

<https://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

# Narratividad e hipermedialidad en el videojuego de mundo abierto. Una propuesta de análisis del espacio (virtual) narrativo

**Antonio Castro Balbuena**

Universidad de Almería

Fecha de presentación: junio de 2023

Fecha de aceptación: noviembre de 2023

Fecha de publicación: enero de 2024

**Cita recomendada**

Castro Balbuena, Antonio. 2024. «Narratividad e hipermedialidad en el videojuego de mundo abierto. Una propuesta de análisis del espacio (virtual) narrativo». *Artnodes*, no. 33. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.417086>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

**Resumen**

El objetivo de este artículo es dilucidar cómo narra el videojuego a partir de sus características narrativas e hipermediales, desde la presencia de materiales textuales, visuales y sonoros, gracias al avance tecnológico, hasta la relevancia que cada uno de los elementos narrativos posee en el videojuego de mundo abierto. Para ello, propongo un análisis del espacio (virtual) narrativo del videojuego basado en niveles interrelacionados y jerarquizados: nivel audiovisual (lo que vemos y oímos en el espacio virtual a partir de rasgos como el color y el sonido), nivel interactivo (movimiento e interacción con el espacio, de los que se desprende importante información narrativa) y nivel pragmático-narrativo (interpretación de nuestra experiencia de juego y creación de una narrativa interna única basada en la identidad del jugador, en sus experiencias y otros factores). El resultado final es la aprehensión de un espacio (virtual) narrativo que no depende solo del texto para contar una historia, sino también de la experiencia, interacción y creatividad del jugador.

**Palabras clave**

narratividad; videojuego; espacio narrativo; mundo abierto

## Narrativity and hypermediality in open-world videogames. An analysis proposal of the (virtual) narrative space

### Abstract

The objective of this article is to elucidate how videogames narrate based on their narrative and hypermedia characteristics, from the presence of textual, visual and sound materials thanks to technological progress to the relevance that each of the narrative elements (i.e., characters, space and events) has within the open-world videogame. For this idea, I propose an analysis of videogame narrative (virtual) space based on interrelated and hierarchical levels: audiovisual level (what we see and hear in the virtual space from diverse factors, such as color and sound), interactive level (movement and interaction with the space, the narrative meaning of which serves to build a bigger story) and pragmatic-narrative level (the interpretation of our gaming experience and creation of an inner narrative based in player identity, in his or her experiences and other characteristics). The final result is the apprehension of a narrative (virtual) space that does not depend just on the text to tell a story but on the experience, interaction and creativity of the player.

### Keywords

narrativity, videogame, narrative space, open-world

## Introducción

«When players of computer games recount their experience, they frequently do so by telling a story».

Marie-Laure Ryan (*Avatars of Story*, 2006)

Los avances tecnológicos afectan a numerosos aspectos de la sociedad y, como cabría esperar, también al modo en que contamos historias. Es cierto que ya no somos esos homínidos que, después de un día de caza contra bestias feroces, relataban sus hazañas bajo el firmamento estrellado. Ahora nos asemejamos a individuos solitarios –aunque más conectados que nunca gracias a esa tecnología– que viven sus propias hazañas en la virtualidad. Unas hazañas que se experimentan, como recuerda Ryan en la cita superior, de forma tradicional: como una narración.

El soporte donde *tecnología* y *narración* se dan la mano es el videojuego. En él, se combinan elementos de diversa naturaleza, como imagen y sonido, con el texto. Ahora bien, ¿puede este soporte contar historias? Hace algunos años se debatió en este sentido, tras lo que se alcanzó un punto intermedio que teóricos posteriores han denominado *ludonarrativismo*. Pero ¿qué papel desempeñan elementos narrativos como los personajes y el espacio en el videojuego, y cómo influye el jugador en ellos? Además, en aquellos videojuegos concretos donde el espacio es el protagonista, como los de mundo abierto, ¿cómo se aprehende la narración a partir de ese mundo (virtual) ficcional?

Con el objetivo de responder estas cuestiones, repasaré en primer lugar la relación de la hipermedialidad y la narratividad con el videojuego, prestando atención a los elementos narrativos. Luego, tras fundamentar la relevancia que el espacio ostenta en este soporte, propondré

un análisis del espacio narrativo basado en tres niveles jerárquicos e interrelacionados entre sí: audiovisual, interactivo y pragmático-narrativo. Por último, expondré las conclusiones más relevantes de este recorrido en un último apartado.

## 1. La hipermedialidad y la narratividad en el videojuego como soporte artístico

El videojuego evoluciona desde el hipertexto –como conjunto textual no lineal unido mediante enlaces de forma infinita, esto es, con final abierto, según las ideas de Barthes recogidas por Landow (2006, 2)–, y en él han influido los avances tecnológicos para convertirlo en un *soporte hipermedia* capaz de reproducir piezas «tipográficas, fotográficas, infográficas y audiovisuales» (Moreno 2008, 121). En el videojuego, el receptor es protagonista debido a su esencia ergódica. Esta inmersión –el «non-trivial effort» al que se refería Aarseth (1997, 1-2) al plantear el concepto de literatura ergódica– desemboca en el videojuego como exponente de la narrativa ergódica, según Ponce Díaz y Ávila González (2021, 150). Pero, ya que el videojuego no es un texto puro y sí una forma concreta de comunicación, conviene precisar los rasgos videolúdicos que se encargan de la narratividad o, en otras palabras, de contar una historia.

En torno a estas preguntas, se desató un acalorado debate en las postrimerías del siglo xx, cuya tregua llegó con un punto intermedio entre las vías narratológica y ludológica para respetar «la especificidad de los juegos [...] y que al mismo tiempo esté dispuesta a beneficiarse de la comparación con otros medios y géneros artísticos, sobre todo

a partir de las categorías de lo narrativo y la ficción» (Sánchez-Mesa Martínez 2007, 18). Esta vía intermedia es el ludonarrativismo (Backe 2022, 241), y trata como esenciales dos elementos fundamentales del videojuego: *gameplay*<sup>1</sup> y narración. Por tanto, antes de plantear un análisis del espacio narrativo en el videojuego, deben repasarse, aunque someramente, las características narrativas de este soporte.

Para acometer esta cuestión, recorro a la distinción habitual entre *historia* y *relato* (Shen 2005, 566), la *historia* como virtualidad construida por el receptor a partir del *relato* o *discurso*, su recreación en un soporte determinado. Es decir, la narración combina esencia y forma como una imagen mental; así, evoca «stories to the mind that distinguishes narrative discourse from other text types» (Ryan 2006, 7). Mediante esta distinción pueden plantearse las técnicas narrativas –o elementos– con los que se forma la narración: el *qué* –lo que se cuenta– y el *cómo* –la disposición de lo que se cuenta– (Phelan y Booth 2005, 370). Dentro de ese *qué*, destacan personajes –o existentes– y el lugar donde habitan: el mundo ficcional, aquel conjunto de sucesos posibles, de infinita creación y accesible desde nuestro mundo (Doležel 1988); y al mismo tiempo espacio narrativo, «como un marco o lugar físico donde se desarrolla la acción» (Valles Calatrava 2008, 178). En cuanto al discurso de la narración (el *cómo*), más allá del tiempo o la voz, en el videojuego son de capital importancia la focalización y el estilo, cuya fusión –como estructura narrativa no cuantificable, ya que existen infinitas formas de contar una historia (O’Neill 2005, 370)– desemboca en la distinción *telling/showing*. En el *telling* la responsabilidad narradora es del narrador –es decir, debe existir esta figura de forma ineludible–, mientras que en el *showing* son los personajes y el espacio los que desarrollan la narración mediante acciones o eventos.

En tanto que no existe un narrador que lo desarrolle, el videojuego debe considerarse discurso organizado mediante *showing*. Por ello, son los existentes –personajes y espacio– los responsables de construir una narración en él. El elemento *personaje* ha llamado la atención de numerosos estudios sobre el videojuego, como recuerda Planells de la Maza (2010, 122), sobre todo en torno a la interacción. Y es que la peculiaridad de este soporte reside en la coincidencia entre protagonista y personaje/jugador. Así, el jugador accede al mundo ficcional mediante metempsicosis<sup>2</sup> para reencarnarse en la virtualidad con la forma elegida, esto es, el avatar<sup>3</sup> con el que recorrerá el mundo (virtual) ficcional, no solo con intención exploratoria o lúdica, sino también narrativa, como apuntan Marcos Molano y Santorum (2020, 195).

Pero ¿qué hay de narrativo en ese espacio que actúa como marco de las acciones de los personajes y de los eventos del mundo ficcional? ¿Posee su propio componente narrativo? Y si es así, ¿cómo lo aprehendemos? A ello trataré de dar respuesta en el siguiente apartado.

## 2. El espacio narrativo en el videojuego. Una propuesta de análisis

### 2.1. La relevancia del espacio en el videojuego

Después de que Roberta Williams diera un paso adelante en la evolución de este soporte desde el cibertexto hacia lo hipermedia (Ponce Díaz y Ávila González 2021, 153), el videojuego dejó de construir su espacio narrativo mediante los mecanismos habituales del hipertexto para acoger los propios de las nuevas tecnologías: la imagen, el sonido y, más recientemente, la realidad virtual. Los diseñadores de videojuegos «don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces» (Jenkins 2004, 121), en semejanza con géneros literarios como el de la fantasía épica.<sup>4</sup> Lo especial de estos espacios virtuales no es solo la capacidad de ofrecer bonitas panorámicas que maravillen al receptor, sino también que puedan ser «explorados, cartografiados y controlados» (Sánchez-Mesa Martínez 2007, 19) como extensión de la agencialidad y funcionalidad que componen el avatar, según Navarro Remesal (2012, 246-247). Pero ¿qué impele al jugador a explorar, cartografiar y controlar?

Con «narración del navegante», Ponce Díaz y Ávila González (2021, 157-158) se refieren a la historia narrativa que el jugador genera con sus movimientos, acciones y decisiones en el espacio (virtual) ficcional, una interacción que ocupa un papel protagonista en el diseño de este soporte (Planells de la Maza 2010, 120), y cuyo desempeño formaliza un *protoargumento*, el cual, según Mateas (2001, 146), depende del diseño general del videojuego y de las acciones de los personajes. Este es el primer componente narrativo puramente espacial mediante el cual el videojuego desarrolla una historia y que empuja al jugador a construir una narración con sus acciones. Así, podría afirmarse que «la historia no avanza si no juegan los jugadores» (García García 2006, 12).

1. El *gameplay* puede definirse, a grandes rasgos, como «todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo» (Ponce Díaz y Ávila González 2021, 158), esto es, nuestro movimiento y nuestra interacción dentro del videojuego mediante los elementos que se comentarán a continuación.

2. La *metempsicosis* es, según Ponce Díaz y Ávila González (2021, 156), el «acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” dentro de un espacio tridimensional digital navegable [...], el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego».

3. De modo muy básico, el avatar es aquella figura del jugador en el mundo de juego (Vella 2015, 219), si bien otros teóricos plantean la cuestión de un modo cualitativo. Es el caso de Navarro Remesal (2012, 260-282), quien sugiere once factores para definir la avataridad, entre ellos, el método de control, la comunicación con el jugador o los rasgos físicos y corporales.

4. Según Jenkins (2004, 122), esta tradición espacial enlaza directamente con los mundos ficcionales en los que el viaje del héroe, las misiones o el mito juegan un papel fundamental, como es el caso de la fantasía épica, sobre todo si atendemos a su consideración como *multimodal* a partir de sus señales genéricas: «primero, las raíces del género (el mito); segundo, la realidad intratextual (mundo racional y mimético); y tercero, los personajes (el héroe mítico)» (Castro Balbuena 2023, 316).

A partir de la experiencia en el videojuego, el jugador construye la imagen mental del *storyworld*, el mundo ficcional evocado por la narrativa (Herman 2009, 105), definición que años más tarde el propio David Herman completaría para considerar las posibilidades tecnológicas de aquella narración interpretada no solo a través del código textual, sino también «more semiotic environments (spoken, written, or signed language; pantomime; photographic, drawn, or moving images; etc.)» (Herman 2013, 104). Las casi infinitas posibilidades de diseño en el videojuego –las cuales, dicho sea de paso, no dejan de crecer a la par que la tecnología– dificultan la tarea de clasificar los *storyworlds*, si bien se han formulado clasificaciones a partir de su «narración ambiental (*environmental storytelling*)», como la denomina Jenkins (2004). En la clasificación espacial de Jenkins (*ibíd.*, 123-129), el videojuego de mundo abierto se correspondería con las historias incrustadas, que ofrecen una mayor libertad al jugador para definir sus objetivos. De hecho, si por algo destaca este subgénero videolúdico es por la libertad que otorga a sus jugadores, ya sea por la exploración del vasto mundo ficcional (García Moreno 2021, 113) o por la posibilidad de elegir sus propios objetivos (Alexander y Martens 2017, n. pág.), sobre todo en lo referente a las misiones (Gazzard y Peacock 2011, 507). Esta libertad se potencia especialmente en los videojuegos de rol multijugador masivos (MMORPG, por sus siglas en inglés), no solo por la ampliación de contenidos mediante actualizaciones (Götz 2021, 171-173), sino también por la compatibilidad con el *role-playing*, cuando los jugadores actúan como sus avatares en semejanza, como señala Burn (2023, 318-319), con los tradicionales juegos de rol. Tanto los videojuegos de mundo abierto como los MMORPG están íntimamente relacionados, pues el éxito de unos suele suponer el desarrollo de los otros. Es el caso de la saga *The Elder Scrolls* (Bethesda Games Studios), la cual, tras el éxito de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), se adentró en el mundo del multijugador masivo con *The Elder Scrolls Online* (2014), una precuela –desde el punto de vista narrativo– de lo acontecido en su predecesor.

Desde una perspectiva puramente formal, la estructura del espacio narrativo del videojuego también varía. Una de las más habituales es la del *laberinto*, la cual plantea Aarseth (1997, 5-6) para el cibertexto, y que posteriormente se ha recogido, entre otros, por Marcos Solano y Santorum (2020) para dar forma a su perspectiva de *mise en abyme*, o por Planells de la Maza (2021) en su aplicación del laberinto (y su significado mitológico) en este soporte artístico. Sin embargo, para constituir cualquier discusión sobre el espacio en el videojuego, deberíamos preguntarnos en primer lugar cómo aprehendemos la narración espacial, cómo la construimos mentalmente al jugar y, sobre todo, cómo influimos en ella a partir de nuestras acciones, decisiones y elecciones.

## 2.2. Una propuesta de análisis del espacio (virtual) narrativo

Basada en los principios que se han expuesto hasta aquí, esta propuesta de análisis del espacio narrativo videolúdico señala tres niveles en semejanza con el análisis del mismo elemento en literatura,<sup>5</sup> aunque la aplicación aquí –por las características del soporte ya mencionadas– sea radicalmente distinta. Así, el jugador aprehende la narración espacial mediante tres niveles jerárquicos e interrelacionados entre sí: audiovisual, interactivo y pragmático.

### 2.2.1. Nivel audiovisual

El objetivo de este nivel es permitir la *inmersión* del jugador en el mundo (virtual) ficcional, definida por Mateas (2001, 142) como «the feeling of being present in another place and engaged in the action therein». Para ello, se sirve de la imagen y el sonido.

Uno de los elementos destacables es el del color, «elemento técnico-expresivo de la fotografía cinematográfica» (Cortés-Selva 2021, 14). De hecho, y siguiendo a Niedenthal (2023, 138-139), el color –ya sea por el empleo de una gama específica o incluso por ausencia de este– influye en el *gameplay* por medio de las emociones que pueda despertar en el jugador. Como cabe imaginar, a mayor desarrollo tecnológico, mayores posibilidades para conseguir colores más vívidos y realistas que puedan influir en las emociones del jugador con mayor precisión; es por ello por lo que los primeros videojuegos de mundo abierto –como *Ultima I: El primer año de la oscuridad* (Richard Garriot Origin Systems, 1980-1989)– puedan resultar menos envolventes y «emocionales» que otros de desarrollo reciente, como *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018).

En un plano puramente narrativo, el nivel audiovisual colabora en el *worldbuilding* aportando estilos reconocibles y marcas que pueden evocar, además, otros espacios ficcionales.<sup>6</sup> Es el responsable de que en *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2023), por ejemplo, el jugador perciba cuándo deja de estar en Elwynn Forest –un paisaje boscoso en constante primavera o invierno– para encontrarse en Duskwood –otro bosque, pero sumido en la tiniebla, lleno de sombras– o en Westfall, un paisaje más desértico, lleno de campos de cultivo ya cosechados (*cf.* fig. 1). Se construye así el *estilo* de zonas concretas del mundo ficcional o de ese mundo en su conjunto, una información que el jugador emplea para aportar significado a la narración que, como se verá más adelante, construye mentalmente. Esta información visual, además, puede informar del estado espaciotemporal, como en *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), en el que el jugador

5. Me refiero al análisis propuesto por Gabriel Zoran (1984), influencia posterior de otros análisis narrativos, como los aplicados a la fantasía épica (Castro Balbuena 2020), y cuyos niveles topográfico, cronotópico y textual guardan una somerísima semejanza con los aquí propuestos. En primer lugar, Zoran sugiere que su aprehensión no es lineal; y, en segundo lugar, en su propuesta no tienen cabida la hipermedialidad y la interacción esenciales en el videojuego.

6. En este sentido, me refiero a la capacidad architextual del espacio para recordar otros lugares ya visitados (virtual o presencialmente), «spaces that refer to or evoke previously existing conceptions of spaces, for example by relating to certain genres like the haunted house stories, or to fictional franchises like Star Wars» (Domsch 2019, 106).

encuentra devastada una de las primeras zonas (el Gran Muro de Lothric), y cuyo componente narrativo desemboca en que ha habido un ataque por alguna causa, con unas víctimas y unos enemigos, lo cual puede afectar nuestra propia narración como jugadores, como se verá en el último nivel.



Figura 1. Comparación entre Elwynn Forest (izquierda) y Duskwood (derecha), zonas de *World of Warcraft* (Blizzard, 2023). Fuente: Blizzard Entertainment, 2023

Para una inmersión satisfactoria, además de la imagen, debe atenderse al sonido, cuyos objetivos son la *realidad* y, como en el color, la *emoción*. Cuando el jugador/avatar se ve rodeado por los sonidos habituales del espacio que visita, podría hablarse de un *efecto de lo real* (cfr. Barthes 1982, 16), en tanto que, si el jugador está dentro de un bosque, escuchará trinos de pájaros, quizá la corriente de algún río o el eco de sus pisadas sobre la hierba reseca, pero no el barullo de un centro comercial o un aeropuerto. El ingrediente emocional lo aporta la música, la propia banda sonora del videojuego, que evocará las sensaciones previstas para cada situación, y cuya importancia no ha hecho más que crecer con el paso del tiempo.<sup>7</sup> La combinación de imagen y sonido da como resultado las *cutscenes* o cinemáticas, una escena inserta en el videojuego y a la que el jugador, por lo general, asiste como espectador, sin nivel interactivo, y cuyo contenido está dirigido a proporcionar hitos o giros argumentales dentro de la narración general.

### 2.2.2. Nivel interactivo

Una vez recibida la información visual y sonora, el jugador deja su impronta en el mundo ficcional mediante el *movimiento*, su desplazamiento dentro de la tridimensionalidad, que en los videojuegos de mundo abierto se traduce en la exploración del entorno y la consecución de objetivos planteados por las distintas mecánicas, en línea con las historias representacionales de Jenkins (2004, 124). Debe tenerse en cuenta que las acciones del jugador siempre estarán limitadas por «the material resources present in the game» (Mateas 2001, 144). Esta interacción tiene consecuencias en el nivel audiovisual. Es el caso de *World of Warcraft*, en el que completar determinadas misiones hará que el espacio evolucione: puertas cerradas que después están abiertas, pueblos en llamas que ya solo humean, etc. Esta evolución respeta el plano temporal propuesto para todas las narraciones por Ryan (2006,

7-8). Además, y como la comprensión del jugador de este mundo (virtual) ficcional se consolida, según Álvarez Igarzábal (2019, 86), a partir de la influencia que objetos y eventos del mismo ejercen entre sí, la acción del jugador busca «controlar» los cambios que pueda ejercer en el mundo (virtual) ficcional para beneficiarse de ellos y así progresar en su evolución narrativa.

Si en el nivel audiovisual los grafismos y sonidos buscan la inmersión del jugador, en el nivel interactivo son sus acciones las que permiten dicha progresión narrativa; es decir, «the narrative cannot progress without mastering the game space» (Stobbert 2016, 96). Ejemplo de ello es la búsqueda de objetos que mejoren su avatar en aquellos videojuegos de componente RPG –como *The Witcher III* (CDProjektRED, 2015)– y que permitan acceder a porciones narrativas, o misiones, de nivel superior. O, si volvemos al Gran Muro de Lothric en *Dark Souls III*, en caso de no derrotar al perro demoníaco que vigila las puertas de la muralla no podremos avanzar a la zona siguiente, y la historia del juego quedará paralizada. No así la del jugador/avatar, como se analizará enseguida.

### 2.2.3. Nivel pragmático-narrativo

En este último nivel, el jugador otorga significado a cuanto ha presenciado o escuchado en el nivel audiovisual y a cuanto ha experimentado en el nivel interactivo. Así, y mediante ese significado, construye una o varias narrativas, entre ellas la *historia del escenario* (¿qué sucede a mi alrededor?, ¿cómo condicionan mis acciones a cuanto me rodea?), la cual es el *summum* de la inmersión pretendida desde el primer nivel. Es, además, el culmen de la agencialidad, es decir, la experiencia y la influencia obtenidas por el jugador –según la define Domsch (2019, 105)– a partir de su interacción con el espacio. Es mediante esta experiencia y esta influencia que el jugador en *Dark Souls III* aprende que, al oír al dragón moverse y gruñir, debe huir para escapar de las llamaradas y que, de quedarse allí, lo asarán vivo. El jugador adquiere así diversa información mediante la cual construye una narrativa sobre el espacio donde se mueve. O, por ejemplo, en *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), cuando el jugador aprende que con sus acciones puede conquistar el territorio y que ese es el camino más corto hacia la victoria.

Para construir esta narrativa, el jugador –que en este caso adquiere un rol de *prosumidor* (cfr. Ritzer 2013 y Scolari 2013)– se sirve de su propia identidad, pero también de su experiencia vital, satisfactoria o no, como apuntan Trepte y Reinecke (2010, 172) al analizar las características del avatar. Desde una perspectiva narrativa, enriquecen la narración del jugador otros ingredientes, como lecturas o experiencias videolúdicas anteriores de las que pueda extraer modelos –o arquetipos– que sirvan para el desarrollo de su *gameplay* en solitario o durante la experiencia de *role-playing*. La narración del jugador es

7. Como señala Cassidy (2011, 301), «music in videogames has evolved from bleeps to full orchestral scores. In fact, videogame music has become increasingly respected throughout the music community. Several concerts have been performed by live orchestras performing entirely videogame music, a clear instance of wider acceptance of the medium as a form of narrative art».

una historia que solo conoce él, pues depende de su creatividad; se trata de una narración interna, como la define Ryan (2006, 13), sin que el texto sea requisito *sine qua non*. En definitiva, cada jugador *narra* su propia historia, la de su avatar, mediante su experiencia durante el *gameplay*: lo que observa (nivel audiovisual) más lo que experimenta (nivel interactivo).

## Conclusiones

Tras una evolución tecnológica que ha transformado el soporte en poco tiempo, el videojuego destaca como soporte artístico hipermedial en el que la interacción del receptor (jugador) es protagonista. En él, desempeñan un papel fundamental otros elementos, como la narración. Pese a su configuración específica, el videojuego sigue patrones inherentes a cualquier narración, como la distinción entre *historia* (esencia narrativa) y *discurso* (organización narrativa). Mientras que en el *discurso* influye la hipermedialidad del soporte —con materiales de diversa naturaleza, no solo textual—, la *historia* depende, además de las decisiones del diseñador del videojuego, de la influencia que el jugador ejerza sobre él. Esto es, de la interacción.

Entre los elementos narrativos más relevantes del videojuego sobresalen los personajes —con mención especial del avatar como intermediario de la interacción humano-máquina— y el espacio narrativo, cuya capacidad para contar historias es múltiple y variada, como se ha visto. El protagonismo de este elemento es esencial, como se ha visto, en los videojuegos de mundo abierto, donde la libertad condiciona el *gameplay* basado en explorar, recorrer y conocer el mundo ficcional. Así, para comprender la narratividad espacial del videojuego, se ha propuesto un análisis basado en niveles jerárquicos e interrelacionados. El nivel audiovisual potencia la inmersión del jugador en el mundo (virtual) ficcional a partir del color y el sonido, cuya información narrativa atrae al jugador hacia la virtualidad mediante un efecto de lo real para evocar distintas emociones. El nivel interactivo, por su parte, implica el movimiento del jugador en ese espacio narrativo y la influencia de sus acciones en la narración. Estas acciones se concretan en el nivel pragmático-narrativo a partir de la experiencia e interpretación del propio jugador. En este último nivel, inmersión e interacción se solidifican en la narrativa creada por el propio jugador, que construye una historia a partir del mundo (virtual) ficcional, una historia única e irrepetible, en tanto que el creador de esta es también único e irrepetible.

De esta manera, el mundo (virtual) ficcional y su espacio narrativo se convierten en un escenario con una historia propia en el que el personaje (el jugador) puede desarrollar su propia narración con un único límite: su creatividad.

## Referencias bibliográficas

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Alexander, Ryan y Chris Martens. «Deriving Quests from OpenWorld Mechanics». *Proceedings of FDG'17* (2017): 1-7. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1705.00341>
- Álvarez Igarzábal, Federico. *Time and Space in Video Games. A Cognitive-Formalist Approach*. Bielefeld: transcript Verlag, 2019. DOI: <https://doi.org/10.14361/9783839447130>
- Backe, Hans-Joachim. «Centaur and Horsemen: Composite Avatars and the Epistemology of the Playable Figure». *Narrative*, vol. 30, n.º 2, (2022): 241-49. DOI: <https://doi.org/10.1353/nar.2022.0027>
- Barthes, Roland. «The Reality Effect». En: Todorov, T. (ed.). *French Literary Theory Today: A Reader* (Cambridge: Cambridge University Press, 1982), 11-7.
- Blizzard Entertainment. *World of Warcraft: Dragonflight* [videojuego]. Activision, 2023.
- Burn, Andrew. «Role-playing». En: Wolf, M. J. P., Perron, B. (eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies. Second Edition* (Nueva York: Routledge, 2023), 318-28. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003214977-45>
- Castro Balbuena, Antonio. *Personajes, espacio y construcción del mundo en la fantasía épica. Un caso español: La saga de Tramórea, de Javier Negrete*. Tesis doctoral. Universidad de Almería, 2020. <http://repositorio.ual.es/handle/10835/10875>
- Castro Balbuena, Antonio. «Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea». *Signa*, vol. 32, (2023): 309-34.
- Cassidy, Scott Brendan. «The Videogame as Narrative». *Quarterly Review of Film and Video*, vol. 28, n.º 4, (2011): 292-306. DOI: <https://doi.org/10.1080/10509200902820266>
- Cortés-Selva, Laura. «El color en el cine: De dónde venimos y dónde queremos llegar». En: Cortés-Selva, Laura y Roselló Tormo, Emilio (eds.). *Cromo-filia: Historia(s) del color en el cine* (Editorial Aula Magna, 2021), 13-22.
- Doležel, Lubomír. «Mimesis and Possible Worlds». *Poetics Today*, vol. 9, n.º 3, (1988): 475-96. DOI: <https://doi.org/10.2307/1772728>
- Domsch, Sebastian. «Space and Narrative in Computer Games». En: Aarseth, E. & Günzel, S. (eds.). *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783839447307-006>
- Frasca, Gonzalo. «Ludologists love stories too: Notes from a debate that never took place». *DiGRA Conference*, 8, 2003. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>
- García García, Francisco. «Videojuegos y virtualidad narrativa». *Icono* 14, vol. 4, n.º 2. (2006): 1-24. DOI: <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i2.384>
- García Moreno, Rubén. «Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo». *Index.comunicación*, vol. 12, n.º 2, (2021): 109-32. DOI: <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Videoj>
- Gazzard, Alison y Alan Peacock. «Repetition and Ritual Logic in Video Games». *Games and Culture*, vol. 6, n.º 6, (2011): 499-512. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412011431359>
- Götz, Ulrich. «On the Evolution of Narrative Mechanics in Open-World Games». En: Suter, B., Bauer, R., Kocher, M. (eds.). *Narrative Mechanics*.

- Strategies and Meaning in Games and Real Life* (Transcript Verlag, 2021), 161-76. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783839453452-008>
- Herman, David. *Basic Elements of Narrative*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781444305920>
- Herman, David. *Storytelling and the sciences of mind*. Massachusetts: The MIT Press, 2013. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9547.001.0001>
- Jenkins, Henry. «Game Design as Narrative Architecture». En: Ardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge, The MIT Press, 2004), 118-30.
- Landow, George. *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006.
- Marcos Molano, Mar y Michael Santorum. «La narración del videojuego en el laberinto de la “mise en abyme”». En: Raúl Álvarez & Mario Rajas (eds.). *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual*. ASRI, n.º 18, (2020): 193-203. <https://www.eumed.net/rev/asri/18/laberinto-narrativo.html>
- Mateas, Michael. «A preliminary poetics for interactive drama and games». *Digital Creativity*, vol. 12, n.º 3, (2001): 140-52. DOI: <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.140.3224>
- Moreno, Isidro. «Escritura hipermedia y lectoautores». En: Tortosa, Virgilio (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual* (San Vicente del Raspeig: Publicaciones de la Universidad de Alicante, 2008), 121-38.
- Navarro Remesal, Víctor. *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Tesis doctoral. Tarragona: Universitat Rovira i Virgili, 2012.
- Niedenthal, Simon. «Color». En: Wolf, M. J. P., Perron, B. (eds.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Second Edition (Nueva York: Routledge, 2023), 318-28. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781003214977-21>
- O'Neill, Patrick. «Narrative structure». En: Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (Nueva York: Routledge, 2005), 366-70.
- Phelan, James y Wayne C. Booth. «Narrative techniques». En: Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (Nueva York: Routledge, 2005), 370-75.
- Planells de la Maza, Antonio J. «La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998)». *Revista Zer*, vol. 15, n.º 29, (2010): 115-36.
- Planells de la Maza, Antonio J. «Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial». *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 33, n.º 4, (2021): 1079-093. DOI: <https://doi.org/10.5209/aris.68408>
- Ponce Díaz, Romano y Iván Ávila González. «Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas». *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, vol. 21, n.º 1, (2021): 147-67. DOI: <https://doi.org/10.35956/v.21.n1.2021.p.147-167>
- Ritzer, George. «Prosumption: Evolution, revolution, or eternal return of the same?». *Journal of Consumer Culture*, vol. 14, n.º 1, (2013): 1-22. DOI: <https://doi.org/10.1177/1469540513509641>
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: Minnesota University Press, 2006.
- Sánchez-Mesa Martínez, Domingo. «Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital». *Cuadernos de Literatura*, vol. 12, n.º 23, (2007): 13-26.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto Libros (Planeta), 2013.
- Shen, Dan. «Story-discourse distinction». En: Herman, David, Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (eds.). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (Nueva York: Routledge, 2005), 566-67.
- Stobart, Dawn Catherine Hazel. *On Videogames: Representing Narrative in an Interactive Medium*. Tesis doctoral. Lancaster: Lancaster University, 2016.
- Tavinor, Grant. «Definition of Videogames». *Contemporary Aesthetics*, vol. 6. [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol6/iss1/16](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16)
- Thon, Jan-Noël. «Narrative Comprehension and Videogame Storyworlds». En: Perron, Bernard, Schröter, Felix (eds.). *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion* (Jefferson –NC–: McFarland Publishers, 2016), 15-31.
- Trepte, Sabine, y Leonard Reinecke. «Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar». *Journal of Media Psychology*, vol. 22, n.º 4, (2010): 171-184. DOI: <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022>
- Valles Calatrava, José Rafael. *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana Vervuert, 2008. DOI: <https://doi.org/10.31819/9783954871551>
- Vella, Daniel. *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*. Tesis de doctorado. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2015.
- Zoran, Gabriel. «Towards a Theory of Space in Narrative». *Poetics Today*, vol. 5, n.º 2, (1984): 309-35. DOI: <https://doi.org/10.2307/1771935>

**CV**

---

**Antonio Castro Balbuena**

Universidad de Almería

Profesor de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada

acb231@ual.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1340-0105>

Doctor en Ciencias Humanas y Sociales, filólogo y corrector de textos. Su especialidad es la fantasía épica contemporánea, que explora a través de la narratología y otras áreas de conocimiento, como la narrativa transmedia, el videojuego, la música y la televisión.

