

LA CONSTRUCCIÓN NARRATIVA DE LOS MUNDOS PERSISTENTES

Mario Rajas Fernández

Profesor Visitante Doctor

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Rey Juan Carlos.
Camino del Molino, s/n Fuenlabrada - Madrid (España) 28963
mario.rajas@urjc.es

Joaquín Sotelo González

Profesor Asociado

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de
Madrid. Avda. Complutense s/n - Madrid (España)
joaquin.sotelo@gmail.com

Resumen

Los videojuegos online basados en la creación virtual de mundos persistentes han revolucionado las estructuras, características, técnicas y procedimientos narrativos que componen la construcción textual de una obra audiovisual del ámbito mediático del ocio electrónico. Además de la profunda transformación introducida en el consumo, recepción, y, sobre todo, participación activa del usuario en el proceso comunicativo, las múltiples posibilidades estéticas, retóricas o pragmáticas a la hora de desarrollar discursos audiovisuales innovadores son manifiestamente significativas. Este artículo propone, a partir del análisis textual de los parámetros narrativos destacables del videojuego *World of Warcraft*, una introducción a los fundamentos constructivos

Palabras clave

*Mundo persistente, Narrativa hipermidia,
MMORPG, World of Warcraft,
Interactividad*

Key Words

*Persistent world, Hypermedia Narrative,
MMORPG, World of Warcraft,
Interactivity*

Abstract

Online video games based on virtual persistent worlds have revolutionized structures, features, techniques and more in general audiovisual narrative processes. On the one hand there has been a very deep transformation both in consumer habits and in how users participate in the communicative process and on the other hand currently we are involved in a new context from the aesthetic and rhetoric point of view to develop audiovisual products in the field of entertainment. We propose an analysis of the video game *World of Warcraft* and more in general an analysis of the basis of the MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) phenomenon that has modified practices and experiences in creating fiction stories.

de los denominados MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), obras generadoras de inmensos y heterogéneos mundos persistentes que han modificado tanto los espacios, los tiempos, los personajes o las acciones que integran los contenidos definitorios del relato de ficción convencional, como los discursos hipermediáticos y los recursos técnico-expresivos audiovisuales que configuran dichas historias.

Introducción

El potencial de acción simbólica de los medios de comunicación está en la competencia que tiene para producir vínculo y conexión entre los seres humanos, para imaginar relatos en los que quedamos todos. Para realizar este ideal comunicativo, los medios tienen como potencial el hecho de que son máquinas narrativas.
(Rincón, 2006:99)

La implantación universal de las nuevas tecnologías digitales ha posibilitado la transformación discursiva de los géneros convencionales del ocio electrónico. Enmarcando un gran número de aspectos específicos (como el desarrollo narrativo o el apartado gráfico o visual de los videojuegos) se encuentra el cambio evolutivo más relevante: la incorporación de las funciones online de multijugador, la interactividad del videojuego como relato que articula estructuralmente la participación individual con la colectiva.

El videojuego *World of Warcraft*, desarrollado por la compañía Blizzard Entertainment, filial de Vivendi, en 2004 (la versión española data de 2006) se ha convertido en un paradigma representativo de uno de los nuevos géneros más integrados en esta

nueva cultura de la participación virtual, los juegos de rol multijugador masivos online, del inglés *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Este tipo de videojuegos ha introducido nuevas fórmulas y procedimientos a nivel industrial o comercial, han modificado sustancialmente los propios fundamentos narrativos y estéticos del ocio electrónico y, sobre todo, han reinventado la relación del usuario con los textos hipermedia que conforman los videojuegos.

Este artículo propone un análisis textual de *World of Warcraft* a partir de una serie de parámetros y herramientas narratológicas con la intención de desentrañar la naturaleza, características y funcionamiento o proceso interno de los MMORPG como producto hipermedia, obra artística y objeto comunicativo.

En primer lugar, se definirán los objetivos y la metodología específica de la investigación, para, a continuación, comenzar con una conceptualización terminológica de los principales componentes léxicos del estudio y proceder al análisis del videojuego y a la correspondiente enumeración de las conclusiones finales del mismo.

Objetivos

El objetivo general de este artículo es investigar la construcción narrativa de los mundos persistentes que conforman los juegos de rol multijugador masivos online y sus implicaciones industriales y comunicativas en el ocio electrónico contemporáneo. Este objetivo general engloba otras metas específicas que se enumeran a continuación:

- Definir los conceptos teóricos fundamentales del género de videojuego estudiado.
- Analizar textualmente el videojuego World of Warcraft como paradigma narrativo de MMORPG.
- Aplicar las conclusiones narratológicas a nivel industrial y comunicativo.
- Proponer líneas de investigación de las nuevas formas de ocio informático.

Metodología

La metodología planteada es el análisis textual del videojuego *World of Warcraft* (conocido popularmente como WoW) como paradigma del género MMORPG. En primer lugar, se justifica el análisis de este objeto material, para, a continuación, enumerar los principales parámetros narratológicos desde los que va abordarse dicho estudio.

WoW fue desarrollado por Blizzard Entertainment, como se ha apuntado, en 2004, a partir de una serie o saga de juegos precedentes pertenecientes al género de estrategia en tiempo real: *Warcraft: Orcs & Humans* (1994), *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995), su expansión *Warcraft II: Beyond Dark Portal* (1996), *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) y

su correspondiente expansión *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003).

WoW se ha completado, además de con múltiples actualizaciones parciales y con la implantación del juego en Europa (2005-06), gran parte de Asia (2007) y Latinoamérica y Rusia (2008), con dos expansiones de considerable envergadura que han redefinido y ampliado gran parte del universo y de las posibilidades discursivas del juego: *The Burning Crusade* (2007) y *Wrath of the Lich King* (2008).

El análisis de esta obra hipermedia se justifica por una serie de factores que han convertido a esta saga de videojuegos en un referente fundamental del ocio electrónico:

- En primer lugar, hay que valorar su difusión o nivel de comercialización. WoW es el juego de rol multijugador masivo online más vendido y con mayor número de suscriptores. Hay que distinguir estos dos factores ya que el juego se comercializa en dos fases complementarias: en primer lugar, hay que adquirir el software o programa original (disponible tanto para plataformas PC como para Macintosh) y sus extensiones, si se quiere disfrutar del juego al completo, para, posteriormente, suscribirse vía abono de una cuota mensual para poder establecer conexión con los servidores oficiales del juego. Esta doble naturaleza económica, como veremos, determina la construcción narrativa, por ejemplo, en su configuración novedosa del tiempo del relato. Según fuentes de la propia compañía que lo ha desarrollado y publicado, Blizzard, en la actualidad (a diciembre de 2008) están abonados al juego 11,5 millones de usuarios, lo que implica un número fiel de seguidores / jugadores que mantienen vivo el mundo persistente de WoW. De la última extensión, *Wrath of the Lich King*, se han difundido 4 millones de copias en un mes (2,8 millones en las primeras 24 horas de venta al público, lo que da una cifra indicativa clara del nivel de implicación de los jugadores con el día a día del programa). Ningún juego de este género alcanza estas espectaculares cifras de implantación en el mercado, y, por consiguiente, plantear un análisis de WoW se justifica cuantitativamente, en primera instancia, por ser el

MMORPG más extendido a nivel de número activo de usuarios.

- En segundo lugar, al llevar casi cinco años de desarrollo ininterrumpido, WoW se ha ido expandiendo, completando y perfeccionando como mundo persistente y puede constatar que en la actualidad se encuentra en un grado de realización o culminación realmente notable. Los MMORPG, por su propia naturaleza comunicativa e industrial, necesitan un tiempo para corregirse, reinventarse y establecerse como juego. Al analizar un mundo persistente tan consolidado como WoW, puede rastrearse su evolución y mejora como construcción narrativa, siempre abierta a nuevos desarrollos e implementaciones. A su vez, el hecho de llevar un dilatado recorrido temporal (puntualizado por la constante aportación de los usuarios en la corrección y planteamiento de ideas) ha permitido la existencia de una serie de estudios de carácter educativo o psicosocial que posibilitan, aunque sea tangencialmente, investigar otra serie de aportaciones del universo WoW a este tipo de narrativas hipermedia.

- En tercer lugar, en relación con el argumento anterior, la saga a la que pertenece WoW representa un ejemplo extraordinario de la evolución de los juegos para un solo jugador contra el ordenador o de multijugador restringido a un número limitado de usuarios, al uso de redes no presenciales y, finalmente, de Internet, como ámbito virtual de desarrollo de los mundos persistentes y las masivas redes sociales que ello

implica o conlleva. Por lo tanto, WoW permite analizar el paso de unas configuraciones narrativas genéricas a otras, dentro de un campo audiovisual, el del ocio electrónico, que sufre constantes incorporaciones textuales o transformaciones radicales.

- Por último, hay que destacar que el marco genérico global en el que se integra WoW, el de la fantasía histórica o heroica, género procedente, principalmente, de los textos literarios y filmicos, añade un valor intrínseco al análisis del mundo persistente que integra el videojuego, ya que se trata de un universo con unas reglas, estructuras diegéticas y pautas de comportamiento interactivo regidas por la más importante herramienta narrativa de ficción: la imaginación. Este género, asentado en unos códigos férreamente definidos pero amplios, híbridos entre la historia, la fantasía, la ciencia ficción y los cuentos tradicionales (criaturas maravillosas, gestas heroicas, mundos ucrónicos, etc.), permiten configuraciones narrativas tan heterogéneas como creativamente ideadas, proyectadas y realizadas de manera óptima. Por consiguiente, el análisis de WoW se justifica, finalmente, por

pertenecer a un género ficcional que permite configuraciones narrativas avanzadas y privilegiadas frente a otros marcos genéricos más restringidos.

La perspectiva principal desde la que va a abordarse el estudio de WoW es la narrativa o narratológica, atendiendo a los objetivos planteados para esta investigación. Creemos que desde esta disciplina

“La consecuencia pedagógica inmediata es que la narración se presenta como un modelo excepcional para el conocimiento del hombre y del propio autoconocimiento” (García García, 2002:1).

Así, nos centraremos en el análisis de la estructura hipermedia enunciada que constituye el mundo persistente de WoW; la focalización y su implicación informativa y emocional en la participación del usuario; el contenido o historia del juego a nivel de espacios, tiempos, personajes y acciones; el discurso formal del videojuego y su plasmación visual y sonora y, finalmente, en la pragmática narrativa de la interactividad de las redes de jugadores en sentido industrial, comunicativo y artístico.

1. Definiciones básicas

Hay que partir de una serie de definiciones fundamentales que todavía, por su novedad, no han tenido un recorrido histórico en el que podamos basarnos. En primer lugar, se encuentra el término compuesto

mundo persistente. Se trata de un espacio virtual constituido en un videojuego o una red social y que presenta la peculiaridad de que existe por sí mismo y continúa activo y desarrollándose incluso cuando el usuario

no se encuentra conectado o interactuando en su interior. Se pretende, de este modo, establecer una analogía con el mundo real y permitir su permanente transformación. Por lo tanto, los mundos persistentes se encuentran desvinculados de la acción directa de los personajes que lo habitan o transitan: sufren cambios en su estado (en el argumento-trama general, en sus extensiones espaciales o en sus eventos temporales, por citar tres ejemplos) más allá de la intervención de los usuarios. En igual medida, un personaje conectado a estos espacios virtuales puede introducir modificaciones en el mundo que serán integradas y mantenidas aún cuando él ya no esté presente. Por lo tanto, lo principal de estas construcciones narrativas, más que la historia entendida en sus distintos niveles como trama, argumento, motivo o motifema, es la propia existencia espacio-temporal del mundo virtual construido con su geografía, cartografía o topografía alternativa o inventada particular a partir o frente al mundo real: “El concepto básico de la narratología no es la historia, sino el «mundo narrativo» definido dentro de una tipología de mundos posibles” (Dolezel, 1999:58).

Podemos distinguir dos tipos de mundos persistentes según su configuración como espacios virtuales: los offline o simulados, en los que dichos mundos dejan de funcionar una vez se encuentra ausente el usuario, pero que fingen que han estado existiendo temporalmente cuando este se vuelve a conectar. Es el caso de algunos juegos de

consola como *Animal Crossing* (Nintendo, 2005); y los online o reales, mundos que continúan desarrollándose realmente aunque no esté en ese momento siendo habitado por usuarios. Además, hay que señalar que es la utilización integrada de las sustancias expresivas informatizadas que se encuentran a disposición de los creadores de videojuegos (imagen estática, imagen en movimiento, sonido, texto, etc.) las que definen el mundo persistente:

“En la narración digital interactiva el resultado es un espacio que supone una nueva experiencia debido a que es un espacio artificial, creado por la imagen sintética y tridimensional y generado por ordenador” (Peña Timón, 2001:109).

Es decir, que la idea de simulacro es consustancial al discurso que lo sustenta.

Dentro de los mundos persistentes online o reales, muchas veces conceptualizados como sinónimos de estos, se encuentran los textos de género MMORPG, los juegos de rol multijugador masivos online, del inglés Massive Multiplayer Online Role-Playing Games. Pertenecen a la amplia familia de los juegos de rol (Role-Playing Games):

Los juegos de rol se parecen a los juegos de aventura, pero, en vez de basarse en la resolución de enigmas, dependen de la evolución de los personajes (normalmente mediante estadísticas de jugadores), de las conversaciones entre ellos y de los combates de estrategia. Hay muchos que son grandes aventuras ambientadas en mundos de fantasía con PNJ

(personajes no jugadores) y con tramas que son menos lineales que las de los juegos de aventuras tradicionales. Las misiones paralelas para los personajes no son ajenas a este tipo de juegos. (Saltzman, 2001:7)

Procedentes de los rudimentarios juegos MUD, Multi-User Domain o Multi-User Dungeons, no todos los mundos persistentes configuran programas de este tipo (por ejemplo, *Second Life* constituye un mundo persistente y no pertenece propiamente al género de rol), pero sí los más habitados y relevantes discursivamente, como el propio WoW, la serie *Lineage* (1998), *EverQuest* (1999), *Guild Wars* (2005) o *Age of Conan* (2008).

Esta variante de juegos se caracteriza por integrar a miles de jugadores simultáneos en un mundo persistente sólo limitado logísticamente por la conexión cliente/servidor. Por lo tanto, ese mundo persistente global se bifurca en múltiples servidores (reinos) que dan cobertura a grupos de usuarios, frecuentemente, por ámbito geográfico o semejanza idiomática. Algunos de estos juegos, a su vez, se dividen en zonas de carga, mientras que otros ofrecen un acceso continuo a todas las áreas del mismo.

Las características de estos MMORPG se mantienen constantes: el usuario se transforma en un personaje del amplio catálogo de figuras codificadas de la fantasía heroica o la ciencia ficción, a través de las marcas semánticas de la raza, la clase, el sexo o los atributos psicofísicos que demande su ava-

tar virtual, e interactúa, más o menos libremente, con el siempre disponible mundo persistente a través de un proceso heterogéneo de relación argumental (trama general o “historia” del videojuego, abierta y permanentemente ampliada), relación con las misiones narrativas específicas a completar (quests) o relación con otros usuarios/personajes y personajes no jugadores (provistos por el propio relato). Las distintas subvariantes de MMORPGs que pueden encontrarse se basan en la importancia que otorgan a cada uno de estos tres componentes: si incide en el primero de los criterios, el del guión general de la obra, será un RPG en sentido clásico; si, por el contrario, se articula principalmente, dentro de una trama general, en aventuras, misiones o *quests* específicos, será una obra del tipo jugador contra el entorno (*player versus environment*); por último, si hace hincapié en la interacción directa entre usuarios/personajes, se tratará de una obra tipo jugador contra jugador (*player versus player*). Pertenezca a la subvariante que sea, el objetivo de estos juegos, y donde radica su riqueza narrativa, es ir mejorando u optimizando, en experiencia, nivel y determinados parámetros concretos (superación psicofísica, equipamiento armamentístico, aprendizaje de conjuros o habilidades, etc.) a los personajes creados para representar al usuario en el mundo persistente de la comunidad online.

Con el progresivo avance tecnológico de los equipos de los usuarios donde se instalan los

programas clientes (que llevan el principal proceso de utilización de datos del juego) y la ampliación del ancho de banda de la red, los MMORPG han introducido evidentes mejoras gráficas y estructurales en los

mundos persistentes que los componen. Analicemos a continuación el videojuego WoW como ejemplo representativo de este género de ocio electrónico en clara expansión.

2. Análisis

En este análisis introductorio al universo de WoW vamos metodológicamente a descomponer, estratificar, enumerar y relacionar las características esenciales que definen el videojuego: su estructura hipertextual o hipermedia; la relevancia del personaje como núcleo narrativo del relato y su focalización para la transmisión del saber informativo, emocional y participativo o interactivo; la novedosa articulación del tiempo de la historia y del tiempo del discurso y, por último, los factores principales de la estética y los recursos formales planteados en el texto. Por lo tanto, partimos de un planteamiento diferencial, de búsqueda de lo distinto, lo original, en relación a los textos audiovisuales ficcionales convencionales, para investigar, en definitiva, una nueva narratividad construida, narratividad que para Beristáin supone el

“proceso discursivo constituido por una sucesión de estados y transformaciones que permiten observar la aparición de diferencias y la producción de sentido en un texto a cuyo nivel de superficie pertenece” (2004:358),

es decir, su semántica o significación más profunda a partir de su hecho diferencial como narración.

2.1. Estructura hipermedia

Aunque cabe encontrar vestigios de narración tradicional en los juegos de ordenador, la narración en sentido clásico no es su rasgo formal predominante. (...) En el centro de estas expectativas no se encuentra la idea de narración, sino más bien la de interacción. (Darley, 2002:244)

Lo primero que hay que analizar es la compleja estructura hipermedia de WoW, es decir, la construcción narrativa de hipertexto audiovisual global del propio mundo persistente. Siguiendo a Ryan,

“el potencial narrativo del texto interactivo es una función de la arquitectura de su sistema de enlaces” (2004:296).

Dejando a un lado la estructura externa del mismo, la que permite que jugar resulte una tarea muy seria (como cuando juegan los niños), controlada y supervisada para que no se produzcan errores o intromisiones delictivas por parte de los usuarios en el mundo persistente, vamos a examinar su configuración o construcción estructural interna.

La autora propone (2004:296-310) una serie de nueve estructuras hipermedia recurrentes a las que denomina: gráfico completo, cuando cada nodo está enlazado con otro y la navegación es, por lo tanto, totalmente abierta (lo que impide una construcción coherente en su propia lógica de libertad absoluta); red, en la cual los movimientos uni o bidireccionales del usuario ni son completamente libres ni están limitados a seguir un solo camino, sino que la existencia de circuitos permite que no pueda controlarse ni el itinerario ni la duración del recorrido del usuario; árbol, una estructura unidireccional que no admite ramificaciones, ya que al elegir un camino se cierran otros, lo que permite construir una historia estructuralmente válida a base de combinaciones; vector con ramas laterales, una historia en orden cronológico con desviaciones puntuales más o menos extensas o bifurcadas que el usuario puede tomar pero siempre volviendo a la linealidad principal; laberinto, donde el usuario intenta encontrar un camino desde un punto de origen a uno de llegada, dentro de un esquema que permite numerosas permutaciones de aporía (una rama del juego que conduce a la muerte o a la no superación de un obstáculo) y epifanía (por el contrario, resolver un enigma o derrotar a un oponente), y la coherencia queda garantizada (dentro de la complejidad inherente al laberinto) por la existencia de objetivos finales; red dirigida u organigrama, modelo que reconcilia una narración con un cierto grado de interacti-

vidad. En este tipo de estructura, la progresión horizontal se corresponde con la secuencia cronológica, mientras que las ramas que se superponen en el eje vertical representan las elecciones que se ofrecen al usuario. Es decir, existe un itinerario textual, pero se deja libertad al usuario para conectar las distintas etapas del trayecto. Se produce una ilusión de elección, ya que el camino principal, en definitiva, sólo es uno, aunque ofrezca decisiones en su transcurso. Estas estructuras funcionan con la denominada memoria narrativa, donde los elementos (objetos mágicos, por ejemplo) adquiridos o las decisiones tomadas en el pasado afectan al desarrollo narrativo futuro, dotando de importancia cada punto narrativo intermedio; la historia oculta, que consta de dos niveles narrativos, una historia fija, unilineal y temporalmente dirigida, de los acontecimientos que deben ser reconstruidos, y otro de la red atemporal de elecciones que realiza el usuario para conocer la historia principal; el argumento trenzado, en el que los acontecimientos espaciotemporales son percibidos desde personajes distintos y desde puntos de vista interactivos que conforman distintas perspectivas; y, por último, el espacio de la acción, el recorrido épico y el mundo de la historia, que se convierte en la estructura inversa a la de la red dirigida u organigrama. Aquí la interactividad tiene lugar en el nivel superior y la trama dramática en el inferior. Existe una geografía de la acción en el mundo virtual y los nodos y enlaces repre-

sentan los puntos relevantes (los motivos narrativos) de esa geografía. Se trata de una estructura épica de episodios semiautónomos, más o menos causales con una trama o argumento principal. Para Ryan, en estas estructuras el usuario no goza realmente de mucha interactividad, porque se le han diseñado los puntos principales, pero la coherencia de la narración global se mantiene y, además, al traspasar la importancia de la línea argumental principal a los nodos o motivos narrativos, estos se convierten en lo principal del relato, o, mejor dicho, en el relato mismo. Los microepisodios secundarios se erigen en el auténtico desarrollo estructural del proceso interactivo de construcción narrativa.

De todos estos modelos de estructuras, WoW puede adscribirse al último de ellos, el denominado espacio de la acción, recorrido épico o mundo de la historia, por la importancia de su articulación en misiones o motivos narrativos dentro de una línea argumental general, y, a su vez, se puede constatar que esta estructura contiene en su seno, además de otras opciones de forma parcial, estructuras tipo laberinto (las mazmorras y su expresión más interesante, la instancias). La articulación de estas estructuras se produce porque no hay una interfaz externa que las convoque, sino que se incluyen unas en otras de forma abierta, natural:

Estas estructuras abandonan los clásicos menús para que el discurso pueda discurrir por cualquier vía que elija el lector. Se

dan en sistemas basados en la realidad virtual y abandonan la arborescencia para acercarse a las posibilidades del mundo natural. Gráficamente, en lugar de representar las opciones, se representan los espacios y, dentro de ellos, las posibilidades interactivas espaciales. (Moreno, 2002:109)

El juego propone un marco general de relato que dota al mundo persistente de una historia principal con múltiples líneas argumentales derivadas y unas coordenadas espacio-temporales específicas donde van a desarrollarse los acontecimientos. La historia marco presenta los dos elementos fundamentales de un texto ficcional: el conflicto (la situación inestable que rompe el equilibrio previo a cualquier cambio narrativo) y los correspondientes puntos de vista o focalizaciones del saber enunciado y de la acción prevista (según los bandos o facciones de la Alianza o la Horda, las razas y clases del juego) ante dicho conflicto. El inmenso mundo de *Azeroth* dispone de una cronología histórica que abarca desde su lejana creación hasta el tiempo actual durante el que se desarrolla el juego, resumida en cientos de enfrentamientos bélicos de carácter épico, y plantea una serie de posiciones de partida de las distintas facciones y razas para que el jugador asuma el rol que le corresponde en esa inmensa historia general.

A un nivel inferior, se encuentra la verdadera estructura que construye el universo del videojuego: las unidades, fases o motivos narrativos denominados misiones o

quests. Se trata de cientos de tareas funcionales específicas en sentido clásico (con su destinatario, su antagonista, su objetivo, su procedimiento como cadena en la constitución de un sujeto-héroe, etc.), que pueden completarse de forma no lineal pero que se encuentran agrupadas o divididas en bloques o segmentos estructurales no definidos por completo, para no dar excesiva sensación de linealidad o dirigismo. Así, siguiendo el análisis que Bal aplicaba a los textos literarios,

“cabe distinguir tres fases en toda fábula: la posibilidad (o virtualidad), el acontecimiento (o realización) y el resultado (o conclusión) del proceso. Ninguna de estas tres fases es indispensable. E incluso si se realiza el acontecimiento, no está asegurada siempre una conclusión satisfactoria.” (1998:27-28).

Es decir, en primer lugar, libremente, las misiones pueden elegirse o no, realizarse o no, o abordar un gran número de ellas simultáneamente para posteriormente ir las completando, ya que su función es permitir al personaje/héroe subir de nivel (a través de los denominados puntos de experiencia, que también pueden alcanzarse, sencillamente, matando monstruos o enemigos) para acometer otras misiones acordes con su nuevo status (así, las extensiones son pensadas para jugadores de nivel más alto que necesitan nuevos retos que les permitan, a su vez, subir de nivel).

Por lo tanto, existe una estructura más o menos definida que articula jerárquicamente el acceso de un jugador a las distintas

misiones del juego: primero, según el personaje elegido se accede a un catálogo de misiones u otro (que cambian, principalmente, en lo nominal, ya que la estructura interna es similar en todas las razas y clases), que, según una curva de aprendizaje muy bien desarrollada y una serie de motivos narrativos de carácter tutorial camuflados inteligentemente en la historia, le permite acceder a otros espacios o áreas del juego donde le aguardan nuevas misiones acordes con su progresivo incremento de nivel. WoW, es, por lo tanto, un juego donde predomina la subvariante PvE, aunque vaya incorporando funciones diversas de PvP, a saber, la de jugador interactuando directamente con el entorno del mundo persistente. Todos los jugadores comienzan, por consiguiente, el juego en soledad, completando (con cierto margen de manobra en cuanto al orden de acometida o el desvío de un posible plan establecido) las distintas misiones de aprendizaje (ya que conocer la interfaz y sus posibilidades requiere un proceso de orden didáctico pausado y un entrenamiento muy bien codificado) hasta que las posibilidades discursivas se le van abriendo, al obtener experiencia e ir recibiendo nuevos datos sobre la historia relatada, y puede acceder a las verdaderas estructuras narrativas colectivas o multijugador del juego: las funciones sociales (búsqueda de amigos o conocidos, chat, correo, configuración de grupos, etc.), los eventos exclusivos abiertos por los creadores del mundo (misiones temporales), el

acceso a las mazmorras, que son espacios de aventuras de mayor envergadura de dos tamaños, micro y mundial, conteniendo una de las principales vías de interacción del juego, las denominadas instancias y, por último, el combate o enfrentamiento directo con otros jugadores.

Destacan estas dos últimas posibilidades de la estructura de WoW: las instancias son mazmorras privadas o personales a las que sólo puede acceder un grupo constituido de jugadores que la crean para una sesión determinada, y, por lo tanto, resulta inexistente virtualmente para los demás. Sin pretender romper la ilusión de unicidad, de una mazmorra determinada pueden estar produciéndose simultáneamente cientos de partidas de grupos de jugadores que se han citado para acometer una misión de tal envergadura. Esto, aparte de posibilitar partidas sincrónicas sin que haya que esperar a que otro grupo o hermandad complete la mazmorra, expande las posibilidades colectivas del juego, ya que no se trata de relacionarse con otros personajes simplemente para hablar, comerciar o luchar, sino que los usuarios se hacen falta estructuralmente para avanzar en el relato. Por último, el enfrentamiento básico con enemigos de la otra facción o con miembros de la propia, además de ser el ámbito donde cada uno mide sus fuerzas como personaje y ser uno de los espacios mejor constituidos para la diversión (ya que les pone en contacto con otras personas, a la vez que mide la construcción en términos de valoración del

propio personaje), dota de coherencia al universo, al devolver al jugador al marco primigenio de la historia general que apuntábamos anteriormente.

Así, la dispersión inherente a una estructura abierta de estas características consigue no perder su sentido como relato y permite aglutinar la complejidad de las partes en un todo integrador que redunde en la naturaleza no constreñida, a la vez que perfectamente dirigida y controlada, que el juego establece. El usuario, de este modo, se siente protagonista al escribir su propia historia pero siempre determinado por la construcción general del mundo persistente. A su vez, como en el relato tradicional, ese control argumental se realiza con instancias diegéticas del relato (destinadores, coadyudantes, monstruos, etc.) que van indicando un camino a seguir sin que el usuario sospeche su mediación en el proceso de interacción dirigida hacia unos determinados nodos narrativos. En ese difícil equilibrio entre lo establecido a nivel general y su posible desviación específica, entre lo individual y lo colectivo, entre la obligatoriedad y la libertad, entre lo escrito, lo sugerido y lo improvisado, reside el éxito estructural de WoW frente a otros videojuegos. Sólo hay que echar un vistazo a los múltiples foros y guías existentes para comprender hasta qué punto se ha creado una mitología completa a partir de las acciones o partidas concretas de miles de jugadores anónimos.

2.2. Personaje

Las historias requieren la presencia en el mundo ficcional de al menos una persona-agente. El mundo-sin-personas puede proporcionar el estadio inicial o final de algunas historias elementales (la génesis de la raza humana o su extinción apocalíptica), pero está por debajo, por sí misma, del umbral de narratividad. Son los mundos con personas, o, mejor dicho, las personas en los mundos las que generan historias. (Dolezel, 1999:58-59)

En segundo lugar, una vez definida la estructura de WoW, hay que analizar el elemento principal de participación del usuario en este mundo persistente: la construcción de su avatar o personaje y la inmersión, a través de la focalización (ocularizada y auricularizada) que se produce a partir de la creación y utilización de dicha instancia enunciativa.

Los juegos de rol se denominan precisamente así, como hemos señalado anteriormente, porque su rasgo fundamental es la incorporación (en el sentido de introducirse en otro cuerpo) por parte de un usuario de un papel representado por un personaje, e identificarse y operar en un mundo como él lo haría de acuerdo a unos rasgos o marcas semánticas determinadas, como apunta Peña Timón: “En cuanto al usuario, el sujeto que conoce y percibe el espacio como entorno virtual es el mismo que lo construye, como es el caso de los juegos interactivos: narraciones digitales interactivas únicas e irrepetibles por lo general” (2001:109).

Es decir, la experiencia del sujeto, a partir de su personaje creado, es la que reconstruye el mundo virtual. Su inmersión dota de vida real al juego.

WoW, al igual que con su estructura narrativa, permite una serie de combinaciones limitadas, pero amplias, que permiten focalizar el relato global desde unos puntos de vista determinados. La historia general, por lo tanto, se conoce en primera persona dentro de un discurso multiperspectivista que obliga al jugador a ser de determinada manera y afrontar el relato desde un saber enunciativo y un comportamiento textual específico que se resume en el objetivo principal de ir mejorando al personaje con puntos de experiencia y subiéndolo, consecuentemente, de nivel.

En primer lugar, hay que elegir entre diez razas (humanos, enanos, gnomos, elfos de noche, draenei, orcos, tauren, trols, no-muertos y elfos de sangre) enfrentados en dos facciones, la Alianza y la Horda, de cinco razas cada una (divididas según el orden enumerado), que implica la primera confrontación de roles importante, ya que un jugador tendrá unos atributos específicos según la raza seleccionada y mantendrá una interacción amistosa o beligerante concreta con unos o con otros, a la vez que podrá afrontar determinadas misiones y posicionarse frente a la historia global del juego. La segunda elección, de no menor importancia, es la clase a la que pertenecerá el jugador: según la raza, podrá ejercer unas funciones de clase entre un catálogo que

incluye brujo, caballero de la muerte, cazador, chamán, druida, guerrero, mago, paladín, pícaro o sacerdote. El estilo y la filosofía de juego (como, por ejemplo, si se opta por estrategias ofensivas o por dedicarse a labores de asistencia curativa), las habilidades, conjuros o armas que podrá emplear dependerán de esta elección, que determina gran parte de las marcas semánticas (fortaleza, inteligencia, talentos, profesiones, mascotas, etc.) que el personaje pondrá en juego. Menor importancia estructural, pero relevante en el sentido definitorio del personaje, es el conjunto de siguientes decisiones de constitución de los avatares: su sexo y su presencia física de partida (a través de la selección del estilo o del color del pelo o de las facciones del rostro, entre otros) que luego variará con el equipamiento que se vaya adquiriendo. Esto constituye la parte visual del avatar y resulta fundamental para representarse a nivel de imagen en el mundo persistente.

Una vez elegida esta combinación apriorística de parámetros, se accede a la diégesis del juego y se interactúa con la estructura descrita anteriormente a partir de una focalización interna ocularizada en tercera persona o punto de vista semisubjetivo, o en primera persona o punto de vista subjetivo (variando la distancia a la que la cámara virtual sigue o registra la acción del personaje hasta introducirse en él o sustituirle como instancia perceptiva). Es decir, el jugador siempre asiste al relato con su/s personaje/s creado/s, que se convierte/n

en el/los sujeto/s de la enunciación protagonista/s absoluto/s del verdadero objetivo, más allá del marco que sirve como historia, del juego: mejorar en una serie de atributos y ganar experiencia para subir de nivel, hasta el límite fijado por cada una de las extensiones del juego (80 niveles en la última). A saber, es la reconstrucción y redefinición permanente del personaje, su aprendizaje y evolución vital, el auténtico fin del juego al que se subordinan todos los demás elementos narrativos. De ahí que el mundo se perciba, aunque un mismo usuario pueda jugar secuencialmente con varios personajes, desde una focalización muy remarcada:

La focalización vinculada a un personaje puede variar, puede pasar de un personaje a otro. En tales casos podemos recibir un buen cuadro de los orígenes de un conflicto. Se nos muestran las diferencias con las que los diversos personajes contemplan los mismos hechos. Esta técnica puede dar lugar a una neutralidad hacia todos los personajes. Sin embargo, no suele haber ninguna duda en nuestras mentes sobre qué personaje debería recibir mayor atención y apoyo. (Bal, 1998:110-111)

Ahora bien, si se analizan los personajes desde un punto de vista funcionalista, de esferas de acción dentro del relato, constatamos que, como sucede en las narraciones convencionales, bajo una aparente diversidad se esconde un similar y limitado catálogo de funciones a realizar por las distintas razas y clases del juego, como apuntaba

Propp a propósito de los cuentos populares, pero que podemos extrapolar con llamativa vigencia a los MMORPG: “Las funciones son extremadamente poco numerosas, mientras que los personajes son extremadamente numerosos. Esto explica el doble aspecto del cuento maravilloso: por una parte, su extraordinaria diversidad, su abigarrado pintoresquismo, y por otra, su uniformidad no menos extraordinaria, su monotonía” (2000:32-33). Veremos más adelante que esto puede conducir a un reduccionismo textual que, en una comparación con el análogo mundo real, permita vislumbrar cierta ideología o visión de este mundo persistente más o menos camuflada en la esencia misma de la división de los personajes del juego.

A su vez, esa construcción del héroe (con su evolución a través de atributos y objetos como premio) que resulta la finalidad del juego lleva implícita la verdadera esencia del mismo: controlar, dominar, ser el mejor en el uso técnico de la interfaz de WoW, es decir, desarrollar las destrezas o habilidades de cualificación en el manejo activo de las posibilidades de intervención, por ejemplo, aprendiéndose los atajos de teclado para ser más eficientes o competentes en los combates con las criaturas. Al tratarse de un relato interactivo MMORPG, la acción siempre predomina sobre el pensamiento u otro tipo de relación de orden menos mecánico con la interfaz.

Por último, hay que subrayar un aspecto que vincula al personaje como eje estructural y temporal del videojuego: la imposibilidad de morir “eternamente”, de finalizar de forma definitiva la vida del personaje. Cuando un personaje fallece, puede resucitar volviendo al lugar donde está su cadáver o puede ser devuelto al juego por un PNJ que habita cerca de los pueblos de origen. La única penalización por haber resultado aniquilado es cierto desgaste en los atributos del personaje, por ejemplo, en las armas, y la medida en unidad de duración o tiempo que ello conlleva. Es decir, el juego nunca acaba por causas ajenas al usuario, por lo que estructuralmente y temporalmente, el mundo persistente es inmortal o eterno, por la propia naturaleza comercial de mantener activa la suscripción de los abonados y el principio subsiguiente de basar la meta fundamental del programa narrativo en la mejora indefinida de un personaje.

2.3. Tiempo

Se diría que lo propio de lo virtual es la promesa de un movimiento sin dirección pre-determinada. Es lo contrario al reposo. La tecnología digital multiplica los movimientos posibles, las relaciones sociales y con ello también decrece el tiempo disponible para sí mismo. (Fernández Vicente, 2008:212)

El siguiente factor que define la narrativa de WoW es su novedosa articulación del tiempo de la historia en relación con el tiempo del discurso. En primer lugar, el

tiempo de la historia se extiende, se dilata, hasta poder ser considerado infinito: aun cuando, supuestamente, exista un final temporal del juego (alcanzar el nivel máximo como personaje o acometer los hitos narrativos estructurales del mismo), esto no clausura la actividad interactiva del jugador, que puede emprender nuevos eventos, seguir comunicándose o citándose virtualmente con otros usuarios y elegir diversos personajes para iniciar desde otras perspectivas identificadoras otros procesos aventureros. Por lo tanto, en contra de un relato ficcional literario o audiovisual convencional, el tiempo de la historia no concluye linealmente, sino que se construye y reconstruye, en múltiples direcciones, sin que pueda establecerse estructuralmente su fin o clausura definitiva como relato en el discurso.

Este planteamiento supone una de las características fundamentales de los mundos persistentes, que en su propia disponibilidad eterna encuentra su naturaleza primera o razón de ser, a nivel narrativo, en primera instancia, y a nivel industrial, a continuación: si el juego se comercializa, una vez adquirido el programa cliente, con un sistema de pago mensual de cuotas, en su necesaria estrategia como producto se encuentra la imposibilidad de finalización del mismo, ya que los usuarios dejarían progresivamente de estar suscritos o abonados al MMORPG según fueran completando la aventura. Sin embargo, lo que en principio puede entenderse como positivo en otro

tipo tradicional de videojuegos (la vida útil, el tiempo que tarda el jugador en completar el mismo) que no agregan este sistema de pago al software, esta característica puede redundar en su propio perjuicio, si el jugador es consciente de que su tarea, como héroe, nunca se puede acabar, nunca se puede consumir, lo que, operativamente, puede resultar (como así se constata en los jugadores avezados) en un abandono del juego por aburrimiento o reiteración al no tener otra meta que levellear o subir de nivel hasta el tope prefijado. Sin embargo, el ancho margen de maniobra de los usuarios (por ejemplo, citándose cientos de ellos para asediar una ciudad enemiga y aniquilar a sus jefes PNJ), incluso puede alargar espontáneamente la vida temporal de WoW.

Además de que tome conciencia de que a los máximos responsables del juego no les interesa, lógicamente, que el mundo persistente deje de extenderse indefinidamente en la coordenada espacio-temporal de las acciones a realizar, esta situación se materializa en la forma de afrontar ininterrumpidamente, sin lugar a articulaciones tipo $TH > TD$ (elípticas, por ejemplo), el tiempo del discurso, es decir, en la manera de ir estructurando temporalmente, a través de la focalización en continuidad, la ejecución de las distintas tareas del juego.

La unidad básica de la acción de WoW es el segundo, es decir, una medición de carácter temporal: por ejemplo, para reutilizar un hechizo hay que esperar un tiempo deter-

minado para volver a lanzarlo o, de igual manera, el efecto de dicho conjuro sobre el enemigo presenta una duración cronométrica que irá aumentando según se mejore esa habilidad mágica. Este planteamiento temporal del discurso como elemento base de la acción se manifiesta en que los desplazamientos, a tiempo real, a pie, en una de las diversas monturas del bestiario o transportes avanzados, ocupan gran parte del tiempo del jugador a la hora de atravesar el mundo persistente: para volver a usar, por ejemplo, la piedra de hogar, un ítem que nos devuelve a un sitio prefijado por el personaje como su campamento base, debe esperarse una hora, lo que (para rehacer el camino andado) supone que el jugador prefiera seguir avanzando y aguardar o esperar la posibilidad de recurrir más adelante a dicho elemento.

Por último, el tiempo como base de la acción se define en la reiteración estructural de las misiones a realizar: así, la mayoría consiste en llevarle *x* objetos iguales o similares a un PNJ tras acabar con sus custodios o propietarios. Es decir, cada quest consiste en repetir un número *x* de veces la misma acción, lo que dilata considerablemente el tiempo de la historia/discurso o de juego. Sería necesario un análisis cuantitativo al respecto, pero no es difícil constatar que este bucle temporal de reiteración o redundancia en la frecuencia de realización de determinadas acciones es, al repetir una y otra vez las mismas pautas o procedimientos, un elemento estratégico de dilatación

(perpetuación) temporal que puede provocar el rechazo del usuario, al sentirse, en cierta medida, engañado por la longevidad de cada tarea (más que la multiplicidad de éstas, que le garantiza variedad, expectación y emoción) y de la sensación de monotonía o de rutina mecánica establecida o instaurada que se desprende de ellas cuando se afrontan de forma individual, ya que de forma colectiva improvisada u organizada, como hemos señalado, el propio estiramiento del tiempo de juego puede ser un aliciente para el desarrollo aventurero del grupo constituido al reinterpretar la historia marco del juego y actuar por su cuenta (una gran batalla entre facciones de miles de usuarios, por ejemplo).

2.4. Estética

Para completar los elementos fundamentales del análisis del videojuego que nos ocupa, hay que señalar una serie de rasgos de índole estética que operan a nivel discursivo en WoW. Al tratarse de un MMORPG, es decir, un juego online, que requiere conexión a Internet, las cualidades discursivas de carácter estético en cuanto al tratamiento de las sustancias expresivas de la imagen y el sonido no pueden equiparse, aún, a la de los juegos convencionales actuales.

Sin embargo, WoW presenta una factura en cuanto al apartado gráfico muy interesante y lograda. Por un lado, recibe influencias de los dibujos animados o narraciones gráficas o cómics en su plasmación visual, a la vez que utiliza una paleta muy

amplia de colores y unas composiciones plásticas que denotan simplicidad en su diseño de carácter infantil a la vez que resultan muy atractivas. Los gráficos de WoW resultan funcionales y facilitan la experiencia receptiva estética del usuario con una gran heterogeneidad de elementos formales: desde la interfaz, sencilla pero eficaz, hasta el gran número de criaturas virtuales que pueblan el mundo, pasando por las construcciones arquitectónicas o la gran gama de paisajes y efectos atmosféricos que provocan la analogía temporal con el mundo real, el juego es agradable a la vista y ofrece una belleza considerable en cuanto al estilo plástico estipulado para un juego online que no requiere las características técnicas que demandan en la actualidad otros videojuegos. Además, el hecho de haber creado una estética visual que va más allá del videojuego (figuras articuladas,

ilustraciones, etc.) compone un catálogo de imágenes muy coherente y sugestivo.

Por otro lado, hay que destacar el aspecto sonoro del videojuego, una integración muy bien realizada de efectos, músicas y diálogos. La variedad de la banda sonora, especialmente del apartado musical, es inmensa y cumple, más allá de una importante función estética (WoW presenta un catálogo de melodías o composiciones incidentales realmente preciosos), una labor informativa, ambientadora y, sobre todo, articuladora de la propia acción del juego, según se trate de un combate, una prueba calificadora o un viaje a través del mundo, entre otras muchas posibilidades de actuación. Sólo el apartado sonoro del juego merecería un análisis formal en profundidad, ya que su funcionalidad y belleza supera la utilización en otros medios de los cuatro componentes de la banda audio: música, efectos o ruidos, palabra y silencio.

3. Nuevas formas de construir relatos audiovisuales

Una vez analizadas estas características fundamentales del juego, se puede afirmar que *World of Warcraft* cumple a la perfección su función como producto de entretenimiento que utiliza las nuevas tecnologías, específicamente, Internet o el juego online, como articulación interactiva o red social de un inmenso mundo persistente, ya que se trata de una obra óptimamente planteada y realizada.

Como hemos apuntado, los planteamientos comerciales y narrativos están perfectamente integrados para desarrollar estas nuevas formas de ocio audiovisual: las maneras de acceder y consumir el producto se encuentran estrecha o íntimamente vinculadas a su extensa estructura siempre disponible para la acción, su focalización a través de la figura del personaje como núcleo narrativo del programa y su configuración temporal de

dilatada duración como base discursiva de la participación activa del MMORPG.

WoW invita a la reflexión, a partir de esta integración mercanarrativa, en cuanto a los nuevos formatos y a los nuevos géneros que se están introduciendo en el ocio electrónico o el videojuego, la industria más relevante en términos económicos, a día de hoy, en el campo audiovisual.

Al contrario que Andrew Darley, no me preocupa que exista una forma de entretenimiento que fomente la experiencia sensorial. Lo que sí me preocupa es que los recursos se devalúen por exceso de uso y por las presiones del Capital. (...) No en vano, el proceso está vinculado con la imparable expansión de la iconosfera propia de nuestro tiempo (López Silvestre, 2004:93-94).

La fidelidad del usuario por este tipo de obra (el tiempo diario dedicado, la relación comunicativa con otros usuarios, etc.) permite expandir los límites de la misma a otra serie de productos y relatos complementarios: juegos de rol presenciales de mesa, coleccionables de cartas jugables, narrativa de ficción literaria, guías y atlas del mundo persistente, *merchandising* varia-

do, y, en preparación, una película de largometraje. Baste como ejemplo, que, en otros espacios externos al juego (tiendas virtuales, foros, blogs, etc.) se pueden adquirir determinados elementos que operan en el universo de WoW (moneda, objetos mágicos, armas, etc.), a cambio de una transacción comercial con dinero real. El sentido del sistema del mercado audiovisual se introduce en otras vías de generación de recursos e intercambios económicos entre los propios usuarios, más allá de las intenciones comerciales de la empresa creadora.

De este modo, el mundo persistente crece exponencialmente en un número muy amplio de direcciones, enriqueciendo el relato hipermedia original y generando, a partir del mundo virtual, un apéndice real de textos auxiliares o complementivos que permiten al universo WoW retroalimentarse como marca y como producto. Sin duda, se trata de un ejemplo de la convergencia de medios al servicio de una nueva forma global e intersoporte de entender el sistema comunicativo del entretenimiento de masas.

4. Conclusiones

World of Warcraft representa un paradigma en cuanto a las nuevas formas de ocio audiovisual que demandan las nuevas generaciones de usuarios que entendemos por nativos digitales, como target o público

objetivo principal de este tipo de textos: fórmulas participativas, abiertas, hipermedia e interactivas. Más allá de que “los discursos derivados de las nuevas tecnologías están imponiendo un estilo de vida, un tipo

de relaciones humanas y de ideas sobre las que no hay consenso ni discusión, sólo conformidad” (Gutiérrez San Miguel, 2006:225), hay que abordar estas novedosas estructuras audiovisuales que están revolucionando la producción, distribución y exhibición de contenidos ficcionales desde una perspectiva crítica que fomente el debate y, sin enarbolar discursos reaccionarios, reticentes al cambio o tecnófobos, analice y cuestione las características de estos fenómenos de la cultura digital.

Su construcción narrativa, como hemos analizado, responde a un planteamiento original en cuanto a la forma de consumo y utilización del videojuego, que trastoca o transforma consecuentemente la enunciación del relato fantástico de ficción convencional y el género de juego de rol que resultaba hegemónico hasta hace pocos años. La intertextualidad, hipertextualidad, paratextualidad y architextualidad que se instaura ofrece una figura determinada, un perfil definido, de usuario multimedia que consume integral y fragmentariamente los distintos componentes del mundo persistente interactivo que es la base del entramado estructural de esta propuesta comunicativa.

A su vez, el discurso debe adaptarse a esas características, procesos o tecnologías hipermedia que definen la naturaleza de los MMORPG. El cambio resulta vertiginoso en cuanto a la modificación de los parámetros discursivos de este tipo de juegos (su capacidad gráfica, su diseño expresivo, su

complejidad sonora, etc.), su permanente ensanchamiento del ámbito de conexión comunicativa entre usuarios (la inclusión de chats, correos, foros, blogs o redes sociales dentro de la configuración de roles del juego) o las posibilidades estructurales que permite el avance técnico de los dispositivos informáticos (ancho de banda, memoria, tarjeta gráfica, sonido envolvente, etc.).

Este artículo introductorio nos plantea una serie de líneas de investigación en torno a la construcción industrial y narrativa de mundos persistentes, el desarrollo de los videojuegos y las nuevas formas de ocio audiovisual en general, que incluyen una configuración compleja de componentes multidisciplinares,

La creación implicada en la narrativa hipermedia interactiva debe ser un proceso integral que contemple una serie de elementos de forma sinérgica, a saber: la potencialidad de la tecnología, las particularidades de los contenidos (información, publicidad, ficción,) la audiencia a la que va dirigida y la experiencia del autor en el manejo de los dispositivos que configuran el lenguaje hipermedia, es decir en la articulación de las distintas sustancias expresivas (texto, audio, gráficos, animación, vídeo, ...) en un entorno comunicativo de accesibilidad no lineal.

(Adelantado Mateu, 2006:349)

Se presenta, en primer lugar, la posibilidad de acometer un análisis pragmático de la recepción del juego por parte de los usua-

rios. A través de un estudio cuantitativo y cualitativo utilizando una metodología fundamentada en la encuesta o en la entrevista, interesa conocer el modo de jugar (el tiempo invertido, la participación a través de varios personajes, el consumo de otro tipo de productos relacionados, etc.) de los usuarios y su relación con otros soportes tradicionales que están dejando de ser prioritarios en las necesidades de ocio de estos segmentos de público audiovisual.

En segundo lugar, el análisis narrativo puede completarse con aportaciones de otras perspectivas de estudio como la didáctica, la sociología o los estudios culturales en general, ya que la construcción de los mundos persistentes implica una serie de transformaciones que afectan a ámbitos más amplios que los estrictamente narrativos, la utilización de estas posibilidades interactivas de los mundos persistentes para construir plataformas de carácter educativo: “Se trata, en todo caso, de una necesidad, de una ineludible adaptación de los procesos de enseñanza/aprendizaje a la Sociedad del siglo XXI, a sus procesos, a sus nuevas costumbres, a los requerimientos vitales de un mundo que ha pautado su forma de conocer y apropiarse de la realidad desde la extensión de estos recursos tecnológicos” (Gértrudix, 2006:4); el estudio de la ideología implícita en ellos, por ejemplo, el

hecho de promover cierto pensamiento individualista en cuanto a la creación de los personajes o basar las relaciones interactivas en el conflicto, en concreto, en la violencia, como se ha estudiado en otros tipos de juegos en algunos ámbitos académicos, y las implicaciones sociales que pueden derivar en el sistema comunicativo de masas, con la implantación y desarrollo de metaversos (espacios inmersivos de trabajo en entornos virtuales), por ejemplo, para procesos de aprendizaje o marcos laborales, o a nivel de las relaciones comerciales o las aportaciones del storytelling de los MMORPG al estudio de la cultura digital contemporánea, son sólo una serie de campos que requieren un fructífero proceso de investigación y experimentación científica al respecto.

Los mundos persistentes como construcción narrativa sólo han hecho que empezar a desarrollarse, por lo que el último de los campos de estudio que pueden abrirse se inscribe en una serie de análisis prospectivos de las interesantes e insospechadas posibilidades futuras que se esbozan sobre las nuevas fórmulas de creación y consumo de videojuegos. Estamos inmersos, sin duda, en un proceso que va a cambiar en pocos años el panorama audiovisual de enunciación y recepción de textos hipertexto que disfrutamos convulsamente en la actualidad

Referencias

- ADELANTADO, E. (2006): Narrativa hipermedia interactiva, en *Narrativa Audiovisual*, Págs 337-353, Coord. García García, Laberinto, Madrid.
- BAL, M. (1998): *Teoría de la narrativa, una introducción a la narratología*, Cátedra, Madrid.
- BERISTÁIN, H. (2004): *Diccionario de retórica y poética*, Editorial Porrúa, México.
- DARLEY, A. (2002): *Cultura visual digital*, Paidós, Barcelona.
- DOLEZEL, L. (1999): *Heterocósmica, ficción y mundos posibles*, Arco/Libros, Madrid.
- FERNÁNDEZ VICENTE, A. (2008): *El presente virtual. Cadenas digitales*, Fragua, Madrid.
- FORGHANI, S.; SOSNOVSKAYA, E.; CHIN, A.; BOYNS, D. (2006): *MMORPG Worlds: On the Construction of Social Reality in World of Warcraft*, ponencia presentada en Annual Meeting of the American Sociological Association, Montreal.
- GARCÍA GARCÍA, F. (2002): La Narrativa Hipermedia aplicada a la educación, en *Red Digital*, Núm.3.
- GÉRTRUDIX BARRIO, M. (2006): Convergencia multimedia y educación: Aplicaciones y estrategias de colaboración en la Red, en *Icono 14, Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, Núm.7.
- GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, B. (2006): *Teoría de la narración audiovisual*, Cátedra, Madrid.
- LÓPEZ SILVESTRE, F. (2004): *El paisaje virtual*, Biblioteca Nueva, Madrid.
- PEÑA TIMÓN, V. (2001): *Narración audiovisual, investigaciones*, Laberinto, Madrid.
- PROPP, V. (2000): *Morfología del cuento*, Fundamentos, Madrid.
- RINCÓN, O. (2006): *Narrativas mediáticas: o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Gedisa, Madrid.
- RYAN, M.L. (2004): *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Paidós, Barcelona.
- RIEGLE, R. P.; MATEJKA, W.A. (2006a): *The Learning Guild: MMORPGs as educational Environments*, University of Wisconsin.
- RIEGLE, R. P.; MATEJKA, W. A. (2006b): *Leveling Up: Structural Motivation in MMORPGs*, University of Wisconsin.
- SALTZMAN, M. (2001): *Cómo diseñar videojuegos*, Norma editorial, Barcelona.

Principales páginas web de World of Warcraft:

- Sede oficial WoW Europa, <http://www.wow-europe.com/es/index.xml> (consultada junio-diciembre de 2008).
- Blizzard Entertainment, <http://eu.blizzard.com/es/> (consultada octubre-diciembre de 2008).
- Foros oficiales, <http://forums.wow-europe.com/?sid=4> (consultada octubre-diciembre de 2008).
- Foros de WoW España, <http://foro.wowspain.net/> (consultada junio-diciembre de 2008).
- Guía mundo persistente, <http://www.guiawow.com/> (consultada octubre-diciembre de 2008).
- Tutoriales, <http://wow.gamersmafia.com/tutoriales/120> (consultada septiembre de 2008).

Cita de este artículo

Rajas, M.; Sotelo, J. (2009) La construcción narrativa de los mundos persistentes. *Revista Icono14 [en línea] 1 de mayo de 2009, N° 12*. pp. 140-161. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>