

Universidad Miguel Hernández

Facultad de ciencias sociales y jurídicas de Elche

Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado

Título: Análisis de cómo los videojuegos utilizan sus mecánicas para comunicar conceptos

Investigación Bibliográfica

Estudiante: Luis Morelló Barberá

Profesor: Mario Pablo Martínez Fabre



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Índice

- Resumen.....	3
- Hipótesis.....	4
- Objetivos.....	4
- Evolución de la transmisión de emociones desde el arcade hasta la actualidad.....	5-16
- Metodología.....	16
- A Plague Tale: Innocence.....	17-20
- Journey.....	21-24
- This War of Mine.....	25-28
- Conclusiones.....	29-30
- Bibliografía.....	31-32



Resumen

A lo largo del TFG se busca analizar las diversas metodologías y los distintos procesos de cómo los videojuegos propuestos son capaces mediante sus mecánicas de comunicar conceptos, sentimientos y otras ideas/pulsiones a los jugadores. El estudio se centrará en tres casos concretos, *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio), *This War of Mine* (11 Bit Studio) y *Journey* (Thatgamecompany). Dentro del primer caso se estudiarán, entre otras, las mecánicas enfocadas en la creación de un vínculo entre el jugador y uno de los personajes. En el segundo caso, se analizarán, además de todo lo englobado dentro de esta plataforma, la capacidad del videojuego para reflejar el sufrimiento, la tensión o la miseria que se vive dentro de un contexto de guerra moderna. En el último caso se tratará además de todas sus mecánicas, el diseño de escenarios, incluyendo su distribución y el tratamiento de su paleta de colores.

El objetivo de este trabajo recae en el análisis detallado de los videojuegos presentados en los distintos casos, incluyendo su narratología, sus mecánicas y sus diseños. Por otra parte, el proceso de documentación y contrastado de distintas fuentes y para finalizar la elaboración o el plasmado los datos y los resultados obtenidos. Se pretende, con todo ello, la demostración de que los videojuegos, mediante las herramientas de las que disponen, tienen la capacidad de comunicar conceptos, sentimientos u otras ideas.

Hipótesis

Analizar las diversas metodologías y los distintos procesos de cómo los videojuegos propuestos, son capaces mediante sus mecánicas de comunicar conceptos, sentimientos y otras ideas/pulsiones a los jugadores.

Objetivos

- Realizar una investigación y documentación, con fuentes académicas y fuentes divulgativas, que reflexionen sobre la Hipótesis planteada.
- Analizar los distintos ritmos de *Gameplay*¹ junto a sus mecánicas y cómo estos influyen en el estado anímico del jugador y crean vínculos emocionales entre el jugador y los personajes.
- Definir qué tipo de metodologías y conceptos son más adecuados de comunicar a través de las mecánicas de los videojuegos, en base a los casos de estudio planteados.
- Establecer unas conclusiones generales y parciales alrededor del tema y la hipótesis de la investigación planteada.

¹*Gameplay*: Significa en inglés reproducción de juego.

Evolución de la transmisión de emociones desde el arcade hasta la actualidad

Los videojuegos empezaron su desarrollo en 1958, con *Pong Tennis for Two* (William Higinbotham y Robert Dvorak, 1958), generando un mercado, unas estructuras y un medio de comunicación por sí mismo, bebiendo de otros medios como el cine, el teatro o la literatura, creando su propio estilo de comunicación, el cual va a ser explicado dentro de este trabajo.

La evolución de este medio se puede observar de forma muy gráfica, un ejemplo muy marcado de cómo ha ido cambiando la industria sería la saga *Mario* (Nintendo, 1981-actualidad) en la que se puede ver cómo los diseños y las mecánicas, han ido haciéndose más y más complejos, siendo así que en el primer diseño del personaje se podían observar, sin mucha dificultad, los píxeles que componían su imagen y se basaba en técnicas tan sencillas como el hecho de saltar para esquivar obstáculos o derrotar enemigos. Esto llega hasta la actualidad con el *Bowser's Fury* (Nintendo, 2021) en el que los personajes están contruidos mediante modelos en 3D, con texturas que reaccionan a luces dinámicas y mecánicas mucho más complejas.

Con esta construcción del medio mencionado en el párrafo anterior, se han desarrollado una serie de técnicas con las que perfeccionar sus métodos de comunicación, heredando diversas características de sus predecesores, pero a su vez siendo distintos. Está claro que unos de los principales referentes son la literatura, los cómics y el cine, imitando sus estructuras narrativas, la composición de los planos, el uso del color y las formas, creando lazos emocionales empáticos entre el espectador y los personajes. No hay que olvidar el vínculo que existe entre los videojuegos y los juegos de mesa, especialmente los RPG¹, al fin y al cabo, poseen una serie de mecánicas con unos objetivos marcados, los cuales pueden, de forma más directa o indirecta, transmitir un mensaje. El principal cambio sería el medio en el que son reproducidos y la facilidad o la comodidad a la hora de seguir sus normas. Un ejemplo claro serían los videojuegos de *Ultima y Wizardry* (1980),

¹RPG (Rol Playing Game): Significado en inglés de Juegos de rol, en referencia a juegos en los que prima tanto la interpretación de un personaje como la propia jugabilidad del juego.

basando sus sistemas en juegos de rol físicos como podían ser *Dragones y Mazmorras* (Wizards of the Coast, 1974) y estableciendo unas acciones a las que podía recurrir el jugador, un sistema numérico para definir las estadísticas o incluso utilizar cierto azar a la hora de comprobar el éxito de estas acciones. Incluso, debido a las limitaciones gráficas de la época, existía un gran factor de interpretación en el que el jugador debe ejercer su imaginación para visualizar las descripciones que aporta el mismo videojuego.

"If we take literally the claim that every traversal of the database determines a different story, a reader who encounters three segments in the order "A" then "B" then "C" will construct a different story than a reader who encounters the same segments in the order "B" then "A" then "C." It is only if sequence plays a crucial role in determining meaning that hypertext can be viewed as an Aleph that contains potentially a large number of different stories." - Marie-Laure Ryan¹

No solo habría que destacar todos los medios de los que se han aprovechado los videojuegos para desarrollar su propia identidad, sino que también los conceptos de los que han bebido. En esta frase, la escritora Marie-Laure Ryan, en su artículo *"Beyond Myth and metaphor"* (Nº33, GameStudies, 2001), hace una comparativa de la Narrativa hipertextual y el mito de Aleph, la cual introduce dos conceptos bastante interesantes dentro del análisis de los videojuegos. El primero, la narrativa Hipertextual, consiste en una narración mediante nexos de unión, que han de ser activados, siendo estas activaciones un momento de decisión para el lector en el que debe de escoger una u otra opción, traduciendo esto en diferentes vías por las que continuara la historia. Como ejemplos podríamos tomar los juegos de rol ya mencionados, como *Dragones y Mazmorras*, o la saga de novelas interactivas *Choose your own Adventure!* iniciadas por Edward Packard (Editorial Bantam Books, 1979), o, incluso abstrayéndose aún más en el tiempo, tendríamos ejemplos como *La Rayuela* (Julio Cortázar, Pantheon Books, 1963).

¹"Si tomamos literalmente la afirmación de que cada recorrido de la base de datos, determina una historia diferente, un lector que se encuentra con tres segmentos en el orden " A ", luego " B "y luego" C "construirá una historia diferente a la de un lector que se encuentre con la misma segmentos en el orden "B" luego "A" luego "C" Solo si la secuencia juega un papel crucial en la determinación del significado, el hipertexto puede verse como un Aleph que contiene potencialmente una gran cantidad de historias diferentes ". - Marie-Laure Ryan

Cabe aclarar en este momento del análisis que dentro de la Narrativa hipertextual existen dos tipos diferenciados:

La hiperficción constructiva, en la que intervienen varios autores y que va modificándose mediante la intervención de estos mismos, siendo un ejemplo los juegos de rol.

La hiperficción explorativa, en la que se permite al lector tomar decisiones sobre lo que ya está escrito, como las novelas mencionadas anteriormente.

Retomando lo comentado por Marie-Laure Ryan, el mito de Aleph consiste en un objeto diminuto que se expande hasta el infinito en diferentes espectros de visión, costando el tiempo equivalente a una vida para poder contemplarlo en su totalidad. Esto no hay que interpretarlo de forma literal, las historias por sí mismas no tienen infinitas formas de construirse y no todas están preparadas para ser tratadas de esa forma, pero sí que hay que considerar que tanto los videojuegos como algunos juegos de mesa y las novelas mencionadas, de forma algo más limitada, tienen una gran cantidad de puntos de vista para ser interpretadas o incluso vividas por parte de los jugadores/lectores.

Esto es uno de los sellos de calidad dentro de muchos videojuegos, se crea un escenario en el cual ocurrirá la acción, estableciendo unas normas y dotando al jugador de unas herramientas, siendo no solo el medio por el cual contar una historia, sino que también se convierte en la vía para que el jugador pueda vivir su propia historia.

¿Entonces se tendría que considerar a los videojuegos un medio de hiperficción constructivista o explicativa? La respuesta estaría en un punto intermedio, ya que como bien se ha mencionado anteriormente, en muchos juegos los propios usuarios pueden elegir cómo orientar su historia mediante herramientas y normas ya establecidas, llegando a crear posibles rutas que ni los diseñadores se habían planteado, pudiéndose considerar autores en sus propias historias. Por otra parte tenemos juegos en los que encontramos los conocidos como “árboles de diálogos” un formato mucho más parecido a los libros, en los que existen dichos diálogos y unas respuestas preestablecidas de las que no puede salirse el jugador, por lo que

tendrá una experiencia personal pero preestablecida por los creadores del mismo videojuego. Como resultado, el género de los videojuegos usa la narrativa hipertextual, pero no podría englobarse de forma genérica en una de sus dos subclasificaciones, sino que habría que estudiar cada caso.

Otro concepto importante en la comunicación dentro de los videojuegos es rotura de “la cuarta pared¹”. Este concepto dentro de los videojuegos significa que hace partícipe al usuario, en la mayoría de los casos, de las acciones de los protagonistas, lo cual facilita la creación de un vínculo entre el jugador y el personaje. Esto no es algo que se inventara en la industria del videojuego, sino que se heredó de otros medios como el cine, la literatura o los comics y como cada uno de ellos, plantea esta rotura de forma distinta. Para ejemplificar, un lector puede estar viviendo en primera persona alguna situación que le ocurra al protagonista de su novela, interpretando, mediante su imaginación, las descripciones que le aportan, pero en ningún caso podrá ser partícipe de la misma eligiendo cómo afrontar los problemas o evitarlos directamente. Otro ejemplo se encontraría en el cine, en el que se escucha, observa los rostros de los personajes y cómo viven sus aventuras a lo largo de la historia, pero se sigue sin interactuar con la narración. Si bien es cierto, ya existen ejemplos como la película *Black Mirror: Bandersnatch* (Producida por Netflix, dirigida por David Slade en 2018), la cual experimenta con la interactividad de los propios filmes, pudiendo elegir el rumbo de la historia en determinados momentos del mismo y siendo un modelo de hiperficción explorativa.

En este caso, se trata de manera similar a los videojuegos, que llevan experimentando desde hace años con las Novelas Gráficas, un género que consiste en que los jugadores puedan dirigir, de forma limitada, la historia, al escoger las líneas de diálogo o las acciones del personaje principal. En este ámbito encontramos títulos como *The Wolf Among Us* (Traído por Telltale Games en 2013) o *Until Dawn* (Traído por Supermassive Games en 2015) y mucho antes que ellos, novelas como *Choose your Adventure!* o *La Rayuela*. En estas últimas se permite la posibilidad de escoger el rumbo de la historia narrada, por lo que los videojuegos han bebido especialmente de estos géneros y están profundamente vinculados.

Por otra parte, la rotura de la cuarta pared no es solo utilizada como forma para intervenir dentro de la narrativa de las historias, sino que también es una forma de que los personajes sean autoconscientes de su estancia dentro de una ficción, haciendo alusión al espectador o incluso a esa barrera imaginaria que los separa. Un clásico y conocido personaje de cómics que recurre a esta herramienta sería Deadpool (Rob Liefeld y Fabian Nicieza, 1991), en el que constantemente hace referencia a sus lectores o es capaz de moverse a través de las viñetas dentro del propio tomo.

Asimismo, a la hora de explicar las lógicas con las que ha evolucionado el videojuego cabe recalcar el mensaje de Jesper Juul, en su artículo "Games telling Stories?" (GameStudies.org, 2001), en el que se presenta el debate entre la Ludología y la Narratología, y en el que defiende que todos los juegos son narrativos. El debate aquí recae en cómo de narrativos podrían ser considerados los mismos. Dentro del texto argumenta que hasta juegos como Space Invaders, juegos centrados en su jugabilidad, poseen un pretexto narrativo, en este caso el de defender una ciudad de una invasión alienígena.

Dentro de las distintas corrientes ideológicas de los videojuegos existen dos posturas, la que defiende la narrativa dentro del medio, abogando por un mensaje muy similar al que comenta Jesper Jul:

1"..."as it promises a kind of holistic view of the world: Since we use narratives to make sense of our lives, to process information, and since we can tell stories about a game we have played, no genre or form can be outside the narrative." - Jesper Jul.

Y, la que defiende una corriente más ludológica, como se comenta en el artículo, traído por Janet H. Murray, "The Last Word on Ludology vs Narratology in Game Studies" (GameStudies.org, 2005), en el que se aboga por que los videojuegos no son más que juegos y su principal función sería el entretenimiento.

Objetivamente, como es comentado en el artículo de Janet H. Murray, es muy complicado que cualquiera de estas dos corrientes viva una sin la otra, ya que al

1"..." ya que promete una especie de visión holística del mundo: dado que usamos narrativas para dar sentido a nuestras vidas, para procesar información, y dado que podemos contar historias sobre un juego que hemos jugado, ningún género o forma puede ser fuera de la narrativa ". - Jesper Jul.

uno de los objetivos principales de los videojuegos es el entretenimiento, siendo un factor muy importante el cómo de divertidas son sus mecánicas y la experiencia de juego en general. Aún con esto, cabe recalcar también la tendencia, muy marcada socialmente de generar productos expresando opiniones y conceptos (como la belleza o sentimientos). Como ejemplo de esto, grandes estructuras como los rascacielos no funcionan solo como una manera más eficaz de aprovechar la menor superficie posible para albergar al mayor número de personas, sino que también son la máxima expresión de la aspiración humana por llegar al cielo o incluso vivir sobre el resto del mundo, pudiendo relacionarse directamente con los dioses de la antigua mitología.

Debido a esto, es muy probable que incluso un juego centrado principalmente en su jugabilidad termine expresando una idea. Por esto mismo ambas corrientes están lejos de ser totalmente análogas, más bien funcionan como complementarias si se tienen en cuenta, en partes similares, lo divertido que resulte el juego y el tratamiento del mensaje que quiere transmitir. Un ejemplo de esto sería el título *Half-life* (Valve Corporation, 2009), uno de los primeros *Shooters*² en demostrar que un género de videojuegos especializado en la acción y los disparos podía contar una historia al mismo tiempo que disfrutar de una experiencia interactiva y animada.

Por otra parte, a la hora de comprender la construcción de los videojuegos, es importante destacar el mensaje de *Dayoscript* (José Altozano) en su video *La narrativa del videojuego [Opinión] – Post Script*, en el que defiende que los videojuegos son sistemas con los que el jugador interactúa y son a través de estos mismos con los que se debe comunicar dentro de este género, es decir que pese a que este medio sea audiovisual, y como se ha dicho anteriormente beba del cine o incluso del teatro, se focaliza en la comunicación a través de sus mecánicas de juego, no siendo métodos incompatibles sino complementarios. Un ejemplo de esto se encuentra en un video de VaatiVidya, *Dark Souls 3 > Lore of the Optional Bosses*, en el que profundiza sobre la historia de distintos personajes de la obra *Darksouls 3* (FromSoftware, 2016). Aquí se explica como en la derrota de una de las criaturas del juego, esta ataca con toda su fuerza restante, quedándose

indefensa contra el jugador. Este acto, sumado a la escenografía del combate (rodeado de los cuerpos sin vida de su pueblo), la música y al no arrebatarse el control al jugador, con una cinemática³ crea una escena con mucha potencia, transmitiendo la desesperación de la criatura y generando diversas sensaciones al jugador, que no tiene más opción que derrotarlo.

Recuperando el argumento de *Dayoscript* en el video anteriormente mencionado, dentro de los videojuegos existe un concepto más, que hace que los jugadores tengan historias únicas dentro de sus partidas, concepto relacionado con la Narrativa Hipertextual. Aunque sea el mismo juego, cada jugador afrontará el problema de una forma totalmente distinta a otro usando las herramientas de las que disponen. Por ejemplo, el usuario puede jugar de forma sigilosa, buscando no llamar la atención de los enemigos y eliminarlos de uno en uno o afrontarlo de forma más directa, enfrentándose a todos los enemigos al mismo tiempo, siendo ambas formas totalmente válidas que aportan individualismo a cada una de las partidas, convirtiendo a los jugadores en piezas fundamentales de esta narrativa.

Actualmente, pese a lo comentado, existe una tendencia a utilizar en exceso las cinemáticas o incluso a abusar del concepto llamado “el tren de la bruja”, pudiendo considerarse una hiperficción explorativa muy limitada. Este concepto consiste en crear una falsa sensación de control al jugador aunque en realidad solo existe una única solución para resolver los retos que propone el juego. De esta forma se crean unos raíles imaginarios por los que se debe avanzar, no existiendo la posibilidad de salirse de los mismos. En este sentido, usualmente, tiende a requerirse un equilibrio para que el jugador pierda el menor número de veces posibles el control sobre el personaje o la sensación de libertad a la hora de enfrentar los retos propuestos. Un ejemplo claro serían algunos de los niveles de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-Actualidad) en la que muchos de los niveles dejan a los jugadores inventar o experimentar cómo prefieren completarlos, proporcionando un objetivo con una serie de condiciones junto a un abanico de herramientas para finalizarlo. En cambio, un ejemplo bastante reciente de esta práctica considerada mal llevada, y casi contradiciéndose debido a sus promesas de fomentar la personalización, serían muchas de las misiones de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt,

2020), un juego en el que se puede personalizar la habilidad del personaje y especializar el estilo de juego. Sin embargo, en realidad muchas misiones solo se pueden superar de una forma determinada, volviendo prácticamente inservibles las habilidades que no coincidan con la requerida, creando una frustración al jugador y contradiciendo uno de los principios mencionados en este apartado.

Dentro de este trabajo, se tratará ante todo el hecho de establecer conexiones, la empatía, la capacidad de comunicar mensajes mediante la narrativa y, con especial importancia, mediante las mecánicas del videojuego. Como bien afirma *Jacqueline Burgess* en su artículo *I Harbour Strong Feelings for Tail Despite Her Being a Fictional Character: Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters* (Gamestudies, 2001), los personajes principales de los videojuegos son de mucha importancia para establecer las conexiones tratadas dentro de la obra, ya que se debe de hacer un intento en conseguir que el jugador se coloque en la posición del personaje, llegando a sincronizar sus pensamientos.

¹*Banks and Bowman (2016) investigated the emotional connection between players and their PCs in the context of an online multiplayer and Huang and Yeh (2016) found when examining a serious game--one designed for purposes beyond entertainment--that the more players became attached to their PCs, the greater the players perceived their mastery of the game.* - Jacqueline Burgess.

Una parte también fundamental para la trasmisión de conceptos dentro de los videojuegos (que no se tratará principalmente en este trabajo) son los personajes dentro de estas obras. Como bien afirma *Jacqueline Burgess* en su texto, la presencia de los personajes no jugables que habitan por toda obra son una pieza fundamental en la comunicación de este medio, no tanto en cuanto a dotar de vida el mismo mundo, como en el cine o la literatura, sino más bien en las relaciones que se pueden establecer al interactuar con estos personajes. Siendo un ejemplo de esto como se observa en la saga de videojuegos *Animal Crossing* (Nintendo, 2001) o incluso los *Sims* (Electronics Arts, 2000). Ambos juegos carecen de una

¹"Banks y Bowman (2016) investigaron la conexión emocional entre los jugadores y sus personajes no jugadores en el contexto de un multijugador en línea y Huang y Yeh (2016) encontraron al examinar un juego serio, uno diseñado para propósitos más allá del entretenimiento, que cuantos más jugadores se volvían. conectados a sus personajes no jugadores, los jugadores percibían mejor su dominio del juego ". - Jacqueline Burgess.

historia claramente definida y se basan en que los jugadores simulen una vida dentro de un mundo ficticio, creando relaciones con sus personajes y estableciendo distintos sentimientos frente a todos ellos.

A lo largo de este trabajo se analizarán los distintos mecanismos que utilizan los videojuegos para transmitir conceptos, sentimientos o sensaciones a través de sus mecánicas o sus historias, ahondando en cómo lo hacen y cómo de efectivos son estos métodos. Cabe destacar un concepto de gran relevancia a tratar dentro de este documento, analizar cómo los productos seleccionados y sus estructuras de transmisión funcionan, siendo el público objetivo al que van orientados y dándole, de este modo, importancia a qué tipo de público y de qué características se orienta. Con esto, se tendrán en cuenta la teoría de los niveles de entendimiento, en la que se habla de que dependiendo de la edad del espectador, en el caso de que sea muy joven, sólo captaría una parte del mensaje, en cambio, una mente adulta sería capaz de recibir el mensaje de forma completa. Sin embargo el mensaje siempre está presente, permeando incluso en las mentes más jóvenes para ser entendido con la madurez. Cabe destacar la relatividad del mensaje, dependiendo del contexto socio-cultural del espectador y cómo podría afectar dependiendo de estas variantes. Lejos de ser el principal objetivo de estudio es importante destacar este factor, ya que, a la hora de transmitir los distintos mensajes de estas obras, se debe tener en cuenta a quiénes van orientadas para ocasionarles el efecto deseado.

El trabajo expondrá tres casos concretos, siendo el primero de ellos *Plague Tale*, desarrollado por Asobo Studio en 2019. Este juego cuenta las desventuras que viven dos hermanos, hijos de una familia noble, en la Francia de la Edad Media. Hugo, el hermano pequeño, padece una extraña enfermedad por lo que es perseguido por la Inquisición de la época mientras una extraña plaga de ratas está asolando el reino, transmitiendo enfermedades y devorándolo todo a su paso. En este contexto, su hermana mayor, Amicia, deberá hacer todo lo posible para su supervivencia mientras intenta encontrar una cura para su hermano y, a su vez, escapan de la Inquisición. Dentro de este análisis, se profundizará en un concepto clásico, basado en la creación de un vínculo entre el jugador y un personaje secundario o principal que ayuda a superar los desafíos que se va encontrando el

jugador, siendo una pieza fundamental para el *Gameplay* y generando una dependencia emocional al jugador o un sentimiento de protección. En este caso el personaje es especialmente vulnerable, reforzado con las distintas mecánicas, escenas y narrativa de la propia historia. Unos ejemplos en relación al primer caso son los distintos puzzles a realizar dentro de cada uno de los escenarios. Aquí se necesita a Hugo para que atraviese lugares que no puede cruzar Amicia, despeje el camino, desbloquee otra ruta o ayude a distraer las terribles ratas que inundan muchos de niveles y estableciendo así el vínculo entre jugador y personaje secundario (ya que este se transforma en un intermediario necesario para poder progresar). Otro ejemplo serían los distintos ritmos de movimiento dentro del juego ya que ambos personajes van cogidos de la mano durante la mayor parte del juego. Al soltar a Hugo, Amicia podrá ir más rápido, pero a cierta distancia Hugo empezará a tener miedo y terminaría alertando al resto de enemigos y reforzando el mensaje, “no dejes solo a Hugo”. Paralelamente, se refuerza el sentimiento de protección y supervivencia por la pareja de hermanos, por el mayor nivel de empatía que se puede sentir por los niños pequeños y por el hecho de que todos los enemigos buscan específicamente a Hugo. Estas técnicas, entre otras, serán analizadas en su debido apartado.

En el segundo caso, se tratará *This War of Mine*, traído por 11 Bit Studio, en el que se retrata la supervivencia de un grupo de refugiados en un entorno de guerra moderna. Para esto utiliza distintos elementos como un sistema día/noche en el que los supervivientes dedican el día para poder reforzar o hacer más cómodo su refugio, preparar comida o incluso herramientas, mientras que de noche uno de los personajes podrá salir a recolectar los recursos necesarios para superar un día más. Este concepto de supervivencia y gestión de recursos puede resumir gran parte de juegos de estrategia del mercado, sin embargo lo que hace interesante este título son las ficticias vidas gestionadas. Dentro de este videojuego no son simples números, cada uno de los personajes, además de tener unas estadísticas utilizadas para representar sus habilidades o competencias, poseen códigos morales. Por esto mismo, determinadas decisiones, pudiendo ser más eficientes, como atracar o matar a otros supervivientes para poder conseguir más recursos, puede pesar sobre la conciencia de la colonia, provocando que aun teniendo suficiente comida, se nieguen a continuar viviendo. Dentro de este análisis se

tratará cómo el videojuego ha retratado la supervivencia en un entorno de guerra moderna y cómo se gestiona una comunidad de supervivientes, con sus necesidades y sus peculiaridades, la toma de decisiones moralmente cuestionables y la capacidad de crear una conciencia de culpa o de responsabilidad por estas vidas ficticias. Se destacará, también, la capacidad de crear vínculos emocionales entre el jugador y su colonia, su capacidad para crear personajes, simulando conciencias y proporcionándole un toque humano a un género que regularmente deshumaniza al individuo.

El último caso, *Journey*, llevado por el estudio Thatgamecompany, es un juego más complejo en cuanto a su análisis, no tanto por su complejidad, sino más bien por su brevedad y simplicidad. El juego plantea un objetivo sencillo, hacer que el personaje principal, sin nombre, sin rostro y compuesto por una sencilla tela rojiza, llegue al pilar brillante localizado en la cima de una montaña, visible desde el mismo principio del videojuego. Dentro de este, los diálogos o las líneas de texto son totalmente inexistentes, por lo que descubrir qué es lo que ha ocurrido en aquel lugar, depende completamente de la distribución y el mismo diseño del escenario, por tanto la narrativa depende principalmente de la interpretación personal que de cada uno de los jugadores a los mensajes ocultos dentro de los paisajes dejados por los desarrolladores. Dos de las tendencias principales que engloban las temáticas de este videojuego son la introspección personal y el camino del héroe. De este modo, el análisis se centrará en la peculiar forma que tiene de contar los distintos pasos de la historia del héroe mediante su diseño de niveles y escenarios y cómo se pueden transmitir a través de todo esto, dándole importancia a la distribución, su paleta de colores y la evolución a lo largo de niveles. Por otra parte, también se destacará el tratamiento de la soledad e introspección personal que reina en todo el videojuego. Son términos muy estudiados que se han visto en el cine o incluso en los comics, destacando la capacidad de transmitir indirectamente, sin utilizar las estructuras más clásicas de guión (en la que tendríamos diálogos), un conjunto de distintos personajes o incluso unos capítulos marcados de forma más evidente.

Metodología

A la hora de realizar este Trabajo de Final de Grado, se busca analizar cómo los videojuegos, centrándose en los tres casos presentados, tienen la capacidad de transmitir, a través de su narrativa, sus mecánicas de juego o su ambientación, sentimientos, conceptos y emociones. Para conseguir esto se va seguir una metodología en la que primero se presentará una fase de documentación en la que se buscarán y se investigarán distintos documentos, críticas y archivos, estableciendo distintos ejemplos y referencias. Para esto investigarán distintas páginas como GameStudies, Gamasutra, Metacritic o Destructoid. Por otra parte, también se tomará como referencia a distintos críticos del sector de los videojuegos, como los incluidos dentro de las páginas Web de Metacritic o Gamasutra, con críticos tales como Jesper Jul, Jacqueline Burgess e incluso periodistas como Dayoscript.

Como segundo paso, se destaca la importancia de visualizar o jugar los videojuegos que componen los distintos casos propuestos para poder realizar una recopilación de los métodos que llevan a cabo y analizarlos en primera persona, teniendo en cuenta la forma y su efectividad al cumplir los objetivos que se proponen.

Dentro de este trabajo existen diversas peculiaridades que se deben afrontar, como la enorme cantidad de información que existe actualmente en relación a estos temas, con gran variedad de opiniones, que debe ser filtrada para identificar, objetivamente, el material más adecuado para este trabajo. Asimismo, existe mucho contenido centrado en la opinión de los críticos, por lo que es parte del alumno generar una opinión crítica personal y bien fundamentada. Con todo esto, se utilizará un razonamiento inductivo donde poder elaborar una hipótesis y hallar nuevas relaciones a partir de uno o varios casos concretos.

A Plague Tale: Innocence

Anteriormente se exponía la sinopsis de este videojuego, en la que dos hermanos, Amicia y Hugo, deben escapar de las garras de una especie de inquisición, mientras sobreviven los estragos de una extraña plaga de ratas que está asolando el reino. Este hecho es muy importante para la propia jugabilidad del videojuego, ya que una de las principales mecánicas es proteger a Hugo, lo cual se reforzará mediante diversos métodos para que se establezcan vínculos emocionales entre el jugador y estos dos personajes.

Para comenzar el análisis de esta obra se tratarán sus mecánicas, el pilar central de este medio y siendo el el movimiento y sigilo, como se ha mencionado anteriormente, un componente fundamental por diversos motivos. El primero es que Amicia no es capaz de afrontar de forma directa a los enemigos, por lo que debe de ir moviéndose cuidadosamente dentro del mapa para no llamar su atención, y el segundo motivo es Hugo, que prácticamente durante todo el juego estará cogido de su mano, haciendo que se mueva más lentamente. Esto es algo posible de cambiar, ya que Amicia podrá soltarlo y dejarlo solo para realizar determinadas acciones, pero con cierto limitador de tiempo, ya que Hugo se pondrá nervioso, alertando a los enemigos.

La segunda de las mecánicas principales de este juego es la honda y la alquimia. Para defenderse, Amicia tiene una pequeña honda con la cual lanzar piedras, romper faroles, provocar sonidos o incluso mejorar las capacidades de la honda e inventar curiosas sustancias para dormir a los soldados o apagar luces. Esta mecánica junto a la anterior conforman el delicado equilibrio que se plantea entre defensa y ataque.

¹“The gameplay relies a great deal on stealth and they spend much of their time avoiding the attention of the Inquisition, and often people in general.... However, stealth cannot be the answer to every random occurrence, and Amicia finds herself in situations in which she must do the unthinkable to ensure their survival. Her moral struggle in acknowledging what she has had to do is heart-wrenching and if you have any empathy at all may leave you on the verge of tears..” - Sythrael

Innocence (Inocencia en Español) compone parte del título de este juego por un gran motivo y como bien comenta *Sytrael* en su artículo “*A Plague Tale: Innocence PS4 Review*” (Publicado en GameSpace.com en 2019). Este es un videojuego en el que unos niños deben de olvidar su inocencia y enfrentarse a un mundo violento, lleno de muerte y crueldad pero con pequeños trazos de esperanza. Estas dos mecánicas fundamentan uno de los principales mensajes que quiere transmitir la obra: una persona debe de hacer todo lo posible por tal de proteger a sus seres queridos. Este mensaje viene reforzado por muchos elementos, como el guion, la banda sonora y la escenografía.



Ilustración 1 Extraída del Videojuego *Plague Tale: Innocence*

¹“La jugabilidad se basa en gran medida en el sigilo y pasan gran parte de su tiempo evitando la atención de la Inquisición y, a menudo, de la gente en general.... Sin embargo, el sigilo no puede ser la respuesta a todos los sucesos aleatorios, y Amicia se encuentra en situaciones en las que debe hacer lo impensable para asegurar su supervivencia. Su lucha moral para reconocer lo que ha tenido que hacer es desgarradora y si tienes alguna empatía puede dejarte al borde de las lágrimas ...” - Sythrael

Analizando esta escena en concreto, es la primera vez que Amicia mata a otra persona. Contextualizando el momento, en este punto del juego, el dúo

protagonista, tras escapar de su hogar y de las garras de la inquisición, se ha internado en una pequeña villa azotada por una extraña plaga. Los lugareños, enloquecidos por sus pérdidas, han empezado a quemar a personas acusadas de brujería o de tener alguna relación con la enfermedad, por lo que llevados por la histeria empiezan a perseguir a los hermanos recién llegados. Estos consiguen darles esquinazo y tras una pequeña pelea Hugo echa a correr con Amicia tras de él. En este punto uno de los lugareños encuentra a Hugo y está dispuesto a lo peor y por mucho que Amicia le insista, este no cede en su propósito, así que sin ninguna otra opción, Amicia usa su honda contra él, “rompiéndole la crisma”. La música cambia de golpe volviéndose similar a las pulsaciones de un corazón y Amicia se queda petrificada durante unos segundos sin saber muy bien qué decir, ya que aún no es consciente de lo que ha hecho. Esta escena resulta ser una clara declaración de intenciones, muy relacionado con lo comentado anteriormente y con lo que afirmaba *Sytrael* en su artículo, existen momentos en los que no se pueden esquivar los conflictos. No solo eso, sino que cuando los jugadores pulsan el botón, causando el primer asesinato de Amicia, se vuelven cómplices de la acción, vinculándose directamente con el sentimiento del personaje. Por otra parte, este elemento irá normalizándose conforme vaya escalando la trama, ya que las situaciones desesperadas de los protagonistas terminarán requiriéndolo.

Muchos son los elementos de este videojuego que refuerzan la importancia del vínculo con Hugo. Desde el principio del juego aparecen momentos expositivos en los que la madre de ambos recalca la importancia de proteger a Hugo, además de que, más adelante, detalles como el hecho de que este mismo pueda cruzar a lugares a los que Amicia no puede acceder, crea un vínculo de dependencia o colaboración entre ellos dos, que es trasladado directamente al jugador mediante la identificación con el personaje de Amicia. También existe un orden a la hora de cruzar lugares altos en los que Amicia siempre se colocará en una posición que le permita ayudar a Hugo o situaciones en los que la enfermedad del pequeño

provoque que deba ser cargado en brazos, enseñando pequeños momentos en los que la relación entre la hermanos empieza a afianzarse y el guión brilla por sí solo

¹*"While each enemy you encounter requires a different way of defeating them or moving them such crafting devices to create explosions and even sleeping powder, Amicia is also quite the soldier with her sling and to keep things more realistic, death is rather nasty in the game and in terms of realism it is very realistic."* - James Wright

Asimismo, cabe reforzar el mensaje de *James Wriqth* en su artículo "*A Plague Tale - Innocence PS4 Review*" en el que expone como la hiperficción constructiva y explorativa se combinan en este juego. En el caso de la hiperficción explorativa se da el caso de que es un juego con guión concreto, el cual los jugadores viven una historia preestablecida, no pudiendo cambiar los eventos importantes. Por otra parte, la hiperficción constructiva también está muy presente en tanto que, en los últimos compases sobretodo, el jugador posee todas las herramientas que los diseñadores querían proporcionar dentro del *gameplay*, y es el propio jugador el que debe elegir cómo afrontar los retos propuestos. Si bien es cierto que tanto la narrativa como el momento invitan a actuar de forma más directa, especialmente en el último tramo. Siendo así, no se descarta que el usuario tenga una posición relativamente conservadora en la que mantener más recursos o una postura más imaginativa en la que se decida experimentar y combinar nuevas fórmulas para llegar al objetivo final.

En conclusión, este videojuego plantea unas herramientas notablemente efectivas a la hora de crear vínculos emotivos entre los jugadores y los personajes, consiguiendo que las personas se introduzcan dentro de esta ficción. Por otra parte y aunque no sea uno de los temas principales en este caso, se consigue construir un aura opresora en la que reflejar la terrible odisea que cruzan estos dos niños mientras escapan de la inquisición y sobreviven a los estragos de una terrible epidemia.

¹*"Si bien cada enemigo con el que te encuentras requiere una forma diferente de derrotarlos o moverlos, tales dispositivos de fabricación para crear explosiones e incluso polvos para dormir, Amicia también es bastante habil con su honda y para mantener las cosas más realistas, la muerte es bastante desagradable en el juego. y en términos de realismo es muy realista ".* - James Wright

Journey

Este particular juego cuenta su historia de una forma indirecta y deja a la interpretación o la imaginación del jugador completar los misterios que entraña. Se contextualiza en un reino destruido, devorado por las arenas del desierto en el que el protagonista despierta solo, destacando únicamente ante él una gigantesca montaña con una potente luz en su cumbre. De este modo deberá avanzar hacia ella, adentrándose en las ruinas de este reino y descubriendo qué fue lo que ocurrió en aquel lugar y cuál es su misión.

En lo que concierne al análisis de este caso, cabe destacar tres elementos principales, el tratamiento del Camino del Héroe, la paleta de color (directamente relacionada con el punto anterior) y la forma de aplicar estos elementos.

El concepto conocido como el Camino del Héroe o el Monomito es realmente una estructura literaria sencilla pero muy funcional en la que se podrían resumir las partes principales de una historia. La primera vez que se explicó, fue por el mitógrafo Joseph Campbell en 1949 en su libro *El héroe de las mil caras*.

Aclarado esto, cabe empezar por la explicación de las mecánicas de este videojuego, que podrían ser resumidas en el movimiento y la activación. Para superar la mayor parte de los mapas habrá que explorarlos en profundidad, esquivando todos los obstáculos que se encuentren o activando antiguos mecanismos ocultos.

Uno de los elementos primordiales en los que rota la jugabilidad es la bufanda. El personaje principal lleva este accesorio el cual va creciendo a lo largo del juego y es utilizada para almacenar energía y potenciar las mecánicas. Con esto, a lo largo del juego, el usuario encontrará distintos lugares en los que obtener energía, almacenandola en la bufanda y pudiendo utilizarla para potenciar el movimiento del personaje, acelerando su velocidad o experimentando una forma limitada de volar. Por otra parte esta misma energía también es posible utilizarla para emitir una onda que active objetos u elementos de su entorno. Estas dos mecánicas, como se ha mencionado anteriormente, son las que permiten el progreso a lo largo de los niveles, resultando ser lo suficientemente funcionales como para dificultarlas en

cada uno de los mapas, pero a su vez lo suficiente sencillas por tal de no estropear la experiencia tan personal que termina siendo esta aventura.

Destacando el elemento mencionado anteriormente, la bufanda, no solo resulta ser una excusa argumental para que el personaje obtenga poderes, sino que termina siendo un vínculo directo con su pueblo, ya que dentro del mismo juego se puede apreciar cómo está sociedad ha evolucionado en torno a esta tela con mágicas propiedades. De este modo se convierte dicho elemento, con funcionalidades mecánicas dentro del juego, en un vínculo directo entre el personaje y el mundo que le rodea.

Por otra parte, como se ha mencionado con anterioridad, este videojuego trata de representar los distintos pasos del camino del héroe y esto no solo está elaborado a partir de narración o la historia del mismo, sino que también está construido a partir de sus mecánicas y su estética, que más adelante será analizada. Un ejemplo bastante claro de esto lo encontramos en el segundo paso del Camino del Héroe, El Rechazo de la Llamada, en el que el protagonista niega o duda de su destino pero termina respondiendo de alguna u otra forma, causando una frustración al personaje que no quiere abandonar su zona de confort. Este paso es vivido en los primeros estertores del juego, en el que el jugador se encuentra con una gran extensión de mapa, la cual, los creadores, siendo conscientes de la tendencia natural de los jugadores a explorar el entorno y aprovechando dicha curiosidad, hacen que el usuario se vea empujado por una fuerza invisible a continuar con la propia historia, transmitiendo el mismo sentimiento de frustración que está viviendo el personaje.

Otro de los grandes ejemplos de cómo representan estos pasos dentro del juego sería el undécimo y último paso, La Vuelta al Hogar, que en un principio puede ser interpretado de forma bastante literal, ya que el personaje al llegar al final de su aventura es transformado en una estrella fugaz que recorre todo el camino de vuelta, permitiendo observar al jugador todo el progreso que ha realizado, hasta caer en el inicio del mapa, volviendo a aparecer. Sin embargo, este momento implica algo más, el jugador puede elegir volver a completar el juego con una diferencia: ahora puede aparecer en las partidas de otros jugadores, ayudándolos en sus aventuras y apareciendo con el mismo aspecto que el personaje pero con

la bufanda más larga, viéndose aquí como la representación del último paso del Camino del Héroe, en el que que el Héroe vuelve más sabio, fortalecido y con la capacidad de ayudar a los que vendrán detrás, se traduce a una mecánica la cual pueden vivir de primera mano todos los jugadores.



Ilustración 2 Matt Nava, (2012): "The Art of Journey" pagina 69

Como se ha mencionado anteriormente, uno de los principales elementos de este videojuego es su estilo minimalista y su paleta de color, que resulta ser una herramienta fundamental para la transmisión de emociones. Como se puede ver en la imagen superior, cada uno de los niveles de este juego tiene una paleta particular, pretendiendo transmitir desde el concepto de la divinidad hasta la intriga o la aventura. Uno de los ejemplos más claros, vinculado a su vez al Camino del Héroe, iniciaría en el tercer nivel del juego. La representación del cuarto paso Cruzar el Umbral, en esta fase el protagonista debe de abandonar el mundo ordinario, entrando en el mundo fantástico del que no hay vuelta atrás. Dentro del juego, esto está simbolizado por diversos elementos, al entrar a este nuevo mapa el jugador cruza la primera puerta en todo el juego, simbolizando a su vez el final del tutorial mismo y, por otra parte, el cambio de la paleta de color, la cual se vuelve más oscura, comenzando la transición del jugador al siguiente nivel.

Por otra parte, otro de los ejemplos del tratamiento del color sería justo el siguiente nivel y la siguiente franja de color, recién mencionada en referencia a la imagen, el nivel conocido como “Los Tuneles”. Este simbolizaría el cuarto paso del camino del Héroe, Abismo, en el que el protagonista debe de afrontar su pasado con el objetivo de entender su futuro. A lo largo de este nivel se pueden entender los errores que ha cometido su pueblo, cómo cayeron en el olvido dejando las cenizas de su civilización y unos gigantes constructos dedicados a depredar todo lo que encuentran. Para representar todo esto dentro de dicho nivel, la paleta de color cambia drásticamente, tornándose más fría, reinando aquí los tonos azulados en vez de los rojizos característicos, con el objetivo de representar esta antigua oscuridad. Además, tanto los diseños como esta paleta ayudan a crear un ambiente subacuático, opresivo, en el que enormes leviatanes intentan darle caza al jugador en cualquier instante.

En conclusión, este juego hace un gran esfuerzo por conseguir que las mecánicas y la narrativa vayan de la mano por tal de crear una experiencia inversiva y consiguiéndolo a través de la ausencia de HUD, las mecánicas sencillas pero funcionales, la narrativa indirecta y la combinación de la misma con las propias mecánicas del juego. Todo esto conforma un entorno en el que tanto los sentimientos, las emociones y los conceptos que quisieron transmitir los creadores, lleguen a todos los jugadores.

This War of Mine

En este juego de estrategia se debe gestionar una colonia de refugiados ubicada en las ruinas de una ciudad en el contexto de guerra moderna. Para sobrevivir habrá que construir un refugio y planificar arriesgadas actividades con el fin de obtener alimentos y otros recursos para que los supervivientes no pierdan la vida ni la esperanza. Solo durante la noche se podrá explorar la ciudad en la que residen, escogiendo qué actos están dispuestos a realizar, con sus debidos riesgos y consecuencias.

Dentro del medio de los videojuegos existen un par que se atrevieron a tratar esta clase de temas, en los que se explora el comportamiento de los seres humanos en medio de un entorno extremo con todos los horrores que ello conlleva, siendo estos *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) y *State of decay* (Undead Labs, 2013).

A lo largo de este análisis se destacará cómo esta entrega consigue transmitir a los jugadores el sentimiento de supervivencia en un entorno bélico y las herramientas necesarias para ello, construyendo una Hiperficción constructiva en el proceso, ya que son los propios jugadores quienes se valdrán de las mecánicas para crear su propia y personal historia.

Para empezar cabría destacar la entrevista realizada a Aleksander Kauch, *Lead Game Programmer* de este proyecto, en el canal de Youtube *Ars Technica* (2019), en el que destaca diversos puntos a tratar, fundamentales para este análisis. En el primer punto, se expone la inspiración tomada de los dos videojuegos mencionados anteriormente (*Papers, Please* y *State of decay*) y otra real e importante, el asedio de Sarajevo, un conflicto bélico moderno que se alargó 4 años (1992-1996). En esta situación, las familias tenían que vivir en ruinas y salir de noche para conseguir alimento para sus seres queridos, con el consiguiente terror de que cada día podía ser el último. Este era el mensaje que querían transmitir de forma pedagógica los creadores, enseñando a los jugadores lo próximo, crudo y real que puede ser un conflicto de este tipo.

¹*"That is kind of one of the big over arching questions, how far will you go to make sure you survive? Will you try and make do in order to not harm others or will you take whatever you want from who ever you want because you will survive this situation at all costs? It gives the game the depth of a psychological study on top of the basic survival mechanic. The fact that you aren't fending off zombies or some other make believe enemy, makes the game even more compelling and harrowing."* - Crhis O'Connor.

En este extracto del artículo, titulado *This war of mine: Final cut Pc Review*, de Crhis O'Connor (Impulsegamer, 2019) se refuerza aún más el segundo punto tratado en la entrevista con Aleksander, ya que está enfocado en cómo consiguieron transmitir ese entorno de supervivencia extrema en el que la línea de la moralidad es tan fina que termina desdibujándose. Aleksander afirma que en un momento determinado del desarrollo habían conseguido crear un juego de gestión de recursos estándar para sacar al mercado, con una ambientación decente, no obstante, y no siendo lo que deseaban, aplicaron distintas herramientas para transmitir lo angustiante de la situación. Un ejemplo bastante claro son "las trampas emocionales" que consisten en dilemas morales en los cuales tienen que decidir, cómo salir de ellos, los propios jugadores. Dentro de estas situaciones, encontramos un momento en el que el jugador envía a uno de sus personajes a una casa donde resultan vivir una pareja de ancianos, aquí se pone al usuario en una encrucijada ¿Robará los recursos que necesita para que su colonia pueda sobrevivir un día más, o preferirá dejar la pareja en paz, perdiendo dicha noche y arriesgándose a que esos recursos falten en su colonia? Quien tiene la última palabra es el propio usuario, él será el encargado, desde su criterio, de elegir hasta dónde está dispuesto a llegar por tal de sobrevivir. Como dato curioso, en el caso de robar a los ancianos, más adelante se puede volver a esa misma casa y encontrar a la pareja muerta en la cama, dejando claro que las decisiones tienen sus consecuencias.

Otro punto destacado dentro de la entrevista, es la definición psicológica de cada uno de los personajes que administran los jugadores, ya que en el momento en que

¹*"Esa es una de las preguntas más importantes, ¿Hasta dónde llegarás para asegurarte de sobrevivir? ¿Intentarás arreglártelas para no dañar a los demás o tomarás lo que quieras de quien quieras porque sobrevivirás a esta situación a toda costa? Le da al juego la profundidad de un estudio psicológico además de la mecánica básica de supervivencia. El hecho de que no estés defendiéndote de los zombis o de algún otro enemigo ficticio, hace que el juego sea aún más fascinante y desgarrador ".* - Crhis O'Connor.

estos ficticios personajes poseen sueños, pasado, principios morales y pueden llegar a romperse emocionalmente, dejan de ser simples números para convertirse en vidas con rostro, con los que se pueden establecer lazos empáticos. Dentro de este juego no solo es importante tener comida y cobijo para poder cumplir con las necesidades básicas un día más, también es necesario cuidar de la salud mental de la colonia, ya que puede llegar un punto en el que un personaje no esté de acuerdo con las decisiones tomadas y escape a otra colonia o se vea devorado por la apatía y no quiera continuar viviendo.

Dentro de la creación de personajes, existe una subdivisión bastante interesante que los creadores diseñaron. De este modo, existen dos perfiles psicológicos, los Supervivientes y los Altruistas. Por un lado, los Supervivientes se identificarían como el tipo de personas que están dispuestas a tomar cualquier decisión por tal de mantenerse con vida, mientras tanto, por otro lado, los Altruistas se conformaría el grupo de personas que se preocupa más por el bienestar ajeno que por el propio. Este sistema tan simplificado ayuda a comprender las dos posturas que pueden tomar las personas en situaciones tan extremas y puede ayudar al jugador a posicionarse en una de las dos.



Ilustración 3 Extraída del videojuego This War of Mine

Como se puede apreciar en la imagen, el juego posee un estilo entre el realismo y el cómic, cruzando imágenes reales con diseños elaborados y con un gran contraste de sombras. La paleta de color está muy desaturada, dejando un ambiente gris en el que muy pocas cosas destacan a la vista del jugador, siendo unos pocos el fuego o la propia luz del sol. Este elemento resulta ser de gran importancia, ya que termina formando una declaración de intenciones de cómo pretende el juego que sienta el jugador y como expone la vida.

En conclusión, este videojuego proporciona una hiperficción constructiva en la que cada uno de los jugadores es capaz de vivir su personal desventura, escogiendo cómo afrontar cada uno de los dilemas planteados a través de diferentes preguntas: ¿Merece la pena sobrevivir en medio de tantas dificultades? ¿Qué precio está dispuesto a pagar el ser humano por tal de prolongar su vida un día más? o ¿El fin justifica los medios? Es realmente apreciable el trabajo que han realizado los creadores, consiguiendo que al final dependa en gran parte del jugador cómo vaya a avanzar la historia.



Conclusiones

En conclusión, cabe destacar todos los objetivos tratados a lo largo de este trabajo. Como primer punto estaría la investigación, documentación y reflexión sobre la hipótesis planteada, en el que se ha encontrado mucha diversidad de pensamientos sobre la comunicación y los videojuegos, indagando en ello para comprender su origen, los medios de los que ha bebido para llegar al punto actual y qué herramientas se han desarrollado por tal de conseguir su propia forma de comunicar. Cabe destacar la Narrativa Hipertextual como uno de los elementos principales de los videojuegos por tal de colocar al espectador en una función activa en la que se vuelva participe de la acción y viva de primera mano el mensaje que se pretende transmitir.

En segundo y tercer punto estarían los tres casos planteados, en los que se ha pretendido analizar los distintos métodos de comunicación que usa cada obra en particular. En el caso de *Plague Tale Innocence*, se ha tratado la forma de crear vínculos empáticos con personajes ficticios mediante las mecánicas del propio videojuego, volviendo a dichos personajes un elemento fundamental para la jugabilidad. Todo esto se ve reforzado, asimismo, a través de elementos narrativos más propios de una historia de cine que permite al espectador/jugador introducirse en el universo planteado.

Por otra parte en cuanto a *Journey*, se ha mostrado cómo mediante la propia jugabilidad, sin la necesidad de una narrativa explícita, es posible transmitir un concepto tan complejo como el Camino del Héroe, haciendo que el propio jugador sea el que mediante las mecánicas pueda vivir la historia planteada.

En el último caso, *This War of Mine*, se ha argumentado el cómo los creadores de este juego realizaron un trabajo exhaustivo por tal de conseguir transmitir ese sentimiento de supervivencia en un entorno de guerra moderno, valiéndose de la jugabilidad, las mecánicas, la ambientación creada y un concepto al que llamaron las “trampas emocionales” explicado y ejemplificado en su apartado.

Para finalizar cabe remarcar la frase que escribió *Sir Isaac Newton: caminamos a hombros de gigantes*, en tanto que una persona alcanza sus metas, no sólo por sus propias virtudes, sino porque se apoya en los conocimientos y en los saberes que otros han construido antes. De este modo, en el presente trabajo se ha expuesto cómo los videojuegos y prácticamente cualquier medio, han llegado tan lejos gracias a todos sus predecesores, desde la novela de la *Rayuela* (Julio Cortázar, Pantheon Books, 1963), pasando por *Pong Tennis for Two* (William Higinbotham y Robert Dvorak, 1958), hasta llegar a los videojuegos más modernos como el *God of War* (Santa Monica, 2018) o *The last of Us* (Naughty Dog, 2013).



Bibliografía

- Juul, J., (2001). A Brief note on games and narratives. *Game Studies*.
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Ryan, M., (2001). Beyond Myth and metaphot. *Game Studies*.
<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- Simons, J., (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies*.
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Wesp, E., (2014). A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media. *Game Studies*.
<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>
- Burgess, J., (2020). “I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character”: Investigating Videogame Players’ Emotional Attachment to Non-Player Characters. *Game Studies*.
<http://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>
- Galloway, A., (2004). Social Realism in Gaming. *Game Studies*.
<http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>
- Van Looy, J., (2003). Uneasy lies head that wears a crown Interactivity and signification in *Head over Heels*. *Game Studies*.
<http://www.gamestudies.org/0302/vanlooy/>
- Ryan, M., (2001). Beyond Myth and Metaphor* -The Case of narrative in Digital Media. *Game Studies*. <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- Rosales, A., (2020). Narrativa hipertextual y videojuegos. *NaviGames*.
<https://www.navigames.es/articulos/narrativa-hipertextual-y-videojuegos/>
- DayoScript. (2017). La narrativa del videojuego [Opinión] – Post Script. *Youtube*.
https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRMM&ab_channel=DayoScript
- Murray, J., (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. https://www.researchgate.net/profile/Janet-Murray/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies/links/57640b7408ae421c44814664/The-Last-Word-on-Ludology-v-Narratology-in-Game-Studies.pdf

- Sythrael., (2019). A Plague Tale: Innocence PS4 Review. GameSpace. <https://www.gamespace.com/reviews/a-plague-tale-innocence-ps4-review/>
- Wright, J., (2019). A Plague Tale - Innocence PS4 Review. *Impulse gamer*. <https://www.impulsegamer.com/a-plague-tale-innocence-ps4-review/>
- Extra Credits. (2012). The Hero's Journey – I: How Journey Grafts a Compelling Narrative – Extra Credits. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=SWKKRbw-e4U&ab_channel=ExtraCredits
- Extra Credits. (2012). The Hero's Journey – II: How Journey Grafts a Compelling Narrative – Extra Credits. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=QVqT8s7bOTQ&ab_channel=ExtraCredits
- Ars Technica. (2019). How This of Mine on Yours Emotions / War Stories / Ars Technica. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=FNrCAWVKVQ0&ab_channel=ArsTechnica
- O'Connor, C., (2019). This War of Mine: Final Cut PC Game Review. *Impulsegamer*. <https://www.impulsegamer.com/this-war-of-mine-final-cut-pc-game-review/>