista de estos tiempos. No solo es un ente vivo de carne que está hablando con su público; es también el micrófono que está retransmitiendo sus palabras a través de Internet, es también los protocolos informáticos que permiten que su voz vaya a través de un computador y se distribuya al mundo entero, es probable que su charla quede grabada así que esa información será recogida e indexada por un motor de búsqueda y que algoritmos podrán leer su lenguaje corporal y venderle camisetas o cualquier otra cosa.

#### 2.4 El videojuego como medio de comunicación

En la teoría de la información, el modelo propuesto por Shannon (Elwood Shannon, 1998), un sistema de comunicación general que parte de una fuente de información desde la cual se envía una señal a través de un transmisor que viaja por un canal, pero que puede ser perturbado por algún ruido en su recorrido. La señal sale del canal, llega a un destinatario, quien descifra la información y luego la convierte en un mensaje que se reenvía a un destinatario.



Los videojuegos se clasifican comúnmente como un medio de entretenimiento, así como se suele catalogar el cine, la televisión y la radio. Esto se explica por la forma y contenido del videojuego comercial en general, ya que esta fue una tecnología que surgió en los inicios de la industria. boom centrado principalmente en los niños, algo que ha cambiado con las generaciones de hoy; decir hoy en día que los videojuegos son entretenimiento es obsoleto porque no se piensa en la aplicación real y visible del poder de este medio y cuáles son las interpretaciones y percepciones que se le pueden atribuir al videojuego, y por ende tanto en su nivel de valor (Peláez, 2006).

El videojuego, como cualquier medio de comunicación, es un producto cultural que se corresponde con un contexto, una sociedad y unos fines; también cambia de su capacidad tecnológica a su capacidad de relacionarse con el contenido en un proceso generalmente inventado por personas de diferentes disciplinas (programadores, diseñadores gráficos, escritores, etc.) y ha sido reevaluado durante la última década por este motivo. El videojuego, como medio de comunicación de masas que es, también tiene la capacidad de transmitir mensajes, expresar las ideas, las críticas y la consternación social / política de un autor o autores. Al mismo tiempo, sin embargo, también es capaz de llevar toda una ideología, como es el caso del cine y la televisión.

Según Peláez (2006), los medios de comunicación se utilizaron para proponer una idea, rechazarla, protestar, dar a la gente cierta información. El videojuego no se ha utilizado mucho en este sentido, tal vez sea porque no mucha gente se ha dado cuenta de este uso, o tal vez porque cree que no es conveniente, pero es posible. El contenido de los medios siempre lo impone alguien, los medios no producen ningún contenido por sí mismos, una radio no produce un programa, como un cine (ni la cámara ni el proyector ni el negativo) produce una película en sí mismo. Los medios de comunicación sirvieron como un espacio para criticar y expresar todos los temas sociales, económicos, políticos y de cualquier otra índole de relevancia social. Hoy en día existen videojuegos creados con este fin para expresar o criticar (que a veces no hay diferencia entre estas dos acciones). La capacidad del videojuego como narrativa y simulación lo convierte en un medio único para crear mensajes que inicialmente solo estaban disponibles para el jugador. El hecho de que el videojuego tenga que ser jugado y que el usuario participe en él, el mensaje es más directo porque es el jugador quien lo hace.

La teoría de la narrativa ha tenido muchas reflexiones desde las llamadas teorías freudianas, junguianas y lacanianas (Valles Calatrava & Álamo Felices, 2002), incluso en el mundo de la comunicación la narrativa ha tenido una mirada de apropiación e implementación en la publicidad (Ortiz, 2018). Los videojuegos han sido tratados internacionalmente en el ámbito de los medios de comunicación por reconocidos investigadores y expertos en TIC, que consideran esta tecnología interactiva como un medio de comunicación imprescindible. Un producto o dispositivo cultural que probablemente corresponda a un contexto particular y social (Levis, 1997).

Desde esta perspectiva, también es un ejemplo de permitir la expresión de pensamientos, críticas o consternación de algunos autores. Esto quiere decir que es un medio que tiene impacto en la sociedad y tiene impacto en todo el mundo, porque se ha asemejado a una computadora como ejemplo del desarrollo

del discurso audiovisual interactivo, semejantes a las de computadoras personales, tabletas, teléfonos inteligentes, etc. los cuales son tomados en cuenta como medio de comunicación (Scolari, 2008). Quién juega no puede hacer que los personajes y sus situaciones específicas, que parecen controlar, reaccionen a intereses distintos a los establecidos por sus creadores. El juego tampoco permite un puente para dar a los creadores las opiniones de los jugadores. Dentro de esta lógica, el videojuego es visto como un medio de información, ya que es a través de él que se transmite la información desarrollada por los programadores que no puede ser devuelta al lugar donde fue creado; el usuario solo puede reaccionar al videojuego de acuerdo con las pautas establecidas por los propios programadores (Cuenca Orozco, 2013).

Sin embargo, hay quienes creen que, más allá de sus aspectos técnicos formales, el videojuego debe ser visto como un dispositivo que, como la televisión u otros medios, requiere un estudio en profundidad, ya que toma en cuenta elementos que, en virtud de su presencia, hacen que la sociedad pueda influir en las actividades de muchas personas (Jenkins, 2009).

## 2.5 Contexto histórico en relación a la narrativa audiovisual contemporánea

La década de 1970 fue bastante escasa, y apenas un puñado de videojuegos fueron lanzados al mercado. También se lanzó la primera consola de videojuegos<sup>3</sup>, conocida como la Magnavox Odyssey, que salió al mercado en 1972 y vendió 100.000 unidades en un año (Kent, 2016). Los primeros videojuegos nacieron como un subproducto de la guerra fría, pero en el lejano oriente los primeros juegos japoneses surgieron como consecuencia de un conflicto directo, la segunda guerra mundial, las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki habían assolado el país, pero las fuerzas aliadas trabajaban estrechamente con Japón en la reconstrucción. La tecnología se mostró rápidamente como la clave del éxito japonés, el gobierno hacía grandes esfuerzos por encaminar la educación hacia la tecnología, la juventud japonesa estaba altamente alfabetizada en materia tecnológica en ese momento.

Cuando se discute sobre quien creó los videojuegos, se ofrecen muchísimos argumentos, pero nadie cuestiona quien creó el negocio de los videos juegos y ese fue Nolan Bushnell, porque él fue el primero en darse cuenta que con ello se podía ganar dinero. Higinbotham, Ruesell, Baer y Bushnell fueron los pioneros que, conscientemente o no, canalizaron el miedo colectivo hacia sus creaciones virtuales. Era obvio que el mundo lo estaba deseando y que los videojuegos eran las armas perfectas de distracción masiva para todo el planeta. A principios de los años 80 ya estaba claro que los videojuegos y las formas de vida pixeladas habían sido creadas para quedarse, porque son una forma de arte expresiva y representativa, como afirma Henry Jenkins estos representan las creencias, actitudes o preguntas que se hacen en algún momento de la vida, llegaran hacer doctrinas sociales muy ricas, pero el reto radica en cómo interpretarlas porque a diferencia de una película en la que el director establece un discurso unitario, un videojuego está sujeto a cambios que dependen de las acciones de los jugadores. Surge un nuevo mundo que no solo afecta a los jugadores, sino también a sus creadores. Por ejemplo, ATARI fue el arquetipo de empresa del Silicon Valley de los años 70, definiendo todo un estilo de vida, como

3 Sistema electrónico de entretenimiento que ejecuta videojuegos contenidos en cartuchos, discos ópticos, discos magnéticos, tarjetas de memoria o cualquier dispositivo de almacenamiento.

no llevar traje y corbata y seguir haciendo negocios serios y dinero con un enfoque menos estricto, todo se basaba en los méritos.

### **3. Metodología**

La metodología usada en este trabajo es de tipo cualitativa. Se aplicó el método inducción-deducción y el análisis-síntesis, partiendo de la descomposición del objeto videojuego en diferentes partes como un medio, la narrativa audiovisual y la aplicabilidad en forma individual para estudiarlas de manera holística e integral. Las técnicas de investigación incluyeron la revisión bibliográfico-documental, la observación científica y el análisis de contenido cualitativo.

Para cumplir el objetivo general de la investigación, se decidió aplicar la teoría fundamentada como método central, que introdujeron Anselm Strauss y Barney Glaser en 1967. Según Glaser, la Teoría Fundamentada constituye una metodología general para el análisis de datos cualitativos que usa sistemáticamente un conjunto de métodos para generar una teoría inductiva en torno a un área sustantiva y desarrollada como reacción al positivismo extremo que existía en la mayor parte de la investigación social (Glaser, 1992).

Para desarrollar el estudio cualitativo, se aplicó el método inducción-deducción y el análisis-síntesis, el primer método permitió alcanzar las conclusiones a partir del análisis de las perspectivas en la revisión literaria en las que se apoyó la investigación sobre narrativas audiovisuales y contribuyó a hacer un recorrido por el objeto de estudio desde sus elementos particulares hacia los más generales, el segundo método permitió integrar todos los datos teóricos, metodológicos y referenciales para el desarrollo de la investigación. Ambos métodos permitieron establecer conclusiones y recomendaciones.

#### **3.1 Materiales y métodos**

Para desarrollar el estudio cualitativo se aplicó el método inducción-deducción y el análisis-síntesis partiendo de la descomposición del objeto videojuego en diferentes partes sea este como un medio, narrativa audiovisual y la aplicabilidad en forma individual (análisis) y luego se integraron para estudiarlas de manera holística e integral.

#### **3.2 Técnicas a aplicar**

Las técnicas de investigación aplicadas para llevar a cabo el estudio, incluyeron la revisión bibliográfico-documental como herramienta para organizar el levantamiento de información y así obtener, seleccionar, compilar, organizar, interpretar y analizar información, además se sistematizaron teorías factibles para profundizar en el conocimiento del objeto de estudio. Esto permitió obtener información sobre la historia, referencias teóricas, contextos, evolución y desarrollo de las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos. La revisión bibliográfico-documental se obtuvo de libros, tesis y artículos, con ello se recopilaron de datos para su análisis, además de la consulta bibliográfica y la selección de documentos relevantes al tema.

## 4. Desarrollo

### 4.1 Géneros narrativos

Los géneros narrativos se componen de subgéneros, una estructura y los elementos de la narración. Para Leire Manzananas (2022), el género narrativo es uno de los más importantes en la literatura que hace uso de un narrador por parte del autor para contar una historia con sus concernientes sucesos, sean estos reales o ficticios, que suceden a uno o más personajes, mismos que realizan las acciones en un tiempo y espacio determinado.

Es decir, el género narrativo es una expresión literaria en prosa en la que se relata una historia. La característica principal del género narrativo es que se expresa mediante un narrador que cuenta una secuencia de hechos reales o ficticios en un tiempo y espacio determinado a través de personajes. En un género narrativo, el autor crea personajes para expresar sus ideas y emociones a través de una historia. Dos son los subgéneros básicos narrativos: el cuento y la novela. La diferencia básica es dimensional o de tamaño. El cuento es corto, presenta historias simples y pocos personajes, en cambio la novela es extensa, puede presentar varias historias que hacen un todo más complejo donde se presentan también una variedad de personajes. Se consideran también el microcuento que es un cuento muy breve y la fábula que tiene un fin didáctico, pero a la vez tiene elementos narrativos. Las narraciones tienen una estructura interna y se ubica en medio de una situación inicial donde se rompe el equilibrio de la realidad para luego volver al equilibrio y llegar a una situación final.

Las partes del cuento son el inicio, el nudo y el desenlace. En el inicio el narrador presenta a los personajes, en el desarrollo o nudo se genera tensión y en el desenlace se resuelve el conflicto. Los elementos de la narración son el narrador, las acciones, los personajes y el espacio y tiempo. El narrador es un ser ficticio creado por el autor o escritor. Por lo tanto, no es lo mismo autor y narrador. Las acciones son los hechos que se realizan, los personajes son quienes realizan estos hechos, el espacio y tiempo es dónde y cuándo se realiza la historia de la narración. "Así, la narratología se propone como la teoría de los textos narrativos, en especial de los literarios, aunque no exclusivamente" (Contursi & Ferro, 2000, 11). La narratología, como disciplina que estudia las formas narrativas, no ha estado exenta de indefinición, debido a su carácter interdisciplinar (Gómez Tarín, 2011), y también por constituir un recurso para la interacción comunicativa (Herman, 2009; Reis & Lopes, 1996). Las narraciones pueden estar en diversos contextos funcionales y comunicacionales, que pueden implementarse en distintos soportes expresivos como la imagen en movimiento, dando lugar al concepto narrativa audiovisual (García Jiménez, 1996).

### 4.2 La narrativa en los videojuegos

A lo largo de la existencia de los videojuegos han existido muchas maneras de contar una historia. No se puede negar que esta industria bebe del conocimiento de otras artes, artes mucho más antiguas. Narración es el propio acto de narrar la historia, es el hecho de representar el contenido que da forma a la historia para que esta pueda ser experimentada, en cambio la narrativa es cómo se narra, usando métodos para representar los diferentes elementos que componen una historia.

En la narrativa se utilizan los recursos que admita el ámbito artístico al que pertenezca la obra, por ejemplo, en la literatura dos recursos básicos son diálogos y descripciones además de otros más complejos, en los videojuegos los recursos pueden ser la música, el sonido, las texturas, animación, cinemáticas, diálogos entre otros. Estos recursos al combinarse permiten la representación de una historia.

Según el paradigma narrativo de Fisher, cualquier comunicación significativa se considera una forma de narración, ya que se asocia estrechamente la narración con la comunicación. La narrativa comunica a una persona con otra; las historias es algo muy característico de los humanos, incluso se usa para organizar la vida, la narrativa está fuertemente influenciada por la cultura y puede expresarse artísticamente, sin embargo, la definición más estricta de narrativa requiere que se cumplan cuatro condiciones. Se puede pensar que un videojuego sin historia no tiene nada que decir, tal vez no tenga historia, pero siempre hay algo que contar y transmitir, aunque sea una idea o una emoción. Cuando se escucha la palabra narrativa se puede asociar al concepto de historia, narración y recursos narrativos, estos términos están estrechamente ligados al concepto de narrativa.

Detrás del desarrollo de un videojuego existen muchos tipos de desempeños, a saber, la escritura, composición musical y diseño artístico entre otros, se puede hablar de un arte en conjunto, en el cual una o varias personas aúnan diversas disciplinas para generar un todo. Los paralelismos con el cine son claros, al menos en su lado más teórico y aunque existe algo fundamental para determinar su diferencia, muchos son los clichés que acaban en algún videojuego.

Los videojuegos constituyen una industria nueva en relación a sus hermanos mayores y, como tal, han cometido, cometen y cometerán errores naturales debido a su prepotencia e inexperiencia juveniles. El cine y la televisión no comparten la misma narrativa, y menos la literatura. Con los videojuegos el paralelismo es complicado porque ni siquiera hubo ajustes hasta hace algunas décadas ya que comenzaron al revés: el videojuego *Super Mario Bros* triunfó, a pesar de que la serie de 1980 no le fue muy bien; otro éxito sin precedentes fue *World of Warcraft*, de 2004, que fue llevado al cine. Los medios de comunicación están cambiando, al igual que los canales; quizás por eso no es tan extraño que un videojuego supere a una película e incluso a un libro; porque hay muchas cosas en un libro que no se pueden hacer en una película o en una serie de televisión, pero una cosa se destaca del resto: los tiempos narrativos (Ruiz, 2021).

En un primer comienzo no se buscaba contar nada más allá que lo que se pudiese conseguir con un par de sprites<sup>4</sup>; la diversión era todo lo necesario. Pero con el tiempo y la necesidad de diferenciarse de la competencia comenzaron a crearse los primeros personajes y estos iban pidiendo a gritos un contexto en el que desarrollarse, marcando así nuevos objetivos al jugador más allá de obtener la puntuación más alta. Las historias comenzaban a ser más complejas y demandaban ya una nueva figura que se conocía de otro tipo de disciplina, el guionista. Los juegos de rol, imitando a sus homónimos de papel, crearon grandes epopeyas y más tarde las aventuras gráficas estrecharon mucho más el mundo digital

---

4 En el ámbito de los videojuegos, los sprites son un conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto (o una parte de ellos) de manera gráfica y que se utiliza para poder crear cualquier efecto de movimiento o para cambiar su estado o posición en la escena.

con el tangible. Un par de ejemplos más modernos son los videojuegos *Broken Sword: The Shadow of the Templars* de 1996 y *Metal Gear Solid* de 1998. Aparentemente, estos juegos son completamente distintos, pero ambos adolecen del mismo problema, la anagnórisis<sup>5</sup>.

La anagnórisis<sup>6</sup> es algo bastante común en la mayoría de historias ligeras, cuya trama se ha enredado tanto que requiere de una resolución clara, también está presente en el cine, hay que reconocer que las limitaciones de un único punto de vista que tiene este arte necesitan de algún recurso para contarte todo lo que no se ha podido ver y por desgracia está presente también en los videojuegos. La diferencia fundamental puede verse en la comparativa con la pintura; esta no necesita contarnos lo que ocurre para que se comprenda lo que se ve, se tiene todo el tiempo para contemplar la obra y sacar su contexto, historia y mensaje. Los videojuegos que se esfuerzan por narrar historias muchas veces recurren a un *Story Telling* lineal, en el que se pasa de un punto A a un punto B, y por el medio ocurren cosas, como en el cine y pocos son los que realmente aprovechan las bondades del género para contar historias, pero si se quiere acercarse al séptimo arte ¿por qué han aprendido todo lo malo e ignorado sus virtudes?

Se tiene los *Story Board*, que además de servir al responsable de la cámara para conocer los tipos de plano que se van a emplear en cada escena, son un claro ejemplo de que se puede contar una historia y darle sentido utilizando tan solo imágenes. Existen muchos videojuegos que no necesitan de diálogos extensos para contextualizar la acción y premian la exploración y observación del jugador como quien dedica tiempo a la contemplación de un cuadro, sin llegar a insultar a la inteligencia del jugador.

Aunque en los videojuegos AAA<sup>7</sup> se emplean expertos en diseño narrativo (guionistas o similares), la creación de la historia y el diálogo de un juego también es parte del diseño de un videojuego. A nivel narrativo se podría hablar de muchos efectos, como el *MacGuffin* o el *Cliffhanger*, entre otros. Ejemplos como este hay muchos: el videojuego *Machinarium* de 2009 y su ausencia de diálogos; *The Binding of Isaac: Rebirth* de 2014 y su simbología; *Portal* de 2007 y la cantidad de referencias ocultas a su pasado; el videojuego *Paper Please* de 2013 y su increíble ambientación, o *Neverending Nighmares* de 2014 y sus macabros escenarios. La gran mayoría son producciones independientes.

Los videojuegos pueden ofrecer un sistema de narración completamente distinto a lo que se está acostumbrado, pero la última palabra siempre la tienen los consumidores. El punto decisivo es: ¿contar o mostrar?

### 4.3 Historias

Podría considerarse a la historia como el argumento de una obra, es decir la historia es el producto de la unión de diversos eventos conectados entre sí y estos eventos pueden dividirse en elementos más

---

5 Reconocimiento de un personaje por parte de otro en una obra dramática o novelesca; generalmente este hecho provoca el desenlace del conflicto.

6 Reconocimiento de un personaje por parte de otro en una obra dramática o novelesca; generalmente este hecho provoca el desenlace del conflicto.

7 Clasificación informal utilizada para los videojuegos producidos y distribuidos por una distribuidora importante o editor importante, típicamente teniendo marketing y desarrollo de alto presupuesto.

pequeño como personajes involucrados, el lugar, el acontecimiento, el estado de la localización o de los personajes, un mensaje o tema. La historia está compuesta por varios elementos conectados entre sí. Puede no contar con personajes o acontecimientos, como ocurre con videojuegos tan simples como *Tetris*. No obstante, la historia es un concepto abstracto por lo que para poder experimentar los diferentes elementos que contiene es decir que cobre vida, debe representarse, debe narrarse.

Entonces para contar una historia esta debe narrarse para poder experimentarse y para narrar deben usarse recursos narrativos. Las historias gustan de verlas, escucharlas, leerlas o vivirlas, los videojuegos cuentan historias y cuando se recuerdan las grandes obras que permanecen en la memoria e invaden sentimientos de todo tipo, al fin y al cabo, esa idea; experimentar algo sin vivirlo personalmente, sentir, aprender, enriquecerse y crecer como personas, empatizar con sentimientos o situaciones, pero mediante la narrativa se puede comprender, asimilar y convertir en algo propio.

Es importante señalar que la historia es la información que se le va a presentar al jugador dentro del juego, y la narrativa es el cómo se le va a presentar dicha información. Los videojuegos son capaces de hacer partícipe al jugador en estas historias y conectar con diferentes emociones de forma que quizás nunca se hubiese imaginado, pero ¿cómo se cuenta una historia? ¿cómo funciona el lenguaje que maneja este medio expresivo tan diferente de otros como el cine, la literatura o la música? ¿cómo convierte a los jugadores en los protagonistas?

La narrativa en los videojuegos es algo único y con un potencial enorme, que con el paso del tiempo se sigue explorando y explotando en nuevas direcciones y que regala piezas para el recuerdo. En un principio los videojuegos nacieron como un medio de entretenimiento, y a día de hoy esta naturaleza se mantiene presente y lo sigue condicionando, estos respondían a un sistema de mecánicas jugables, retos y objetivos; las primeras servían para superar los segundos en nuestro camino, hasta saltar y aplastar monstruos disparar a otras naves o pelear contra los malos; todos se construían en base a un sistema jugable y la historia era algo secundario, como una excusa que se daba cada cierto tiempo para lo que se estaba haciendo y que desaparecía a los pocos segundos, es decir eran totalmente simples sin complicaciones y se acomodaban a la propuesta jugable. Pero fue con el paso de los años que se comenzó a darle mayor importancia a la narrativa y a comprender las posibilidades del medio.

#### 4.4 Recursos narrativos

Debe existir previamente una historia o parte de ella que motive usar recursos narrativos, esta historia primaria, la historia tal y como el diseñador desea que sea experimentada, de esta historia primaria se extraen los recursos narrativos que la representaran una vez se lleve la narración. Recursos como piezas musicales ayudan a remarcar un momento triste, alegre, acción o de gloria en forma de símbolo, objetos como lirios una flor común en los sepelios puede reforzar una tristeza en un contexto triste y de pérdida, estos recursos envían un mensaje al jugador. La utilización de los recursos narrativos conduce a la narración en un intento de representar la historia primaria del diseñador.



Si existe una narración debe existir un narrador y alguien a quien narrar, en esta fase del proceso narrativo el narrador es el videojuego quien representa la historia primaria a su público el jugador, es decir se lleva a cabo una conversación unilateral entre el videojuego emisor y el jugador receptor, entenderlo como una transmisión de ideas es clave, porque en toda conversación puede haber mal entendidos, es decir cabe la posibilidad que la historia que el jugador experimenta no sea complemente idéntica a la historia primaria del diseñador debido a que los recursos narrativos requieren interpretación.

Cuando el jugador interpreta la narración del videojuego en un intento por experimentar la historia primaria origina lo que se puede denominar historia-resultado que es la historia que experimenta finalmente el jugador a raíz de sus interpretaciones, debido a que le jugador no es capaz de comprobar si su interpretación es correcta o no una de las preocupaciones de la narrativa es dejar el mínimo margen de error a la hora de interpretar para que la historia final sea semejante a la historia primaria ya sea con recursos narrativos claros y directos o múltiples recursos más sutiles que se complementen entre sí.

Los personajes de un videojuego permiten el uso de numerosos recursos para narrar una historia como diálogos, la apariencia y posturas, pero uno que pasa muchas veces desapercibido es la animación porque incluso la manera de caminar narra algo. Los colores utilizados en los *sprites* son recursos narrativos cuando son usados en enemigos o el personaje principal, incluso buscando significado en el círculo cromático en colores opuestos como conceptos contrarios, el color es una herramienta para narrar muy eficaz, sin embargo, todo depende de cómo se utilice e interprete, se puede pensar en el color como un indicador es decir un método para separar visualmente dos contrapuntos como el jugador de los enemigos entre otros.

La motivación detrás del uso del color no es representar una historia sino la resolución de un problema dentro del diseño del videojuego, sus posibilidades y potenciales están ahí. Un diseñador debe tener en cuenta que todo lo plasmado en un videojuego es susceptible de ser interpretado, es decir todos los elementos dicen algo en el mundo del videojuego.

Una de las situaciones que podría ocurrir al interpretar un videojuego es que un jugador perciba la historia primaria correctamente, además de interpretar otros elementos de un modo en que el diseñador no contaba llegando a conclusiones que, aunque inesperadas no dañan la imagen de la historia primaria, pero puede darse el caso de que exista una contradicción al interpretar los recursos narrativos de un videojuego.

Si la interpretación de un recurso implica debilidad, pero la interpretación de otro denota poder, la narrativa de un videojuego sufre daños, especialmente cuando se habla de mecánicas ya que son uno de los recursos más importantes dentro de un videojuego. Un diseñador elabora una historia primaria, designa recursos narrativos para representarla, su uso dentro del videojuego condice a la narración y a través de su interpretación el jugador llega a una conclusión que es la historia final o resultado. Una narrativa es un conjunto de recursos narrativos cuyo fin es producir una historia como la historia final cuando se habla de narrativa embebida.

La narrativa emergente es creada por el jugador eso quiere decir que el narrador de la narración es el propio jugador y su narración está basada en las experiencias personales surgidas con la interacción con el videojuego, es decir su narración es su interacción con el videojuego y esta narración produce la historia única y personal del jugador, sin embargo, para poder narrar una historia es necesario de recursos narrativos. El jugador posee las mecánicas para interactuar con el videojuego, es decir las acciones del jugador que causan una reacción cuando son dirigidas a un elemento del juego. Todos los recursos narrativos han sido otorgados al videojuego por el diseñador en un intento por representar la historia primaria y estos quedan a merced del videojuego exceptos las mecánicas el único recurso que debe compartir con el jugador, ya que el control que las mecánicas otorgan, define la figura del jugador.

Se puede establecer que todos los recursos narrativos son empleados por el videojuego en la narrativa embebida, las mecánicas son el único recurso narrativo en la narrativa emergente y son utilizadas por el jugador para forjar su historia personal.

### **Cinemáticas**

Un recurso heredado directamente del cine, que soluciona el problema quitándole el control al jugador, cuando la narrativa necesita adquirir el protagonismo y captar la atención. Las secuencias cinemáticas son el medio más fácil para lograrlo como su nombre lo indica su tratamiento es igual al de una escena en una película o serie, una en donde entran en juego las tomas los personajes y el guion y trabajando la composición de imagen, la interpretación de los actores, el control sobre el ritmo se pueden alcanzar resultados increíbles, es el recurso más utilizado (Martínez, 2015).

### **Script**

El término viene de la palabra "guion", fácil de entender gracias del cine o también relacionable con la informática entendiéndose como un archivo de órdenes a ser interpretadas. En el videojuego *Half-life 2* de 2004 los *scripts* demostraron su potencial ya que son capaces de que algo predefinido suceda mientras el jugador mantiene el control del protagonista, pero no de lo que sucede a su alrededor.

Un script puede ir desde algo pequeño como un personaje conversando o interactuando con el personaje principal, mientras camina toda una escena que conduce el jugador por los puntos necesarios para llevarla a cabo, depende de los creadores del videojuego decidir cuánto control conserva el jugador o por cuánto tiempo restringírsele y cómo aplicar los *scripts* de forma natural, sin que se llegue a romper la experiencia, ya que son los jugadores los que activan los scripts al llegar a un lugar un momento determinado o al hacer algo específico estos se fusionan con la experiencia jugable

### **Los escenarios**

Son importantes en términos jugables ya que es el espacio dentro del que básicamente se juega, de su buen diseño depende cuán bien se aplica la jugabilidad, pero también tienen un uso narrativo, son la ambientación, el mundo que busca sumergirnos en la experiencia y ser atraídos.

### **Textos y audios**

Son dos recursos que en los últimos tiempos se volvieron muy habituales en el videojuego. Estar jugando y explorando para encontrar por ejemplo un libro o una grabación que exige por atención, es un medio sumamente válido que bien aprovechado puede dar aún más riqueza al mundo virtual contando historias o desarrollando el contexto sobre el que tiene lugar el hilo narrativo principal.

### **Jugabilidad**

Por último, contar algo mediante la jugabilidad en cierto sentido se podría decir que la mayoría de los videojuegos lo hacen ya que al jugar se forma parte de la historia que se está viviendo, pero que sea completamente mediante la interacción que se cuenta algo o hacer sentir algo como fortaleza, debilidad, tristeza o euforia hasta que la misma historia se desarrolle mientras se juega, ambas partes se pueden cohesionar para que avancen juntas y se fundan en una sola experiencia es fascinante cuando todo lo que se hace tiene un reflejo narrativo cuando todo fluye sin interrupciones porque de esta forma se crea una mayor conexión y se comparte lo que se vive y siente el personaje.

Cabe mencionar que ningún método es perfecto, ni ninguno es malo por sí mismo; es de la combinación de ellos y el saber cuál se adapta mejor a lo que se busca transmitir que se alcanza la mejor forma de desarrollar la narrativa. El objetivo final es la inmersión que cada emoción se refuerce mediante la interacción y que el mensaje cale profundo en el video jugador, se trata del conjunto y de que cada pieza que compone el complejo rompecabezas que es una obra de este tipo encaje de la mejor forma posible para que tenga sentido, funcione y brille.

Por mucho tiempo jugabilidad y narrativa solían tratarse por separado, pero con los años se encontraron formas de romper esa estructura comprendiendo a el jugador como el eje alrededor del cual gira la experiencia, este último es el verdadero protagonista, un actor activo dentro de la obra ya sea personificando un personaje es decir atribuyéndole características y cualidades propias o caracterizándolo representando a alguien que ya posee ciertas características y es a él al cual un videojuego debe anticipar a la hora de diseñar su historia, como ya se mencionó se trata de conectar, de cómo se usan los recursos.

La tecnología avanza y permite reflejar la interpretación completa de actores dentro del mundo virtual, pero también se expande tras el descubrimiento de nuevas formas de aprovechar su lenguaje. Mirando atrás se han vivido historias maravillosas, épicas o emotivas y mirando hacia adelante que la expectación ante la promesa de nuevas experiencias, mundos que descubrir, personajes que conocer y roles que interpretar, palabras que escucharon mensajes que recibieron o sentimientos que despertar. Se puede mirar al futuro y ver el enorme potencial que tienen para seguir contando historias profundas, atrapantes, emotivas y únicas.

El potencial de la narrativa en los videojuegos es importante y aún tiene mucho que ofrecer a día de hoy los videojuegos continúan explorando las formas en las que comunicar.

#### 4.5 Evolución de la narrativa audiovisual

Joseph Campbell (1959) desarrolló el patrón narrativo del viaje del héroe en doce etapas. Existen muchas coincidencias entre diversos mitos, pasajes religiosos, leyendas, tradiciones y sueños personales de culturas y épocas alrededor del mundo. A la estructura mitológica universal del viaje del héroe se la denomina "monomito", y se le pueden aplicar principios del psicoanálisis para estudiar sus símbolos y arquetipos, y presentar así las mitologías como una manifestación de la mente humana encaminadas a representar y elaborar sus dilemas.

El viaje del héroe es un patrón narrativo que se puede acoplar e implementar en las bases narrativa de nuestros videojuegos para contar una historia. Pero, ¿qué significa si alguien nos cuenta una historia de *Super Mario Bros*?<sup>8</sup> sería esto parte de la historia, que Mario llega al mundo o se topa con una seta mágica tiene un primer encuentro con enemigos que le deja debilitado y luego sin conseguir sus objetivos y pasar del primer nivel en el primer mundo muere y luego Mario renace, es esta otra historia o es esta la historia de todas esas historias y todas esas veces que Mario entrena, lucha, muere y vuelve a intentarlo, hasta que finalmente se enfrenta a Bowser<sup>9</sup> y gana (Dayo, 2017).

Hay una cierta explicación cuando se juega a las cartas de Magic The Gathering; son duelos entre caminantes de planos que combaten organizando ejércitos de distintas dimensiones y extraen alimento de sus mundos para invocarlos. Pero cuando ocurre esto, ¿qué significa? ¿Qué relevancia tienen las cajas en el videojuego *Crash Bandicoot*? ¿Y por qué Aku<sup>10</sup> le ayuda unas veces y no siempre?

Cuando eres Pacman<sup>11</sup> y estás huyendo de los fantasmas hasta que coges una bola grande ¿es un momento de valor o un potenciador? Y, ¿Quién lo ha puesto ahí? ¿Quién te encierra en ese laberinto con cuatro asesinos? ¿Quién ha puesto esas cajas? ¿Quién ha metido oro dentro de estos bloques? La respuesta es nadie, porque lo que ocurre entre que Mario dirige su viaje y Crash vence al Doctor Cortex es una abstracción. Y sí, se da por sentado que ha habido un esfuerzo y algunas formas heroicas, pero no de forma literal.

A lo largo de la historia de los videojuegos, la inclusión de elementos visuales en el género de aventuras ha sido cada vez más progresiva: desde el texto como único elemento interactivo hasta su eliminación, atajo para la convivencia, sin embargo, es común ver la evolución desde el punto de vista de la tecnología propietaria (Martínez Robles, 2004, 83). Señala Ruiz García (2014, 34), al referirse a la evolución de la narrativa:

---

8 Videojuego de plataformas, diseñado por Shigeru Miyamoto, lanzado el 13 de septiembre de 1985 y producido por la compañía Nintendo, para la consola Nintendo Entertainment System (NES).

9 Personaje de los videojuegos de Nintendo, y principal antagonista en la serie de juegos de Super Mario Bros.

10 Personaje ficticio de la saga de videojuegos Crash Bandicoot. Es el guardián de las islas Wumpa y la figura paterna de Crash Bandicoot y sus amigos.

11 Videojuego arcade, creado por el diseñador de videojuegos Toru Iwatani de la empresa Namco, y distribuido por Midway Games al mercado estadounidense a principios de los años 1980.

Antes de los videojuegos que introdujeron los primeros gráficos, algunos desarrolladores estuvieron centrados en la creación de videojuegos basados en narrativas que recurrían a modelos clásicos como la literatura. Eran ficciones interactivas o aventuras basadas en texto.

Sobre la evolución de la narrativa, Planells de la Maza, (2010, 133) observa que

muestra una evolución narrativa que se manifiesta, principalmente, en la paulatina traslación del Personaje-Jugador al Personaje-Narrador. En el periodo de las aventuras de texto era habitual identificar Personaje con Jugador. El creador de la primera aventura era un experimentado jugador de rol y trasladó este sistema de interacción (los jugadores asumen el papel de personaje, y un director de juego relata sus experiencias) a un soporte electrónico.

La narrativa audiovisual abarca cualquier producción que contenga una secuencia de imágenes y sonidos, el campo de la comunicación tiene distintas formas de producción audiovisual que ahora tienen muchos formatos y estilos. Puede decirse que:

la narrativa audiovisual sería la facultad o la capacidad de la que disponen las imágenes visuales y acústicas para explicar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta configurar discursos constructivos de textos (Sánchez Navarro & Lapaz Castillo, 2015, 17).

Ordóñez (2018, 119) destaca la forma y contenido en la narrativa audiovisual estableciendo que:

La peculiaridad de la narrativa audiovisual es la fusión de forma contenido de tal manera que la estructura formal y la estructura del contenido (la suma de sus capas de significación) se ensamblan y llegan al espectador como un relato íntegro susceptible de múltiples percepciones emocionales y posibilidades de interpretación que es cualitativamente diferente que la suma de sus elementos y, por lo tanto, generador de sentido.

Hacer un recorrido histórico estético de la evolución de la narrativa audiovisual análoga hasta el transmedia y social media, nos permite entender los nuevos medios, estos conceptos importantes que sustentan la misma evolución de los lenguajes audiovisuales, son producto de los medios que generaron toda la riqueza audiovisual, la narrativa audiovisual y la gramática audiovisual como son la fotografía, el cine y la televisión, observar cómo han evolucionado los lenguajes, y sobre todo los inventos que permitieron avanzar en el desarrollo de cada una de las industrias mediáticas y comprender cómo a partir de los medios hegemónicos ha evolucionado la narrativa, la industria y también la evolución de las audiencias nos permiten tener una comprensión histórica evolutiva (Karbaum Padilla, 2021).

Al principio medios como la fotografía, el cine y la televisión tenían un objetivo más documental y la audiencia se sorprendía con los relatos documentales, pero luego estas se vuelven más exigentes y empieza la ficción audiovisual a consolidar la industria del entretenimiento, esto va a la par del desarrollo de los grandes medios y el desarrollo de las audiencias. Según Karbaum las narrativas audiovisuales transmedia y social media tiene fundamentos conceptuales en lo que se conoce como la traslación discursiva que se va aplicando en los distintos medios desde la fotografía, el cine, incluso hasta llegar a plataformas como Youtube, TikTok o Instagram, ya que estos nuevos medios están dado por el medio que los precede, porque este ha generado aprendizajes a la misma industria y una construcción narrativa que permitir que el medio que sigue tenga esa riqueza audiovisual.

El acontecer técnico estético y narrativo de estos medios han sido permeados en las industrias mediáticas por nuevas formas de narrar como la transmedia donde las audiencias se presentan como prosumidores<sup>12</sup>, es decir como creadores de contenidos y la expansión de los relatos empieza a incursionar en los social media. “Con el videojuego iniciado aún en hardware analógico, los medios inauguran poco más tarde el universo de lo digital. La narración digital se produce gracias a un sistema algorítmico, series de instrucciones relativas a la computación y los sistemas operativos” (Vilches, 2019, 160). Para Harpold (2010), estos sistemas determinan la memoria del computador junto a las operaciones y respuestas del usuario. El usuario adapta la interacción a la sintaxis del medio informático.

#### 4.6 Cine y videojuego

Se puede partir de la siguiente pregunta: ¿cuál es la principal diferencia entre una película y un videojuego? Ambos buscan entretener e intentan provocar reacciones emocionales a través de un medio artístico, aunque de momento solo el cine sea considerado un arte, a pesar de que los videojuegos aún no sean oficialmente el octavo arte o el décimo si se tiene en cuenta la fotografía y el cómic, está claro que hay infinidad de desarrolladores que hacen un sobreesfuerzo para expresarse artísticamente al crear sus obras.

Para el investigador José María Villalobos el arte es permeable, con múltiples líneas de fuga y de conexión entre unas disciplinas artísticas y otras, se alimenten unas a otras con lo que se consigue espectros mucho más amplios del que puede ser la pintura, los videojuegos y el cine.

En 2007, en un vídeo de su autoría denominado “generación pixel para el taller, videojuegos y cine: el mundo está en tus manos”, dictado por Carlos González Tardón, expone la relación de cómo todo está conectado y cómo se puede llegar de un punto A a un punto B, aunque parezca que no hay relación entre ellos; en él se puede ver puntos de conexión desde la novela *El principito* al videojuego *Super Mario Galaxy*; del videojuego *Metrópolis* a la película *Blade Runner*; de la película *El quinto elemento* al videojuego *Ratchet & Clank*; de las pinturas de Vasili Kandinski al videojuego *REZ*, creado por Tetsuya Mizuguchi, que cautivó a propios y extraños en 2001 con su lisérgica estética abstracta, inspirada en Kandinsky y la sinestesia.

Si se busca la influencia principal que tienen los videojuegos se ve que estos se han inspirado y creado en el cine, porque las artes que nacen siempre buscan una especie de padre o de madre en la que mirarse antes de crear sus lenguajes propios conforme van creciendo, los videojuegos lo han hecho con el cine; el cine lo hizo con el teatro y la novela del siglo XIX y la fotografía lo hizo con la pintura.

En ese cine primigenio hubo una corriente cinematográfica conocida como “Film d’art” de 1910, donde se trataba simplemente de adaptar novelas y teatro clásico para tener el beneplácito de ese arte madre, en la fotografía los primeros experimentos fotográficos eran de muchos bodegones<sup>13</sup> que

---

12 Es el consumidor que participa en el proceso de diseño de los servicios o productos que desarrolla una organización. Una combinación entre el productor y el consumidor.

13 La fotografía de bodegón es la representación de la materia inanimada, la mayoría suele ser un pequeño grupo de objetos.

era lo que había hecho la pintura hasta ese momento. Entonces cine y fotografía al poco tiempo van empezando a desarrollar una serie de características y de herramientas que les dan una entidad como arte propio, es curioso como los videojuegos cuya evolución siempre ha ido de la mano de la tecnología cuanto más poder, experiencia y capacidad para crear han tenido y han intentado parecerse aún más al cine, no era así al principio, pero ahora sí y lo intentan imitar.

Villalobos (2016) establece la diferencia entre cine y videojuegos en el sentido de que el videojuego es una herramienta muy poderosa que engloba todas las artes y que añade el concepto de interactividad con herramientas potenciales y suficientes para crear su propio lenguaje. Sobre cine y videojuegos desde un contexto conceptual, histórico y contemporáneo

## 5. Conclusión

En los inicios de la industria de los videojuegos y debido principalmente a las limitaciones tanto de hardware como de software no era habitual que tuviesen una historia muy elaborada y mucho menos un final cinemático como los de hoy, el objetivo en esas épocas era simplemente acumular el mayor puntaje o nivel máximo programado para reiniciar y partir de nuevo.

La narrativa nos permite analizar y reflexionar a los videojuegos donde transmitir un mensaje se ha convertido en algo muy importante, la estrategia es crear un tipo de narrativa que una las diferentes situaciones de consumo y nuevas experiencias al contar una historia. Cada vez que se ha tenido un avance en computación, un avance tecnológico, o un avance en estas máquinas que nos permiten procesar la información, hemos creado una forma de jugar con ellas.

Según la base teórica y el desarrollo se puede identificar patrones o particularidades destacables en los aportes de los autores:

Tema	Autor	Aporte teórico
Dispositivo cultural	Allen	Lenguaje cinámico interactivo
	Provenzo	Experiencia educativa, social y cultural de la infancia
	Gree	Principios de aprendizaje
	Gros	Transformación en el lenguaje multimedia y teoría del conocimiento
	Bogost	Medio expresivo y persuasivo
	Porto Reno	Interactividad como garantía del éxito.
	Raposo	Ganancias de la industria y la cadena de valor
	Soto Sanfiel, Aymerich Franch & Ribes Guàrdia	Toma de decisiones en la interactividad
	Sedeño Valdellós	Funciones de socialización



	Tost & Boira	Combinación de arte, ciencia, el diseño y la sensibilidad social
	Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga	Discurso electrónico asociado al ocio y sus posibilidades educativas
La era de información	Floridi	Filosofía de la información
	Sicart	Conceptualizar el mundo como información y ontología
Medio de comunicación	Levis	Videojuegos como medios de comunicación.
	Peláez	Medio de entretenimiento y de masas
	Scolari	Discurso audiovisual interactivo y un medio de comunicación
	Cuenca Orozco	Videojuegos como medio de información donde no se puede cambiar los intereses establecidos por sus creadores
	Ortiz	Teoría de la narrativa y sus reflexiones
	Jenkins	Videojuegos como dispositivo
Contexto histórico	Kent	Desde la década de los 70 y 80 es bastante escasa y apenas un puñado de videojuegos son lanzados al mercado.
Géneros narrativos	García Jiménez	Narrativa Audiovisual
	Herman y Reis & Lopes	Recurso para la interacción comunicativa
	Contursi & Ferro	La narratología como la teoría de los textos narrativos
	Gómez Tarín	La narratología como disciplina
	Manzanas	Un narrador para contar una historia con sus respectivos sucesos
La narrativa en los videojuegos Evolución	Fisher	Asociación entre la narración con la comunicación
	Ruiz	Industria nueva que comete errores por su inexperiencia, fracasos en el cine y la TV, pero Los medios de comunicación están cambiando
	Planells de la Maza	Traslación del Personaje-Jugador al Personaje-Narrador
	Ruiz García	Creación de videojuegos basados en narrativas que recurrían a modelos clásicos como la literatura

	Sánchez Navarro & Lapaz Castillo	Narrativa audiovisual y sus elementos portadores de significación
	Ordóñez	Relato íntegro susceptible de múltiples percepciones emocionales y posibilidades de interpretación
	Vilches	La narración digital se produce gracias a un sistema algorítmico
	Karbaum Padilla	Narrativa audiovisual análoga hasta el transmedia y social media

**Tabla 1.** Patrones importantes que se destacan de los autores  
(elaboración propia, 2022)

La utilidad que se derivaría de la aplicación de las narrativas audiovisuales, la usabilidad y las interfaces al modelo y producción de videojuegos para contar historias y su experiencia narrativa. Muchos juegan a videojuegos, pero en realidad las actividades lúdicas son mucho más amplias que el videojuego, el futuro va a ser jugable, es decir no se va a consumir a través de juegos, sino que se va a consumir a través de la actividad lúdica.

Los medios interactivos como los videojuegos simplemente intentan identificarnos con la estructura mental del otro, el éxito en esta plataforma depende de la capacidad del jugador para reconocer, adaptar y reproducir la mecánica programada en el núcleo del videojuego. La convergencia digital nos conduce cada vez más a un espacio online de juego al que se puede acceder desde diferentes plataformas incluso las nuevas como los dispositivos móviles. Los jóvenes utilizan los videojuegos por diversión, por entretenimiento: jugar por jugar sin mayor complicación, pero esto abre un mundo de posibilidades de experiencias lúdicas y narrativas que se pueden aprovechar, la estrategia estará en el mensaje comunicacional que se desea transmitir y su uso.

Los videojuegos más contemporáneos han implementado una mecánica de cobertura. Podría decirse que ponerse a cubierto se ha convertido en una de las características que todos los juegos de acción en tercera persona triple "AAA" deberían tener.

El juego como dispositivo cultural aporta transformaciones al nuevo lenguaje cinemático interactivo donde esta última, la interactividad es la garantía de su éxito en consonancia con su tipo de género, los videojuegos han ido evolucionando su cadena de valor con muchos actores involucrados. La enorme industria de los videojuegos y sus aspectos económicos generan la clave del interés para la humanidad y estudios sobre ellos, los mismos ya representan una cultura dominante en este siglo XXI. El videojuego, como cualquier medio de comunicación, es un producto cultural que se corresponde con un contexto, una sociedad y unos fines; tiene la capacidad de transmitir mensajes, expresar las ideas, las críticas y la consternación social o política de un autor o autores.

Los videojuegos y su narrativa audiovisual tienen un vínculo con la historia de las computadoras como un reflejo de su época. Los videojuegos analizados de los años 70 y 80 nos permiten concluir que

tienen una interfaz y mecánicas de juego en común producto de su propia tecnología contemporánea, pero que las narrativas audiovisuales han ido evolucionando y complejizándose cada vez más producto de ese mismo avance tecnológico sobre todo en el aspecto narrativo.

Cada vez que se ha tenido un avance en computación, un avance tecnológico, un avance en estas máquinas que nos permiten procesar la información, hemos creado una forma de jugar con ellas. Escribir un programa como un el código de un videojuego es un proceso que transforma y adapta la realidad para que una computadora lo pueda procesar, y cuando esta empieza a procesarlo la realidad ha cambiado, porque se convierte en una realidad informacional.

Escribir un programa como un el código de un videojuego es un proceso que transforma y adapta la realidad para que una computadora lo pueda procesar y cuando esta empieza a procesarlo la realidad ha cambiado, porque se convierte en una realidad informacional. Cuando se juega y se está en la actividad de un juego se está construyendo un universo; una realidad que también tiene un valor moral y esto nos permite entender nuestro rol como humanos en el mundo de la información

El viaje del héroe de Joseph Campbell es un patrón narrativo que se ve una y otra vez en libros, películas y programas de televisión; y que ha sido implementado en las bases narrativa de muchos videojuegos para contarnos una historia y sumergirnos en ella. El cine y los videojuegos han sido medios válidos para contar historias, con la diferencia de que en el cine se es espectador y de los videojuegos jugadores, siendo la principal diferencia es la interacción que requiere la historia del juego para que avance; las cinemáticas en los videojuegos más contemporáneos son heredadas del cine, el medio del que más se nutren los videojuegos, ambos tienen más cosas en común.

A lo largo de la existencia de los videojuegos han existido muchas maneras de contar una historia, en un primer comienzo no se buscaba contar nada más allá de la diversión y la jugabilidad, pero con el tiempo para diferenciarse se suman personajes y un contexto narrativo para estos; se ha usado un relato lineal y el aprovechamiento del objeto cámara como recurso; luego el guionista se convierte en un rol importante y fundamental en el diseño de videojuegos contemporáneos. Los videojuegos de los años 70 y 80 que se analizaron en este capítulo nos permiten concluir que tienen una interfaz y mecánicas de juego en común producto de su propia tecnología contemporánea, pero que las narrativas audiovisuales han ido evolucionando y complejizándose cada vez más producto de ese mismo avance tecnológico.

Los videojuegos son capaces de hacernos partícipes de historias y conectar con diferentes emociones y la interacción es la característica diferenciadora que usa recursos como las cinemáticas, los scripts, los escenarios, la jugabilidad, los textos y audio. Contar historias en los nuevos medios a través de una narrativa audiovisual coherente no es una tarea sencilla.

A través del mundo de los videojuegos entramos en una época en la que la diferencia visual entre el cine y los videojuegos cada vez se va desdibujando más, debido a la incesante evolución tecnológica. Hoy, los videojuegos son fotorrealistas y las prácticas narrativas más inmersivas, propiciando nuevas experiencias para contar historias en este medio.

### Referencias bibliográficas

- Allen, R. (1985). Demolition man: the making of an interactive action movie and the futures of games. *VARIOS. L'ère Cyber, Bry-sur-Marne: INA*, 185-193.
- Araya Marnez, C. A. (2015). *Jugando a ser héroes. Un estudio sobre el rol de los videojuegos en la construcción de identidades mediatizadas*. Tesis Doctoral. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Auría Luna, T. (2020). *Análisis de la experiencia narrativa y la agencia de los jugadores en el videojuego Dark Souls*. Tesis Doctoral. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Massachusetts: MIT Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campos Méndez, A. F. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador*. Tesis Doctoral. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Casal Balbuena, M. G. (2019). *Espacios escénicos virtuales en la narrativa audiovisual*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Contursi, M. E. & Ferro, F. (2000). *La narración: usos y teorías*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Cuenca Orozco, D. (2013). Uso de videojuegos para el replanteamiento de las normas sociales y culturales fuera de pantalla. *Cuba debate*. Rescatado de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2013/12/09/videojuegos-funcionan-como-medio-de-comunicacion-en-ninos-y-adolescentes-afirma-experto/>
- Curiel Gálvez, Á. (2015). *El videojuego como medio narrativo*. Tesis Doctoral. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Dayo, T. (2017). *La narrativa del videojuego*. Archivo de Vídeo. Recuperado de <https://youtu.be/9JQgLwoRM-M>
- De Angelis, A. (2007). *Juegos evolutivos y conducta moral. Un análisis mediante simulaciones informáticas del surgimiento y justificabilidad de conductas no maximizadoras en contextos estratégico*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- García Gigante, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- García Jiménez, J. (1996). Narrativa Audiovisual. *Historia y Comunicación Social*, 1, 336.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave MacMillan.
- Glaser, B. G. (1992). *Basics of grounded theory analysis*. California: Sociology Press.
- Gómez Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*. Santander: Shangrila Ediciones.
- Gros, B. (2007). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

- Harpold, T. (2010). Hypertext. In J. Wolfreys (ed.). *Glossalalia*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Oxford: John Wiley & Sons.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Karbaum Padilla, G. (2021). *La evolución de la narrativa audiovisual. Analógica, transmedia y social media*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Kent, S. (2016). *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona: Nova.
- Latorre, Ó. (2012). Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar*, 9.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- López Raventós, C. (2013). *El videojuegos como práctica discursiva contemporánea: Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal*. Tesis Doctoral. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Manzanas, L. (2022, mayo 1). *Género narrativo*. Recuperado de: <https://ladeldefinicion.com/genero-narrativo/>
- Marco, C., & Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología*, 30 (1), 46-55. <http://dx.doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.1.150851>
- Martínez Robles, D. (2004). *De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Martínez, R. C. (2015). *La generación que cambió la historia del videojuego*. Madrid: Síntesis.
- Moraldo, H. (2009). Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 6-15.
- Ordóñez, G. J. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual. Apuntes para la distinción de forma y contenido. *Revista de Comunicación y Cultura*, 1, 102-121.
- Ortiz, M. (2018). *Narrativa audiovisual aplicada a la publicidad*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Padilla Zea, N. (2011). *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo*. Tesis Doctoral. Granada: Universidad de Granada.
- Peláez, B. (2006). La importancia del videojuego como medio de comunicación. *Tecnologiahechapalabra*. Recuperado de: [http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia\\_comunicacion/articulo.asp?i=1718](http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718)
- Pereira Henríquez, F. & Alonzo Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas. Rumbos y sentidos de la comunicación*. 15 (30), 51-64. [doi:https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2](https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2)
- Pérez Latorre, Ó. (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. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

- Planells de la Maza, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *ZER. Revista de Estudios de Comunicación*, 15 (29).
- Planells de la Maza, A. J. (2013). *Los videojuegos como mundos ludofuncionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. Madrid: Universidad Carlos III.
- Porto Renó, D. (2008). El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interactivo: nuevos estudios. *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, 83-90.
- Provenzo, E. (1991). *Video Kids. Making sense of Nintendo*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Raposo, M. (2008). Estructura y evolución reciente de la industria del videojuego. *Revista Electrónica Palermo Business Review*, 1, 61-72.
- Reis, C. & Lopes, A. C. (1996). *Diccionario de narratología*. Salamanca: Ediciones Colegio de España.
- Rodríguez Ocaña, P. (2019). *Modelo para el análisis narrativo de videojuegos. Dos estudios de caso*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense.
- Ruiz García, A. (2014). *Videojuegos, una narrativa en evolución: Knight Lore, Half-Life 2 y Heavy Rain como casos de estudio*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ruiz, X. (2021). La narrativa en los videojuegos. *Doblandotentaculos*. Recuperado de: <https://www.doblandotentaculos.com/2018/07/18/narrativa-videojuegos/>
- Sánchez Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense.
- Sánchez Navarro, J. & Lapaz Castillo, L. (2015). *¿Cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?* Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya.
- Santorum González, M. (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital*. Barcelona: Gedisa.
- Sedeño Valdellós, A. M. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales las competencias espaciales en educación. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 34, 183-189.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press.
- Soto Sanfiel, M. T., Aymerich Franch, L. & Ribes Guàrdia, X. (2009). Interactividad y contenido como factores de disfrute en las ficciones interactivas. *Revista Latina de Comunicación*, 64, 668-681.
- Terrasa Torres, M. (2021). *El alma oscura del juego. Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludofuncional*. Tesis Doctoral. Illes Balears: Universitat de les Illes Balears.

Tost, G. & Boira, O. (2015). *Vida extra. Los videojuegos como no los has visto nunca*. Barcelona: Grijalbo.

Valles Calatrava, J. & Álamo Felices, F. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Alhulia.

Vilches, L. (2019). Evolución de los medios narrativos audiovisuales. En A. Angeluci, V. Gosciola, N. Martín Viola & R. Sarzi (Orgs.). *Arte e narrativas emergentes* (pp. 454-465). Aveiro: Ria Editorial.

Villalobos, J. M. (2016). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Héroes de Papel.

### **Reseña curricular**

Investigador y docente de la Universidad de las Artes, nacido en Guayaquil, actualmente es docente de la Unidad Transversal de Teorías Críticas y Prácticas Experimentales. Ha realizado estudios en programación y diseño de videojuegos; docente en la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) desde 2001 hasta 2014, docente en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG) desde 2012 hasta 2016, ha dictado cátedra en las áreas web y multimedia, medios sociales, programación de aplicaciones móviles, micro-controladoras (arduino y raspberry) y desarrollo de narrativas de videojuegos en 2D y 3D. Cuenta con una Maestría en Comunicación Pública de la Ciencia y la Tecnología por la Escuela Superior Politécnica del Litoral y una Licenciatura en Sistemas de Información (ESPOL).





**Imagen:** Nicole Holguín