

Universidad San Jorge

Escuela de Arquitectura y Tecnología

**Grado en Diseño y desarrollo de
videojuegos**

Proyecto Final

**Generación de experiencias emocionales en
videojuegos a través de la perspectiva
narrativa: Como los videojuegos me hicieron
llorar**

Autor del proyecto: Marc Lozano Martinez

Director del proyecto: Dan Tarodo Cortes y Javier Calvo Anoro

Zaragoza, Septiembre 7, 2022



Este trabajo constituye parte de mi candidatura para la obtención del título de Graduado en Ingeniería Informática por la Universidad San Jorge y no ha sido entregado previamente (o simultáneamente) para la obtención de cualquier otro título.

Este documento es el resultado de mi propio trabajo, excepto donde de otra manera esté indicado y referido.

Doy mi consentimiento para que se archive este trabajo en la biblioteca universitaria de Universidad San Jorge, donde se puede facilitar su consulta.

Firma

Fecha

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the end.

7 de septiembre de 2022

Dedicatoria y Agradecimiento

A mis padres, que aun habiendo tropezado innumerables veces en el camino de la enseñanza y de la vida nunca se rindieron de mí y me apoyaron en todas las decisiones importantes de mi vida. Mis logros y hazañas de hoy son frutos de su fortaleza y bondad que me han transmitido con su amor y educación. Gracias por haber creído en mí.

A mis compañeros de clase quienes han hecho de esta aventura sea una experiencia inolvidable llena de alegría, risas y de aprendizaje. En especial agradecimiento a Adriana, quien en los momentos en los que perdía el rumbo ella siempre estuvo para guiarme hacia mi meta.

A los profesores de la carrera que han modelado mis conocimientos hasta llegar al punto donde estoy, de todos ellos he aprendido algo y lo llevare siempre conmigo.

Por último, una mención especial a quienes me han guiado durante este duro y emocionante proyecto y se ha comprometido con él. Gracias a mis directores, Dan y Javi. Ha sido un inmenso placer el poder haber compartido este trabajo con vosotros

Índice

Resumen	1
Abstract.....	1
1. Introducción	2
2. Marco Teórico	4
2.1. Definición y Teorías de las Emociones	4
2.1.1. <i>Definición de las emociones</i>	<i>4</i>
2.1.2. <i>Teoría de Cannon-Bard.....</i>	<i>7</i>
2.2. Concepto del videojuego en el ámbito narrativo	8
2.2.1. <i>Personajes.....</i>	<i>9</i>
2.2.2. <i>Identificación</i>	<i>15</i>
2.2.3. <i>Mundo.....</i>	<i>18</i>
2.2.4. <i>Trama</i>	<i>21</i>
3. Objetivos	31
4. Marco Metodológico	32
4.1. Análisis cualitativo del discurso	32
4.2. Categorías de análisis	34
4.2.1. <i>Mundo.....</i>	<i>34</i>
4.2.2. <i>Personajes.....</i>	<i>35</i>
4.2.3. <i>Trama</i>	<i>36</i>
4.3. Muestra a analizar.....	37
4.3.1. <i>Persona 5</i>	<i>37</i>
4.3.2. <i>Elden Ring</i>	<i>37</i>
4.3.3. <i>Animal Crossing: New Horizons.....</i>	<i>38</i>
5. Trabajo de campo.....	39
5.1. Mundo	39
5.1.1. <i>Complicidad espaciotemporal con el jugador</i>	<i>39</i>
5.1.2. <i>Narrativa ambiental e inmersión del escenario</i>	<i>42</i>
5.2. Personajes.....	43
5.2.1. <i>Afinidad creada durante el transcurso de la narrativa</i>	<i>43</i>
5.2.2. <i>Identificación del jugador y personalización con el personaje.....</i>	<i>49</i>
5.3. Trama	51
5.3.1. <i>La historia que desea narrar.....</i>	<i>51</i>
5.3.2. <i>La implicación del jugador en la trama.....</i>	<i>52</i>
6. Conclusión	53
7. Bibliografía	54

8.	Anexos.....	57
8.1.	Propuesta del TFG	57
8.2.	Actas de reunion	57

índice de Figuras

Figura 1 - Esquema recurrente perceptivo-emocional. (Giorgio Nardone, 2015).....	6
Figura 2 - Contraposición entre la teoría de Cannon-Bard (top) y James-Lange (bottom)	8
Figura 3 - El dilema de la interactividad expresado en estructuras narrativas.....	23
Figura 4 - La estructura narrativa lineal.....	23
Figura 5 - La estructura lineal con vectores de ramas laterales	24
Figura 6 - La estructura arbórea básica	25
Figura 7 - La estructura arbórea en caminos paralelos con inicio y final múltiples	26
Figura 8 - La estructura en red	27

índice de Tablas

Tabla 1 - Relación entre tipos de personajes, sensación de juego y experiencia final (Cuadrado y Planells, 2020).....	17
Tabla 2 - Tipos de espacios según la relación entre elementos narrativos (Cuadrado y Planells, 2020).....	19
Tabla 3 - Cooperación entre ficción y mecánicas según los actores narrativos (Planells, 2013).24	

índice de Ilustraciones

Ilustración 1 - Miembros de los Phantom Thieves. Persona 5 (Atlus 2017).....	10
Ilustración 2 - Creador de personajes de Black Desert Online	12
Ilustración 3 - Tipos de representación del personaje; Personaje no representado: Northgard (Shiro Games, 2017) (top-left). Representacion fragmental: Battleborn (Gearbos, 2016) (top-right). Representacion completa: Sengoku Basara 4 Sumeragi (Capcom, 2014) (bottom).....	13
Ilustración 4 - Ejemplo de vista en tercera persona (Horizon: Zero Down, Guerrilla Games, 2017)	14
Ilustración 5 - Últimos momentos de la Tia May (Spider-man, Insomniac, 2018).....	16
Ilustración 6 – Ejemplo de espacio simbólico: Rime (Tequila Works, 2017).....	19
Ilustración 7 – Ejemplo de espacio psicológico: Unpacking (Witch Beam, 2021).....	20
Ilustración 8 - Ejemplo de narrativa ambiental: Portal (Valve, 2007)	21
Ilustración 9 - Toma de decisión en Dragon Age Inquisition (BioWare, 2014)	26
Ilustración 10 - Ejemplo de estructura de red: Skyrim (Bethesda, 2011)	28
Ilustración 11 - Ejemplo de estructura orientada a objetos: Los Sims 4 (Electronic Arts, 2014) 29	
Ilustración 12 - Representación de Tokio en Persona 5	40
Ilustración 13 - El protagonista, Ryuji, Ann, Makoto y Yusuke estudiando para los exámenes de antes de verano	40
Ilustración 14 - Quedadas varias con los confidentes de Persona 5	45
Ilustración 15 - El sinluz poniéndole el anillo de la luna oscura a Ranni	47
Ilustración 16 - Fragmento de la plantilla de vecinos de Animal Crossing: New Horizons	49
Ilustración 17 - Ejemplos de "el isleño" de Animal Crossing: New Horizons.....	50

Resumen

El proyecto presentado aborda el videojuego como objeto de investigación, más concretamente, la vinculación emotiva de los elementos ludo narrativos que presenta el mundo ficcional los cuales poseen una capacidad narrativa de peso. Para ello se realizará un estudio de las emociones y de teorías que fundamentan la emoción mediante estímulos. Además, se realizará un recorrido por los distintos elementos narrativos que generan la implicación y vinculación con el jugador, como mundo, trama y personajes. Como estudio de caso, se han elegido analizar los juegos mas populares en su momento de lanzamiento: *Persona 5*, *Elden Ring* y *Animal Crossing: New Horizons* para aplicar un análisis del discurso cualitativo que determine su vinculación emocional

Palabras claves: narrativa, vinculación, emoción, personajes, elementos ludo narrativos

Abstract

The project presented addresses the video game as an object of investigation, more specifically, the emotional link of the ludo-narrative elements that the fictional world presents, which have a weighty narrative capacity. For this, a study of emotions and theories that support emotion through stimuli will be conducted. In addition, there will be a tour of the different narrative elements that generate involvement and bonding with the player, such as world, plot, and characters. As a case study, we have chosen to analyse the most popular games at their launch: *Persona 5*, *Elden Ring* and *Animal Crossing: New Horizons* to apply a qualitative discourse analysis to determine their emotional connection.

Keywords: narrative, connection, emotion, characters, ludo narrative elements

1. Introducción

Desde que se inventaron, los videojuegos enseguida empezaron a utilizarse como plataforma narrativa siguiendo la estela de otros medios audiovisuales como el cine y la televisión.

Los principales medios de comunicación del siglo XX han demostrado una enorme capacidad para crear distintas narrativas e historias que encajan a la perfección con su forma de expresión. Por eso el cine ha demostrado en repetidas ocasiones su potencial para contar tanto historias épicas como obras que buscan de cerca la complicidad con el espectador. Junto con los relatos de la gran pantalla, la televisión ha aportado la narrativa serial, la construcción de historias por capítulos y temporadas, que atienden a la perfección a la producción y consumo televisivo de hoy en día. Sin embargo, la llegada del mundo digital no solo ha provocado cambios notables en la forma en la que vemos el cine o la televisión, sino que también ha hecho de la interactividad un foco central en nuestras vidas. Uno de los medios más exitosos de la actualidad es el videojuego, quien vivió unos años de profunda incertidumbre sobre su estructura como un espacio capaz de contar historias. Debido a su origen y naturaleza como "juego" (y por ello, marcado peyorativamente por lo lúdico), el videojuego ha tenido que batallar para conseguir legitimidad, no sólo económicamente, sino también como un objeto cultural y social a tener en cuenta.

Desde el comienzo de la industria de los videojuegos con el lanzamiento de los primeros videojuegos en la década de 1970, el potencial narrativo de los videojuegos ha crecido y se ha ido desarrollando. Muchos de los videojuegos disponibles hoy en día podrían considerarse obras de arte. Aunque los videojuegos todavía se consideran productos culturales inferiores, es innegable que su importancia está creciendo (La Vanguardia, 18/08/2020).

Es por eso que la narrativa digital ha evolucionado a un género en sí mismo capaz de contar historias con la particularidad de que el destinatario tiene la capacidad de tomar decisiones que determinan el rumbo del protagonista (Pont, 2020). La interactividad es muy grande pero el jugador no tiene libertad total para determinar el futuro de su personaje, ya que las acciones están determinadas por el objetivo final del juego.

La tecnología evoluciona de forma que implica cada vez a más personas, lo que es especialmente evidente en géneros como la aventura, la acción o el terror entre otros. La ambientación, los personajes y la trama son factores decisivos para atraer al jugador, pero a diferencia de otros campos como en el cine o la literatura, aquí la parte de *gameplay* y su forma de transmitir diversión cobran suma importancia.

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se enmarca dentro de las ciencias sociales, ya que presenta una perspectiva de corte humanista, por lo que difiere del resto de trabajos habitualmente presentados en el grado del Diseño y desarrollo de videojuegos. La conexión de esta titulación con el tema propuesto puede parecer a simple vista lejana, pero no lo es en absoluto. La esencia de los elementos narrativos está en contar historias y a atrapar al jugador

dentro del juego. Por ello, el enfoque elegido para abordar el estudio del videojuego es la narratología emocional, para ahondar en cómo los videojuegos construyen vínculos emocionales. Este trabajo pretende explicar cómo un producto técnico como es el videojuego puede generar emociones en los jugadores mediante la creación de una historia bien estructurada con unos personajes carismáticos y sus vivencias, y cómo, con su aplicación, el relato puede fomentar las respuestas emocionales y una experiencia que genera mayor implicación con el producto por parte del jugador.

2. Marco Teórico

En este capítulo se realizará un estudio de las bases bibliográficas del trabajo. El objetivo es construir una base nutrida de conocimientos referentes a los videojuegos y su vinculación emocional con el jugador a través de los elementos ludo-narrativos de forma que el lector pueda tener unos conocimientos básicos sobre los temas que se tratarán en este trabajo.

Así, el marco teórico se divide en dos apartados: definición y teorías sobre las emociones y el concepto del videojuego en el ámbito narrativo.

2.1. Definición y Teorías de las Emociones

A lo largo de la historia de la psicología han nacido diversas teorías sobre las emociones, y cada una de ellas ha propuesto una definición distinta del término. En este estudio sobre la relación entre las emociones y los videojuegos utilizaremos la teoría propuesta por Walter Cannon y recogida por su discípulo Philip Bard conocida como la "**Teoría de Cannon-Bard**" (Nickerson, 2021). Este estudio plantea una hipótesis sobre el origen, la naturaleza y la transmisión de las emociones que define la emoción como un proceso de respuesta de tres sistemas distintos: el sistema cognitivo (las vivencias subjetivas, las experiencias pasadas, el aprendizaje...), el fisiológico (la respuesta cerebral, el sistema límbico, la tasa cardíaca...) y el motor (expresiones de la cara, conducta de huida...). Dicha teoría es la escogida por ser un intento de integrar las distintas propuestas que se han realizado a través de la historia del concepto de emoción y la que más se adapta a la propuesta de estudio.

2.1.1. Definición de las emociones

El sistema límbico es un conjunto de estructuras cerebrales que responden a determinados estímulos ambientales que producen respuestas emocionales como el miedo, la alegría, la ira o la tristeza. Aunque se cree que estas emociones son únicamente humanas, Charles Darwin las describió en varias especies y en animales que se acercan a la escala filogenética de los humanos, como los primates (López Mejía et al., 2009).

Las emociones son respuestas psicofisiológicas que son procesadas e integradas por el sistema límbico en funciones cerebrales complejas en conjunto con la corteza frontal, que incluyen: la toma de decisiones racionales, la expresión e interpretación de conductas sociales e incluso el desarrollo de juicios morales, como afirmaciones o negaciones de esta última conducta psicológica para la determinación del valor moral frente a una situación o conducta (Kandel, 2000). Conociendo el origen de las emociones y la respuesta que genera, se pueden identificar tres componentes en base a la respuesta generada:

- **Componente Fisiológicos:** Es la primera reacción frente a un estímulo y son involuntarios: la respiración aumenta, cambios a nivel hormonal, etc.

- **Componente Cognitivos:** La información es procesada a nivel consciente e inconsciente. Influye en nuestra experiencia subjetiva.
- **Componente Conductuales:** Provoca un cambio en el comportamiento: los gestos de la cara, el movimiento del cuerpo...

Narbonne (2020) recoge en su obra las palabras de Santo Tomás de Aquino (1986) afirmó que «No hay nada en el intelecto que no haya pasado antes por los sentidos», mientras que el filósofo empirista George Berkeley (1982) declaró que «ser es ser percibido», indicando que en ambos casos hay una clara distinción entre sensación y percepción, que son conceptos fundamentales para una correcta comprensión de cómo se evocan las emociones y cómo se regulan y controlan. No hay duda de que los sentidos juegan un papel fundamental en la activación de las respuestas emocionales. En otras palabras, nuestro sentido no es puro porque está afectado por varios factores como el estado de ánimo, las experiencias pasadas, los patrones de respuesta automática adquiridos, el ángulo desde el que se ve, se escucha, se toca o se huele algo. Las sensaciones son el resultado de la interacción de las funciones de un sistema vivo complejo con estímulos (internos o externos) que activan los sentidos.

En el estudio de las emociones se debe tener en cuenta que estas no son desencadenadas por sensaciones puras, sino por la percepción de la realidad, tanto interna como externa al individuo; toda la epistemología¹ constructivista moderna (Watzlawick, 1981) parte de esta perspectiva. Así, la percepción predice las emociones y, cuando se activa, interactúan en la percepción misma y cambia su función. Por lo tanto, la percepción y la emoción interactúan de manera interdependiente. Según el neurocientífico Christof Koch (2012), este hecho sucede en un 80 % por debajo del nivel de la conciencia, la cual llega tardíamente en la dinámica-emoción-reacción. Como resultado, nuestras reacciones casi nunca están conscientemente guiadas debido a que la comprensión de la respuesta emocional se retrasa insuperablemente. A la luz de esta evidencia experimental, decaen todas las teorías que sostienen que los procesos cognitivos son los principales responsables de la dinámica emotiva (Searle, 1990). Lo mismo ocurre con todos los enfoques teóricos que consideran el pensamiento y la voluntad consciente el motor y regulador de las emociones. La dinámica cognitiva, que a su vez percibe intuitivamente los mecanismos de los sentimientos, se activa solo cuando el proceso de reacción provocado por la percepción y las emociones alcanza el nivel telencefálico según un esquema cíclico y se vuelve consciente:

¹ Parte de la filosofía que estudia los principios, fundamentos, extensión y métodos del conocimiento humano



Figura 1 - Esquema recurrente perceptivo-emocional. (Giorgio Nardone, 2015)

Según Albert Einstein, «nuestras teorías son las que determinan nuestras observaciones», Es absolutamente humano que las ideas de las que estamos más convencidos influyen profundamente en nuestras valoraciones. Nuestras representaciones mentales más complejas ciertamente influyen en nuestra percepción de la realidad y en cómo respondemos a nivel emocional.

Existe una influencia recíproca permanente entre el mundo emocional y mundo cognitivo, pero en esta influencia, no son las cogniciones, sino las emociones las que, a partir de sus deseos, necesidades o placeres, inducen al sujeto a proteger de un modo distorsionado sus propias convicciones. Nos encontramos así en el dominio lógico del autoengaño (Nardone, 2015; Elster, 1979; Da Costa, 1989a, 1989b), el proceso mental el cual construimos creencias útiles y protectoras frente a una realidad incómoda: el estudiante busca una excusa válida autosugestionada por el suspenso de un examen el cual se preparó, el padre niega la evidencia de su hijo drogadicto; el científico selecciona únicamente las informaciones que apoya sus teorías y excluye todas las demás entre otros ejemplos. Para evitar el sufrimiento, la mente nos dicta que creemos en algo que es falso pero que resulta útil considerarlo verdadero.

Las emociones primarias determinan nuestras acciones, incluso si es disfuncional y trágico. Enfatiza el poder de la emoción sobre la acción, que en la mayoría de los casos no es más que una reacción conductual a los estímulos internos y externos. Pero como señaló William James (1994), reaccionamos a respuestas psicofisiológicas activadas por nuestra percepción de las cosas. Cuando sentimos miedo, huimos, luchamos o nos quedamos petrificados; cuando nos enfrentamos a una frustración intensa, estallamos de ira o nos deprimimos; nos entregamos al placer sublime. Las emociones dirigen nuestras acciones más que cualquier razonamiento. En este sentido, cabe mencionar el trabajo de Daniel Kahneman (2011), premio Nobel de economía, quien demostró que, en la economía, un campo completamente dominado por el razonamiento, las acciones casi siempre están determinadas por las respuestas emocionales. Esta es también la opinión de Richard Thaler (Thaler y Sunstein, 2008), quien demostró que nuestras decisiones

están fuertemente influenciadas por percepciones transmitidas para provocar reacciones emocionales específicas.

El hecho de que la mayoría de nuestras acciones, incluso las planificadas, están impulsadas más por las emociones que por el cálculo racional es un hecho intrigante. Debido a esto, es imposible que rechacemos nuestros sentimientos. Ninguno de nosotros tiene la certeza de no estar dominado por los miedos, dolores, placeres o la ira. Por eso debemos convertirnos en mediadores emocionales en vez de estrictos censores de nuestros sentimientos emocionales; si conseguimos controlar de forma eficaz nuestras emociones, estas se convierten en nuestro recurso más importante, al igual que las disciplinas que tratan de manifestaciones evolutivas, como indican Nardone.

Saber reproducir un fenómeno es uno de los pasos clave para entenderlo y luego gestionarlo.

2.1.2. *Teoría de Cannon-Bard*

A partir de esta aproximación al concepto de emoción, llegamos a la definición y explicación de la teoría en la que se basa nuestro estudio.

La teoría de Cannon-Bard surge de la crítica a la teoría anterior y dominante de principios del siglo XX, la teoría de James-Lange, propuesta por los psicólogos William James y Carl Lange y decreta que, en respuesta a las experiencias y a los estímulos, el sistema nervioso autónomo genera respuestas fisiológicas (tensión muscular, lagrimeo, aceleración de la frecuencia cardíaca...) a partir de las cuales se crean las emociones.

La teoría de James-Lange dicta que las emociones tienen una base física en el cuerpo. Cuando vemos algo emocional, ocurren cambios en el cuerpo, y estos cambios dan forma a nuestra experiencia emocional.

James explica esta teoría en su libro *Los principios de la psicología*:

"sentimos pena porque lloramos, enfadados porque golpeamos, asustados porque temblamos, y no lloramos, golpeamos o temblamos, porque lo sentimos, enojado, o temeroso, según sea el caso". En otras palabras, nuestras respuestas emocionales consisten en nuestras respuestas físicas a posibles eventos emocionales en el entorno. James sugiere que estas respuestas físicas son esenciales para nuestras emociones y que, careciendo de ellas, nuestras experiencias serían "pálidas, incoloras y desprovistas de calidez emocional."
(1994, p.915)

Esta teoría se opone a la idea proviene del sentido común, donde la percepción involucra una emoción y esta provoca una respuesta fisiológica. James y Lange propusieron un modelo en el que la respuesta fisiológica a un estímulo es la causa de la emoción. Un ejemplo clásico de James es el del oso: el sentido común nos dice que el encontrar un oso de frente nos asusta y nos hace huir. James dice que la respuesta correcta ante un oso es correr, lo que causa miedo.

En el estudio de la biopsicología de las emociones, esta teoría es un hito muy importante en la búsqueda de los mecanismos fisiológicos de las emociones. A pesar de ser una teoría obsoleta, no hay documento de psicología o psicobiología que se precie que no le dedique un apartado. Esta teoría fue superada en la década de 1920 cuando se propuso la **teoría de Cannon-Bard**. Según esta teoría los estímulos emocionales tienen dos efectos estimulantes independientes: estimulan tanto las sensaciones emocionales en el cerebro, como la expresión emocional en el sistema nervioso autónomo y somático. Es decir, tanto la emoción como la respuesta al estímulo serían simultáneas.

La teoría de James-Lange sugería que primero ocurren las respuestas fisiológicas y luego las emociones, mientras que la de Cannon-Bard fue más allá de esta idea acercándose a lo que hoy en día se piensa que es, más allá de la sincronía, una interacción entre estos mecanismos.

Estímulo (Serpiente) → emoción (miedo) → Respuesta (correr)

Estímulo (Serpiente) → Respuesta (correr) → emoción (miedo)

Figura 2 - Contraposición entre la teoría de Cannon-Bard (top) y James-Lange (bottom)

Cannon y Bard creían que los estímulos externos procesados por el tálamo se dirigían a la corteza cerebral y al hipotálamo. A su vez, el hipotálamo envía información a los músculos, a los órganos del cuerpo y a la corteza cerebral.

La interacción de la información de la corteza cerebral sobre qué es el estímulo y su significación emocional conduce a una experiencia consciente de la emoción (sentimientos). Según esta teoría, las respuestas emocionales y los sentimientos ocurren simultáneamente.

En otras palabras, según los autores, **las emociones proceden del comportamiento y preparan al cuerpo** para una respuesta de lucha o huida frente a una emergencia ambiental. Por ejemplo, "lloramos porque nos sentimos tristes". Es decir, la emoción precede a las respuestas fisiológicas. Tras la emoción y a partir de ahí, se desencadena la respuesta de alerta ante situaciones extremas.

Además, Cannon y Bard ven la emoción como un evento cognitivo. Plantearon que todas las respuestas físicas son las mismas para diferentes emociones, y, por lo tanto, en base a únicamente las señales fisiológicas, no podríamos distinguir unas emociones de otras.

2.2. Concepto del videojuego en el ámbito narrativo

Los videojuegos tienen su propio **lenguaje, mecánicas y herramientas** que los distinguen del género literario y del cine (Pont, 2020). Es importante señalar que en el mundo de los videojuegos existe una diferencia entre la narrativa, la historia en sí misma, y la narratividad, los elementos que se usan para contar una historia.

A lo largo de la fase preanálisis, hemos podido observar diversos elementos de la narratividad de los cuales hemos podido identificar la recurrencia de cuatro elementos que se repiten de forma

implícita en todas las teorías narrativa-emocionales las cuales Adam (1996) recoge de forma explícita en su definición de "relato": el espacio, el tiempo, los acontecimientos o trama y los personajes.

En este proyecto se analizarán estos cuatro elementos como núcleo central de la vinculación emocional con el jugador, pero antes creemos conveniente agrupar los elementos de espacio y de tiempo formando un elemento de la narratividad o como llamaremos a partir de ahora, elemento de ludo-narrativa, denominada "mundo", por su gran relación y dependencia entre ambos elementos y que estos son mayormente representados en su conjunto.

Además, se observa entre los elementos definidos uno que complementa al resto y les da forma haciendo que estos poseen mayor nivel de vinculación y peso narrativo. Este elemento son los personajes, sin ellos el jugador no puede interactuar con el mundo ni puede hacer avanzar la trama haciendo de este se sitúe en el centro de todos los elementos ludo-narrativos y donde orbitan el resto de los componentes. Es por ello que en el desarrollo de este análisis se le dará un peso mayor a este elemento vinculante.

2.2.1. Personajes

Debido a su naturaleza virtual, los personajes de los videojuegos desarrollan una **relación** especial con el jugador. En otros medios, como el cine o la literatura, la vinculación con el personaje según analiza Pont (2020) es únicamente sustitutiva, la audiencia o lector se involucra en el relato a través de la identificación con el personaje mediante ciertas estrategias, desde la vinculación emocional hasta el punto de vista. Sin embargo, en el caso del personaje virtual, además de las estrategias de identificación de los otros medios, se establece una relación mucho más compleja y determinada por la interacción.

Alfonso Cuadrado y Antonio Jose Planells (2020) decían que el jugador controla y manipula al personaje de una manera que se asemeja al vínculo que se crea entre **el marionetista y su títere**. El marionetista controla físicamente al títere a través de una conexión formada por varios sistemas de control (hilos, guantes, varillas) y que los hace mutuamente interdependientes. El títere no es nada ni nadie sin el control del marionetista, y a su vez el marionetista lo necesita como una extensión viva de su cuerpo. Estos tres elementos, actor, medio de control y marioneta, son a lo que Cuadrado y Planells (2020) denominan *relación avatarial* que se establece con el personaje virtual. El jugador, el personaje y el medio de control determinan un tipo de vínculo evaluará la presencia, la iniciativa y la personalidad del jugador como las características del personaje diseñado por el juego.

Utilizando esta relación como eje central para abordar la complejidad del personaje virtual como elemento fundamental del videojuego, Cuadrado y Planells (2020) establecen las diferentes perspectivas que nos presentan los videojuegos desde las dimensiones del personaje virtual. Entendemos por dimensiones las facetas por las que se inscribe en el videojuego y que son perspectivas desde las que se construye: caracterización, función y representación.

a. **Caracterización:** personaje como elemento del mundo

Determinados videojuegos promueven un mundo ficticio que incluye personajes. Como en cualquier otra narrativa, los personajes tienen características de personalidad más o menos complejas, desde su apariencia física hasta su forma de moverse o hablar, conflictos externos e internos, o de su capacidad de evolución gracias al desarrollo del juego y participa del contexto temático que representa el mundo ficticio. Podríamos definir al personaje en esta dimensión como un elemento que tiende a simular una persona con la que el jugador siente y se identifica.

El mundo ficticio le otorga en mayor o menor medida al personaje la apariencia de humana, por lo que le atribuimos cualidades y rasgos únicos que le den al jugador la impresión de que el personaje posee una personalidad como cualquier otro ser humano. Pero para lograr este efecto es clave un elemento principal de la caracterización.



Ilustración 1 - Miembros de los Phantom Thieves. Persona 5 (Atlus 2017)

La clave a partir de la cual se construye la caracterización, según Chatman (1990), es el **rasgo**. El personaje se define como un conjunto de rasgos variables, pero suficiente como para que se pueda identificar y diferenciar del resto de personajes. Los rasgos se diferencian de otros fenómenos psicológicos como los pensamientos, las emociones, los sentimientos, estados de ánimo, etc., porque estos nacen como reacciones efímeras a los hechos experimentados por el personaje. Por contra, los rasgos permanecen estables como elementos básicos de la personalidad.

Los rasgos de Chatman se agrupan en torno a varios aspectos:

- **Apariencia física.** La apariencia es el primer indicador de la personalidad percibida por un jugador. La apariencia se basa en el diseño y la estética de su fisonomía y de todo lo que complementa al personaje: el vestuario y los objetos que usa.
- **Interpretación.** La interpretación es un aspecto que se relaciona, con el estilo de animación en comparación con las acciones del personaje en el juego, es lo que se denomina el acting, un estilo propio en la gestualización, la voz o el movimiento físico.
- **Información verbal (diálogos y narrador).** Debido a la importancia de la apariencia y la forma de sus acciones, lo que brinda la mayor cantidad de información sobre el personaje es el entorno del mundo de ficción, la trama y las acciones en las que se ve envuelto. De ellos aprendemos sobre su pasado, sus objetivos, sus sentimientos y emociones, y el tipo de relaciones que mantiene con otros personajes. Esta información se refleja principalmente en los diálogos y en los comentarios de otros personajes.
- **Rol en el mundo de ficción.** Las antiguas tradiciones narrativas, desde el teatro hasta los medios audiovisuales, dejaron modelos narrativos donde los roles de los personajes se repiten en multitud de obras de diferentes temáticas. Los criterios por los que se establecen tipologías de personajes en torno a las funciones son amplios y dispares, muchos de ellos se basan en las tradiciones más pragmática sin exceder el simple papel que desempeña el personaje en la obra: protagonista, antagonista, cómico, interés amoroso, héroe, galán, ayudante, etc.

b. **Función:** personaje como elemento del gameplay

Continuando con la estructura de Planells y Cuadrado (2020), en la estructura funcional del videojuego, el personaje es un elemento de mando y acción definido por su configuración y comportamiento. Como parte del sistema de juego, se define por el papel que desempeña en el conjunto de reglas. El personaje en esta dimensión se configura como una serie de posibles acciones. Estos elementos en su versión más simplificada son las piezas. Una simple ficha de parchís, las figuras de ajedrez, las cartas de una baraja o unas figuras en un juego de rol son las principales referencias a las que recurrimos cuando se hace referencia a las palabras pieza de un juego. Al igual que ellas, un personaje virtual posee una variedad de atributos para las acciones (combate, recogida e inspección de objetos, interacción con otros personajes, diálogo, etc.), una representación física, abstracta o realista, y la capacidad de moverse por el espacio del juego. Estas propiedades se denominan propiedades lúdicas y están definidas por las reglas.

Estas propiedades expuestas pueden ser fijas o bien configurables y evolutivas. En el primer caso, la apariencia y el comportamiento de un personaje permanecen sin cambios desde el principio hasta el final del juego. En el segundo caso, el juego permite un cierto grado de personalización en las características lúdicas, que pueden ir cambiando a medida del transcurso del juego.

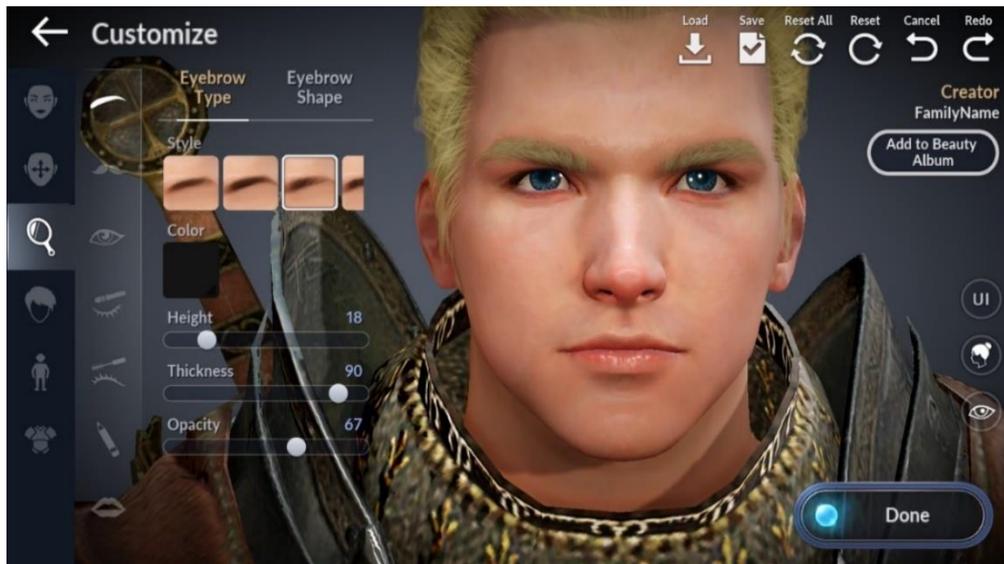


Ilustración 2 - Creador de personajes de Black Desert Online

La configuración del personaje es una opción muy habitual en los juegos, que va desde la forma más sencilla, eligiendo una apariencia entre una selección limitada, hasta la más compleja, con la posibilidad de **elegir** personajes de determinados grupos, como razas o **diseñar** completamente su apariencia física: el modelado del personaje, la paleta de color (piel, pelo, ojos, etc.), la forma, color y textura de la ropa... incluso el tipo de voz.

Los personajes pueden crearse no solo por su apariencia física, sino también en función de los rasgos de personalidad o carácter y aquellos atributos que se manifiestan más claramente en las acciones: tipos de ataques, movimientos y gestos a la hora de hacer hechizos o golpes en combate.

c. **Representación:** personaje como delegación del usuario

Finalmente, con la estructura que plantea Planells y Cuadrado (2020), un personaje es también un medio para representación al jugador. Es una herramienta para **involucrarse** en el juego al representarlo como un delegado y así posibilitando distintas formas de existir en el juego con varios grados de representación, de focalización o como personaje individual o colectivo. El personaje en esta dimensión es un medio de participación y control.

Sin embargo, al personaje también lo debemos mirar desde otro ángulo: **el tiempo**. Todo juego se desarrolla en el tiempo, ya que comienza como un proceso y evoluciona de un estado a otro, desde abordar el reto hasta su consecución. El tiempo no mantiene las dimensiones iguales, las cambia, por lo que debemos incorporar la dinámica del tiempo en los esquemas de análisis del personaje que contribuye a su construcción, porque un personaje no se presenta inerte y de golpe, sino que son el tiempo y la acción los que impulsan al personaje, lo revelan, construyen y transforman.

Detrás del personaje, como de la marioneta, se encuentra su manipulador. Un personaje es su máscara, la forma en la que un actor y un jugador aparecen en el escenario y en el juego. Según el nivel de conciencia y visualización, existen diferentes grados o tipos de representación del personaje.

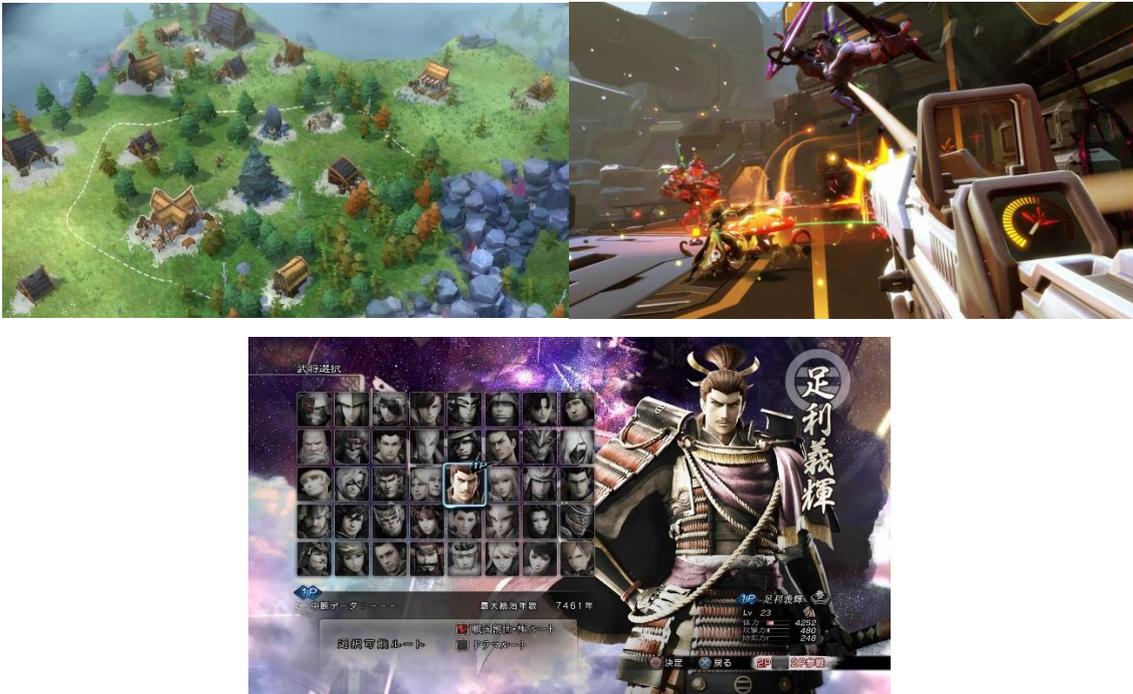


Ilustración 3 - Tipos de representación del personaje; Personaje no representado: Northgard (Shiro Games, 2017) (top-left). Representación fragmental: Battleborn (Gearbox, 2016) (top-right). Representación completa: Sengoku Basara 4 Sumeragi (Capcom, 2014) (bottom)

Independientemente de las formas de control en las que, o bien no se tiene ningún tipo de representación, ni el gameplay, ni el mundo de ficción permiten tener conciencia de un personaje (como en el clásico Tetris), o bien que la representación y el control están representados por un elemento gráfico (cursor) o un objeto o vehículo, el personaje puede aparecer bajo los siguientes tipos:

- Personaje no representado. El mundo ficticio y el gameplay brindan al jugador un conjunto de controles que, si bien no representan a un personaje antropomórfico en el mundo del juego, le permiten al jugador tomar conciencia de lo que es y de cómo desempeñar su papel en el juego. Uno de los primeros casos de construcción del jugador como personaje es el que se encuentra en las aventuras conversacionales, enmarcadas dentro del género de la ficción interactiva. Estas aventuras eran puramente textuales.
- Representación fragmentaria. En esta categoría se incluyen los primeros indicios de personajes que aparecen en el mundo del juego, ya sean diseños antropomorfos o fragmentos de cuerpo completo que existen fuera del campo visual. En algunos casos

vemos cómo el cursor es sustituido por una mano, con la que podemos controlar objetos del juego. A partir de este punto, se pueden agregar pistas de todo el cuerpo como ver las piernas o la sombra o escuchar los sonidos que produce el personaje mientras camina. De ahí solo queda escuchar su voz si es que el personaje habla.

- Representación completa individual, colectiva o múltiple. Llegamos al punto en que los personajes se visualizan como una figura de cuerpo entero. El jugador puede controlar un solo personaje, un grupo de personajes o varios personajes durante el juego.

Este recorrido por las diferentes tipologías de representación revela la conexión con el enfoque del juego: la perspectiva visual, la conciencia y cantidad, la información y la dosis del control. El personaje no representado y el parcialmente visible como los de los FPS refieren a una visión subjetiva de lo que ven y saben de forma reducida. Sin embargo, los personajes más genéricos mantienen una vista casi cenital, la llamada perspectiva de dios, que permite una comprensión y control del mundo de juego.

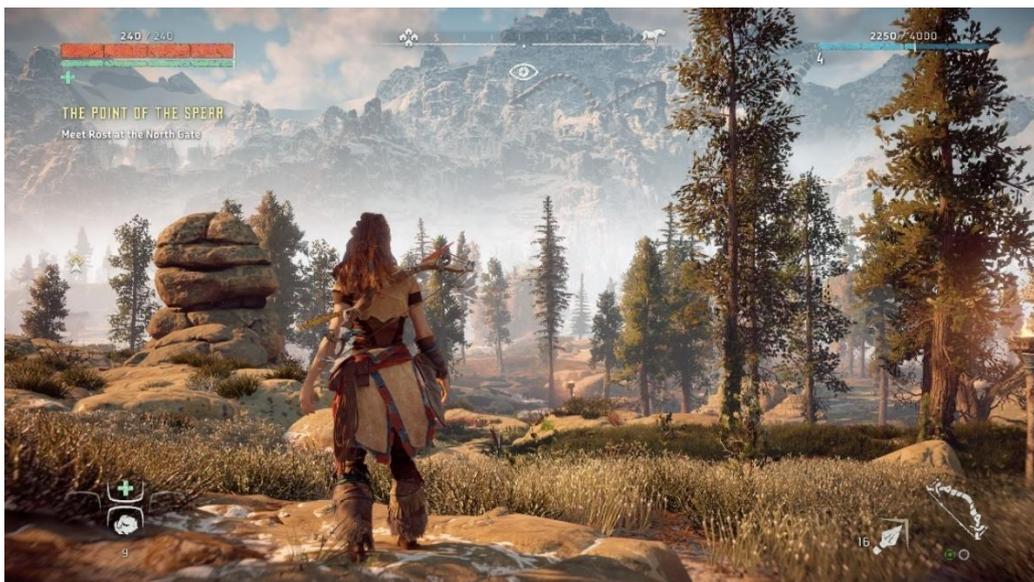


Ilustración 4 - Ejemplo de vista en tercera persona (Horizon: Zero Dawn, Guerrilla Games, 2017)

Todo el personaje está representado casi en su totalidad por la denominada vista en tercera persona, un punto de vista detrás del cuerpo del personaje, situado a un nivel más alto que el propio personaje que permite verlo a él y a su vez el suficiente espacio delante y a ambos lados de él. La tercera persona logra un equilibrio entre la conexión con el personaje y cierta distancia para el jugador, donde el jugador no solo lo ve a él, sino también la mayor parte de la acción a su alrededor. El eje oblicuo de la vista en tercera persona coloca al jugador en una posición ambigua, acercándose al personaje, pero al mismo tiempo distanciando y ubicándolo en la posición tradicional de un jugador de mesa o un espectador en las gradas. Esta es una característica única de los videojuegos que normaliza este tipo de configuración, entre

representación, personaje y perspectiva, y repite el doble sentido que ya adelantamos al comienzo de la categoría: el jugador se vincula con el personaje mediante el control y la empatía emocional, pero no deja de ser consciente de que es él mismo, un jugador.

Al igual que las personas, los personajes tienen una biografía. Siendo estos datos en su vida importantes para un personaje, no son los más relevantes desde el punto de vista dramático; de hecho, son los hechos del pasado del personaje que influyen en la trama, bien porque nos aclaran sus motivaciones, para comprender su carácter y forma de comportarse, o bien porque nos aportan datos sobre su identidad. En otras palabras, el pasado del personaje interesa y encaja en el presente y el futuro de la trama. Esto es lo que se denomina **biografía narrativa**. Los eventos pasados influyen en el presente y determinan el comportamiento y el cambio futuro. En conclusión, la biografía narrativa es el punto de partida de la dinámica del personaje.

Las motivaciones y metas obligarán al personaje a actuar en los eventos que inicie o en los que se vea envuelto. Sin embargo, en la dinámica de acciones para alcanzar metas aparecen obstáculos, y de ellos surge el conflicto. Los obstáculos impiden al protagonista alcanzar sus objetivos, provocando el conflicto, que es la base de la tensión dramática. Los obstáculos pueden ser físicos, pero la mayoría de las veces es otro personaje o grupo de personajes que se oponen a los objetivos y deseos del protagonista. Las relaciones de conflicto están en la base del drama, uniendo a los personajes en torno a sí mismos, ya sea porque se enfrentan o porque se unen para cooperar entre sí. Así, surgen tramas con múltiples líneas de acción que siguen a varios personajes en torno a un conflicto.

2.2.2. Identificación

Como indican Navarro (2013) y Planells y Cuadrado (2020), el proceso de identificación es muy importante para establecer la **relación emocional con el avatar** y, con ello, el desarrollo del juego. El jugador establece un vínculo con el personaje que permitirá al primero no solo seguir el transcurso de las acciones en las que se verá envuelto, sino también reconocer su identidad diferenciada del resto de personajes y su expresión emocional, que a su vez también será el reflejo de la emocionalidad que irá construyendo el jugador a lo largo del juego. Este doble vínculo se basa en la identificación.

El significado de la palabra **identificación** no está relacionado con las suposiciones de determinados patrones de comportamiento o creencias ideológicas. El jugador, salvo casos excepcionales, no se plantea a sí mismo replicar el código de valores y conducta que ha visto en un personaje, algo que sí hacemos con otras figuras o ejemplos reales (familiares, amigos, etc.), los cuales influyen en nuestros deseos, opiniones o pautas de comportamiento. La identificación es necesaria para la **inmersión**, la sensación de vivir desde dentro los hechos como si nos estuviera pasando a nosotros mismos. El jugador experimenta situaciones no habituales en su



vida normal y adopta momentáneamente la identidad del personaje, **suspendiendo su propia conciencia como persona**. La identificación es un proceso emocional y cognitivo.

El jugador es capaz de **empatizar** con los sentimientos y emociones del personaje. En este sentido, los videojuegos han recogido el legado del lenguaje audiovisual, que ha desarrollado un repertorio de técnicas que permiten la expresión emocional del personaje (muchas de ellas serán analizadas cuando se trate la caracterización del personaje), desde el apartado artístico hasta la música, pasando por la actuación y el vestuario. Y, por supuesto, la capacidad expresiva (acting de animación), que es la máxima responsable de la conexión del jugador con el personaje: la forma en que se mueve, sus gestos, sus palabras y por supuesto la herramienta esencial de expresión, el rostro, entre otros muchos. La identificación también nos permite posicionarnos en el mundo ficcional desde la perspectiva del personaje e interpretar los hechos de la historia según los perciba y asimile, reconociendo finalmente a través de él lo que le sucede en la historia.



Ilustración 5 - Últimos momentos de la Tía May (Spider-man, Insomniac, 2018)

Reconocer significa comprender sus motivaciones, sus deseos, el sentido de sus acciones y justificar las respuestas emocionales que manifieste ante los sucesos. Este reconocimiento debe permanecer a lo largo del juego. Si no somos capaces de entender por qué el personaje actúa de una forma determinada, qué quiere o por qué muestra emociones irracionales, no podemos ser capaces de identificarnos con él, por lo que la identificación se romperá, no podremos sentir con él, desaparecerá la empatía y surgirá la distanciaci3n, seremos m3s conscientes de nuestro papel como jugadores y nos sentiremos m3s alejados de lo que suceda en la pantalla. Mantener la identificaci3n depende de la capacidad del juego para hacer que los personajes sean reconocibles, una tarea que no sucede necesariamente con todos los personajes, pero s3 al menos con los

principales. La identificación es un proceso elástico, cuya gestión cuidadosa puede aumentar el interés por parte del jugador hacia los personajes y sus circunstancias.

En definitiva, el proceso de identificación tiende a ser más transparente que opaco y depende de la cantidad de información que nos proporcione el mundo de ficción sobre los personajes y la adecuada representación de sus motivaciones, valores y emociones. Es posible que sepamos poco sobre algunos personajes relevantes durante un tiempo, pero en algún momento necesitamos saber lo necesario para poder vincularnos con ellos.

La identificación se produce con personajes en los que predomina un alto nivel de caracterización, a partir de un mundo ficcional, que los constituye a semejanza de una persona, lo que permite especialmente la empatía emocional (Baiz Quevedo, 2014). El personaje predomina sobre el jugador y crea la sensación de que el jugador está experimentando el mundo ficcional a través del personaje. Es una relación sensitiva muy similar a la que encontramos en el cine o la literatura, y por ello las cutscenes son las bases para este tipo de vínculo, ya que reservan los momentos más expresivos de las emociones del personaje.

En personajes menos caracterizados la tendencia es a que domine la función o la representación. Como función, los personajes aparecen como un conjunto de opciones de acción más o menos complejo. El jugador, más que como una persona, lo ve como un artefacto que da la sensación de hacer uso de un instrumento, por lo que lo considera muy presente dentro del juego, por sus decisiones, por sus acciones y porque, especialmente en juegos cooperativos, reconoce a otros jugadores tras los personajes.

Como experiencia global de juego, el primer tipo de personajes conduce a los videojuegos narrativos, en el segundo tipo domina la naturaleza lúdica y en el tercero la dimensión comunicativa y colaborativa.

Tipos de personajes	Predominio	Tipo de sensación	Experiencia
Personaje como elemento del mundo de ficción	Personaje	Jugar a través del personaje	Narrativa
Personaje como elemento del gameplay	Personaje-jugador	Jugar con el personaje	Lúdica
Personaje como delegado del usuario	Jugador	Jugar como el personaje	Comunicativa y cooperativa

Tabla 1 - Relación entre tipos de personajes, sensación de juego y experiencia final (Cuadrado y Planells, 2020)

Ni que decir tiene que esta triada de dimensiones-predominio-sensación no necesariamente se da de forma excluyente, sin que un personaje pueda satisfacer al mismo tiempo y con el mismo

nivel los tres criterios. Son tendencias que en mayor o menor grado se encontrarán en los distintos personajes.

2.2.3. Mundo

Por su naturaleza audiovisual, los videojuegos poseen una espacialidad propia de las imágenes (Planells, 2013). Como en todo arte visual, su bidimensionalidad permite un doble juego entre el espacio de la representación, la percepción de la pantalla y la ilusión del espacio de representación tridimensional. Que, en este caso, los videojuegos articulan, en una primera aproximación, dos modalidades de espacios. La primera define un espacio gráfico diseñado para contener información sobre el estado del mundo del juego y su desarrollo, así como las posibilidades de interacción. Este espacio es una interfaz de diseño convencional superpuesta a la imagen del mundo ficcional. Tras esta interfaz hay una segunda modalidad de espacio, la de representación, que muestra el mundo ficcional en el que se desarrolla el juego. El espacio crea la ilusión del terreno, de un escenario donde se desarrolla la acción, y puede ser tan grande como una galaxia o tan pequeño como una casa. Ya sea que este se derive de una imagen en dos dimensiones o de un espacio navegable en tres dimensiones, el espacio topográfico se puede contemplar en su totalidad o ir descubriéndose poco a poco. Según el tipo de juego, el espacio se puede dividir en secciones relacionadas con las mecánicas y a la narrativa que configuran unidades denominadas niveles.

El espacio establece relaciones con varios aspectos del mundo de ficción y de la dinámica del juego, y dependiendo de cómo se relacione con cada aspecto, dará lugar a diferentes tipos de espacios.

El espacio opera sobre la trama y las mecánicas, ya que ayuda a revelar los eventos y a hacer avanzar el progreso del juego. Lo hace sobre el tema de la narración cuando aporta matices o códigos culturales externos que se suman al tema central. Y finalmente, construye la caracterización del personaje al convertirse en un reflejo de su psicología.

De este modo, se pueden distinguir tres tipos de espacios: lúdico-narrativo si afecta a la trama y las mecánicas, el simbólico si afecta sobre el tema y el psicológico si lo hace sobre el personaje. Estos tres tipos constituyen el sistema del espacio del juego.

Como señala De Juan Ginés (2014), el espacio no es solo una topografía, sino un conjunto de relaciones resultantes de un proceso metonímico. Esta relación es bidireccional, donde, las cualidades del espacio impregnan a otros elementos de la narración y viceversa. Se establece por analogía entre formas o estructuras; por ejemplo, un juego que presente una confrontación busca modelizarse entre espacios enfrentados. En la siguiente tabla se visualizan las líneas de esta operación metonímica.



Elemento de relación	Opera sobre	Tipo de espacio
Acontecimientos, reglas y progresión del juego	Trama dinámica del juego	Lúdico-narrativo
Códigos culturales e ideologías	Tema	Simbólico
Personajes	Caracterización	Psicológico

Tabla 2 - Tipos de espacios según la relación entre elementos narrativos (Cuadrado y Planells, 2020)

El espacio ludo-narrativo se caracteriza por su representación y configuración del espacio como uso de gameplay según reglas de asociación de formas y símbolos, hasta construir un escenario para el juego. Es por eso, que, debido a su carencia de vinculación emocional, se mantendrá en segundo plano en este análisis el espacio ludo-narrativo .

a. El espacio simbólico

Además de su valor como soporte escenográfico, el espacio tiene una carga simbólica de elección cultural. Desde un punto de vista social, histórico y artístico, el espacio constituye una forma ideológica de representación de una sociedad. Esta carga simbólica se materializa en un conjunto de ejes que marcan espacios opuestos, y las relaciones binarias proporcionan un material importante para cualquier narrativa en la que haga uso de ellos. El eje vertical establece la tríada cielo/tierra/infierno, que significa los valores espirituales (purificación o condena) de cualquier viaje de una latitud a otra. La horizontalidad marca varios ejes binarios: hogar/espacio de aventura, campo/ciudad, territorio conocido/descubrimiento, mar/isla, etc. Los espacios descritos en torno a estos ejes tienen un valor significativo, proyectándose sobre temas y conflictos narrativos: sociedad frente a individuo, progreso frente a tradición, reclusión contra libertad, soledad frente gregarismo, conocimiento establecido frente a innovación, etc.



Ilustración 6 – Ejemplo de espacio simbólico: Rime (Tequila Works, 2017)

b. El espacio psicológico

Una de las principales funciones del espacio es contribuir a la construcción del personaje. El entorno en el que se desenvuelven influye en su carácter, mientras que el espacio escenográfico lo metonímica en su estilo y forma. El espacio en el que habita un personaje lo hacen único respecto a los demás: el lugar de trabajo, la casa, la ciudad, etc. Los elementos escenográficos cuidadosamente seleccionados aportan valiosa información sobre la biografía del personaje, su carácter, sus aficiones o sus relaciones con los demás personajes.



Ilustración 7 – Ejemplo de espacio psicológico: Unpacking (Witch Beam, 2021)

En algunos géneros, como las aventuras gráficas, están dominadas por las dinámicas de exploración, donde es habitual que los objetos distribuidos por el escenario con los que se puede interactuar proporcionen información sobre la trama del juego. Sin embargo, en ocasiones esta dinámica no se utiliza para la información de la historia de fondo o como medio para resolver puzzles posteriores, sino como recurso para que los objetos explorables de un escenario aporten datos sobre el personaje.

Una de las nuevas estrategias para dar significado narrativo al espacio es la llamada **narrativa ambiental o *environmental storytelling***. En este caso, el propio escenario aporta información sobre los hechos que dieron lugar a la situación en la que se desarrolle el juego, normalmente ocurridos en un pasado más o menos reciente. El diseño escenográfico de cierta forma proporciona un misterio o aporta pistas para que el jugador reconstruya diversas tramas. Según los indicios que encuentra, los elementos disponibles y su adecuada ubicación en el escenario, se busca que el jugador se haga preguntas sobre lo que ha sucedido. Esta información es exclusivamente escenográfica y no se refiere a otras fuentes de información, como diálogos con personajes, cintas de audio o textos escritos. El correcto diseño narrativo utilizando la estrategia ambiental debe crear el interés sobre qué es lo que sucedió, quién fue el protagonista de esos

hechos, qué puede suceder después (el jugador debe sentir que esas situaciones pasadas afectan al desarrollo el juego) y además producir un sentido estético emocional, una atmósfera.

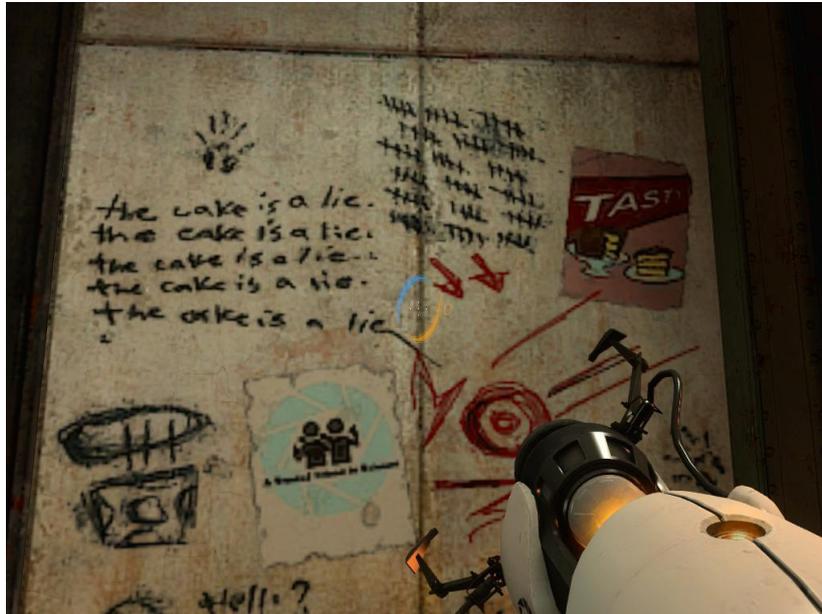


Ilustración 8 - Ejemplo de narrativa ambiental: Portal (Valve, 2007)

En el mundo del videojuego, esta información se debe distribuir estratégicamente a lo largo del viaje del jugador. Dependiendo de si el camino es más o menos dirigido y cerrado, el jugador encontrará los puntos importantes en el orden deseado, o bien el camino será más abierto a la exploración y por lo tanto podrá o no llegar a encontrarlos, lo cual hará más difícil la comprensión de la historia de fondo. A la hora de aportar información, la narrativa ambiental es más eficaz que el texto o el relato de un personaje, ya que hace que el espectador se involucre mediante su propia interpretación y según su propio ritmo e interés. También permite asentar el sentido de la historia o incluso desvelar incógnitas sobre ella.

La escenografía no sólo puede hablar de la trama, también se puede relacionar con el mundo ficcional a través de estrategias como la adecuada selección y el diseño de escenarios, o el tratamiento de las propiedades plásticas de la imagen que crean una sensación de luz y color que ayudan a establecer el tono de la historia.

2.2.4. Trama

En general, una historia consta de presentación, nudo y desenlace. Esta estructura se conoce como modelo narrativo aristotélico, debido a que fue el filósofo griego Aristóteles (siglo 4 a.C.) el que definió estas partes para construir un relato definiendo la trama como la disposición de incidentes. También sucede en el mundo de los videojuegos en los que, además, se distinguen dos tipos de narrativas.

Por un lado, la narrativa embebida es aquella que encontramos imbuida en el videojuego: las descripciones de personajes a través de los textos. Por otro lado, se entiende como narrativa emergente la que "emerge" desde la experiencia de juego hacia el jugador.

Otro de los conceptos que ayudan a entender la tipología de narraciones en los videojuegos es el de *Lore* o trasfondo de un videojuego. Este se define como el "conjunto de historias, datos, personajes o representaciones que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia", según el diccionario *online* de términos sobre videojuegos y cultura *gamer*.

Podría decirse que el contexto que rodea al videojuego (escenarios, objetos, elementos...) ha dejado de ser un simple ornamento para convertirse en parte activa de la narración sobrepasando lo acontecido en el juego.

La trama selecciona y organiza estos materiales para crear una historia. El primer paso para configurar una trama es la selección de eventos. No todos son relevantes e importantes, y aquellos impulsan la historia o aportan información sobre los personajes serán parte de la narrativa. Su disposición en la trama no tiene por qué seguir un orden cronológico que tienen en la historia, ofreciendo diversas disposiciones que muestran eventos que combinan hechos del presente, pasado o futuro.

Una trama se construye combinando estos elementos en torno a una serie de personajes y generalmente con un objetivo y un conflicto o conjunto de conflictos que permiten su desarrollo. Esto se denomina línea de acción. El desarrollo de la trama afecta a los personajes, que pueden cambiar sus relaciones entre ellos o algunos rasgos de su carácter a medida que se resuelve el conflicto y se logra el objetivo o por todo lo contrario. La narración puede constar de múltiples tramas, principales y subtramas, que forman un grupo denominado mapa de tramas.

Una de las características clásicas de las historias es su rigidez y control por parte de un narrador más o menos explícito y más o menos interesado en la perspectiva de los hechos narrados. Por ello, es difícil, sino imposible, plantear una narración ordenada, rigurosa y evolutiva en un entorno que, gracias a su interactividad y vocación lúdica, quiere hacer partícipe al jugador no solo en el desarrollo cuantitativo del juego (por ejemplo, con las estadísticas de los héroes o la puntuación por superar niveles), sino también en su dimensión ficcional. En otras palabras, resulta incompatible la convivencia, por un lado, de un estricto control del autor sobre la narrativa que muestra un videojuego y, por otro, darle al jugador la libertad creativa para decidir qué eventos sucederán y en qué orden.



Figura 3 - El dilema de la interactividad expresado en estructuras narrativas

Esta incompatibilidad también se refleja en el eje relacional entre la sucesión fija de los principales eventos narrativos (misiones principales o diálogos con personajes relevantes) y fórmulas que se centran más en la variabilidad (Pérez, 2010). Esta tensión entre el control del autor y la libertad de juego del usuario se conoce como dilema de la interactividad, y es un eje interesante para comprender cómo funcionan las estructuras narrativas en los videojuegos modernos.

Por tanto, el dilema de la interactividad o la tensión por la «libertad dirigida» (Navarro, 2016) ofrece una aproximación práctica para entender cómo categorizamos la estructura narrativa de los videojuegos, centrándose no tanto a la perspectiva clásica de la historia, sino en sus dependencias con las mecánicas de juego. Así, podemos dividir la estructura según criterios estrictos o dirigidos por el autor según las posibilidades de interacción del usuario en lineales, arbóreas, en red y orientadas a objetos.

1. La estructura lineal

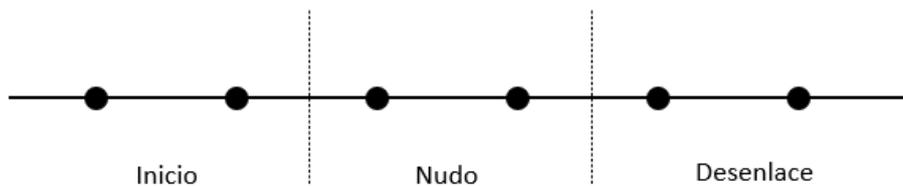


Figura 4 - La estructura narrativa lineal

La división clásica de la trama lineal, compuesta por al menos tres actos, responde a un proceso de conocimiento, confrontación y resolución de problemas bien definidos para el personaje principal del juego. En el primer acto (inicio), el protagonista descubre la base del conflicto que deberá superar, mientras que en el segundo acto (nudo, el grueso de la experiencia de juego) deberá afrontarlo y, finalmente, en el último acto (desenlace), resolverlo de manera relativamente satisfactoria.

De esta forma, la principal ventaja de la estructura lineal clásica es la valoración del pulso, ritmo y tono del relato al no admitir ningún tipo de desvío. Este control narrativo también permite una

estrecha colaboración entre los motivos de la ficción (la trama, el personaje y su transformación) y el desarrollo de la dimensión interactiva (las mecánicas de juego, encadenamiento de niveles y la progresión general de habilidades y enemigos, entre otros ejemplos), pero siempre desde una lógica asimétrica: la jugabilidad puede ser modificada por eventos narrativos, pero las mecánicas no pueden cambiar la linealidad de la historia ni sus componentes básicos.

Acto	Función lúdica
Inicio	Tutoriales
Nudo	Segmentación y progresión de los espacios Segmentación y progresión de los enemigos Progresión del héroe
Desenlace	Última zona de control de juego Final Boss

Tabla 3 - Cooperación entre ficción y mecánicas según los actores narrativos (Planells, 2013)

La estricta linealidad de los videojuegos modernos puede verse suavizada con pequeñas desviaciones que, lejos de romper con la estructura, invitan al jugador a imaginar espacios de libertad de acción; este es el caso, por ejemplo, de las estructuras basadas en vectores de ramas laterales (Ryan, 2004).

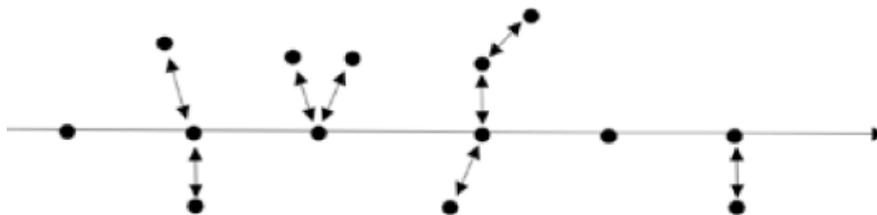


Figura 5 - La estructura lineal con vectores de ramas laterales

2. La estructura arbórea

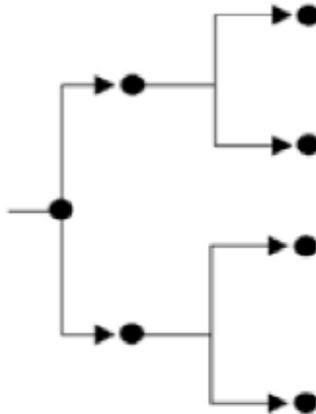


Figura 6 - La estructura arbórea básica

El sistema en forma de árbol muestra diferentes opciones narrativas para cada nivel y, en su forma más estricta, no permite retroceder ni saltar a otras líneas de elección. Ante una decisión, el jugador deberá elegir entre distintas opciones que le abrirán, nuevas situaciones con sus correspondientes opciones interactivas.

La principal ventaja de este sistema es la coordinación entre el control estructural de la historia y la delegación en el jugador de la acción narrativa del juego: todas las historias están conectadas, y al mismo tiempo el jugador puede **elegir** qué camino tomar. En este sentido, la respuesta del juego a las decisiones del jugador nunca genera contradicciones. Por otro lado, es importante mantener el control sobre las posibles variables (por ejemplo, el efecto futuro de determinadas decisiones), ya que todas ellas existen en ramas de elección muy específicas.

Sin embargo, existen problemas con este sistema. En primer lugar, el ahorro de controlar cada decisión del jugador tiene un coste enorme de producción narrativa. En cada caso deben aparecer, al menos, dos decisiones y, tras ellas, sus consecuencias. A medida que damos más libertad al jugador, esto inevitablemente conduce a un incremento exponencial en la creación de narrativas únicas y coherentes. Y este no es el único problema. En el sistema arbóreo más ortodoxo, el jugador solo puede tomar un camino, y no puede desviarse de él. No cabe la vuelta atrás ni el salto a otra opción, ya que la coherencia narrativa ha sido consumada, por lo que la exploración de otras vías narrativas supone, obligatoriamente, el volver a jugar desde el inicio.

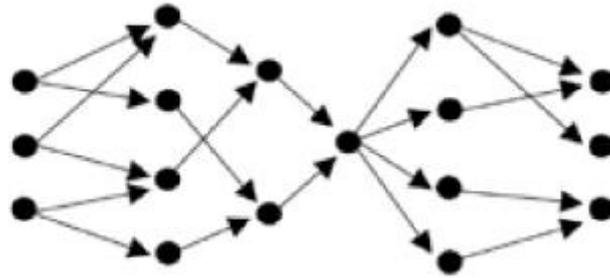


Figura 7 - La estructura arbórea en caminos paralelos con inicio y final múltiples

Sin embargo, dentro de la estructura arbórea más clásica se pueden encontrar fórmulas que flexibilizan la sensación de libertad del usuario, creando la ilusión de elección narrativa. Este es el caso del denominado modelo de caminos paralelos o el diseño en laberinto.

En este sistema, los diversos caminos posibles convergen puntualmente en situaciones de obligado paso, por lo que el diseñador narrativo puede ocasionalmente reducir la cantidad de nodos presentes en el juego y, además, recuperar el control del pulso narrativo para llevarlo a un nuevo nivel. Esta convergencia de opciones suele darse al inicio del juego (por ejemplo, cuando queremos explorar la aventura desde distintas perspectivas), a mitad de la historia, o incluso en sistemas con finales múltiples, donde el clímax genera una gran sensación de impacto.



Ilustración 9 - Toma de decisión en Dragon Age Inquisition (BioWare, 2014)

Desde un punto de vista interactivo, el sistema de caminos paralelos crea una mayor sensación de libertad, tanto por los posibles saltos a otras líneas narrativas, como porque se abren huecos entre cada situación obligatoria. Sin embargo, esta última solución es su principal problema. Si el jugador tiene que experimentar algunos eventos determinados, entonces somos testigos de un relato esencialmente lineal con breves momentos de interacción. Esta situación (problemática y



criticada por algunos creadores de juegos) ha sido resuelta de manera creativa al incluir decisiones relevantes entre eventos forzados para crear diferentes finales o bien variaciones sutiles de un mismo final de juego. Como puede apreciarse, esta fórmula no resuelve los problemas inherentes a esta estructura, pero al menos consigue desplazar la importancia de la experiencia del juego a la profundidad de la narrativa, relegando la libertad del jugador a un segundo plano.

3. La estructura en red

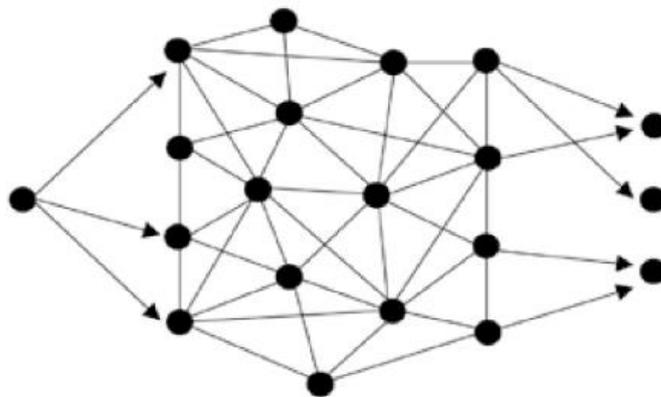


Figura 8 - La estructura en red

Como ya se demostró, el sistema arbóreo permite una mayor **flexibilidad** en el relato único de la narrativa lineal gracias a los múltiples caminos que el jugador puede tomar. Sin embargo, los costes de hacerlo son evidentes: el jugador queda encerrado en una histórica específica y expuesto al necesario desarrollo espaciotemporal de esa única línea de acción, lo que hace que sea casi imposible el cambio a otra línea argumental radicalmente diferente.

La mejor manera de permitir estos saltos entre diferentes historias es fragmentar más los nodos narrativos, convirtiéndolos prácticamente en átomos autosuficientes cuya vinculación entre ellos sea casi nula. La estructura en red permite así una la (re)visita de los nodos narrativos en cualquier momento y forma, lo que genera una fuerte conexión entre la historia que se quiere narrar y el espacio en el que se ubica. Por ello, este tipo de estructuras abiertas (más cercanas a la libertad del jugador que del control del autor) son muy habituales en juegos de rol de mundo abierto. En este tipo de títulos se mezcla una trama central más lineal con una estructura abierta que la retroalimenta y complementa.

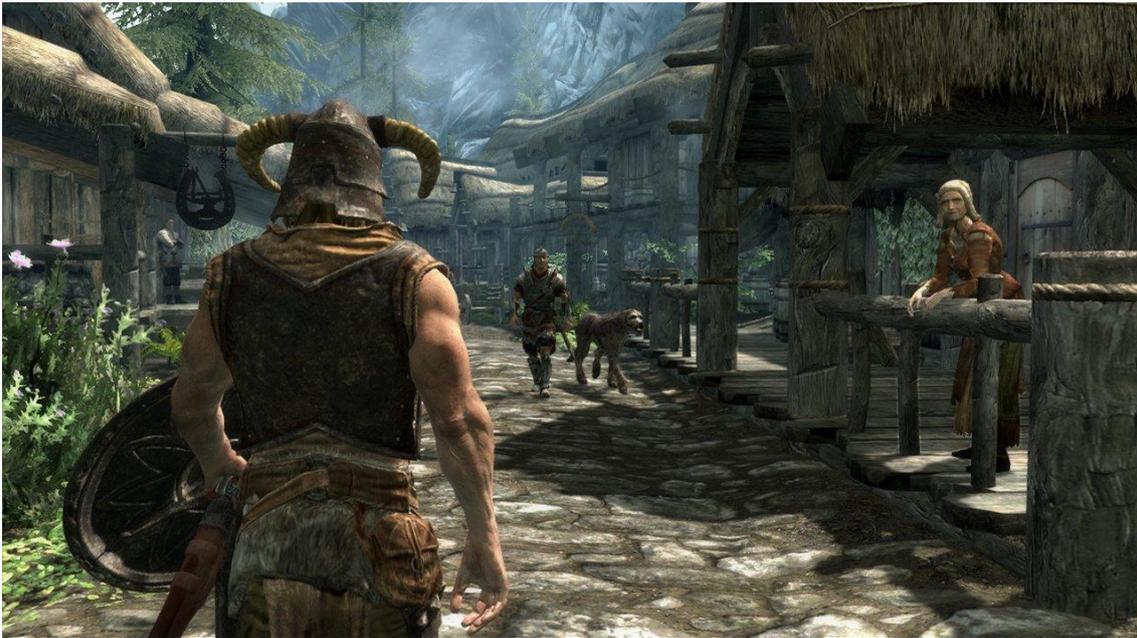


Ilustración 10 - Ejemplo de estructura de red: Skyrim (Bethesda, 2011)

Como una gran ventaja, la estructura en red permite abandonar una línea narrativa específica en favor de otras, relacionadas o no a esta, así generar un juego de multitramas interactivas simultáneas. Esta propiedad hace que la estructura en red sea un ecosistema autónomo de microtramas con sus propias formas de toma de decisiones e interacción, a menudo cooperando entre sí para generar una sensación de mundo vivo y dinámico. En este sentido, la estructura en red facilita la micro narración para evocar un mundo vivo, mientras que los sistemas arbóreos potencian los arcos argumentales como centro de la experiencia de juego.

No obstante, este sistema de diseño tan abierto también presenta una serie de retos que deben tenerse en cuenta. Primero, la atomización de una sola narrativa requiere cuidadosas medidas de diseño, implementación y control, además de la igualmente compleja tarea de supervisar constantemente la coherencia de todas ellas de manera. Es decir, si un jugador puede estar jugando cinco tramas al mismo tiempo y cada una de ellas, a su vez, puede encontrarse en distintos momentos narrativos, entonces habrá que coordinar todas estas posibilidades para que en ningún momento falle debido a las inconsistencias internas. Por esta razón, una de las tendencias más comunes y problemáticas de esta forma de diseño es la quest estereotipada: sin los recursos y el tiempo necesarios para crear tramas complejas y potentes (algo más factible en modelos más cerrados y controlables), muchas veces se recurre a fórmulas fáciles y repetitivas, generando así una narrativa de menor calidad e interés.

4. La estructura orientada a objetos

Las estructuras narrativas de los videojuegos que hemos expuesto hasta ahora centran gran parte de su diseño en controlar más o menos el arco narrativo de la historia (principalmente, las narrativas de estructura arbórea), o bien en una dispersión de la trama en nodos autosuficientes que buscan una mayor implicación del espacio del mundo de ficción (principalmente, las narrativas de estructura en red). En ambos casos se puede apreciar que siempre hay una esencia, una idea de relato prediseñado en evolución con mayor o menor precisión. En la narrativa arbórea este relato es completamente explícito y lo que fluctúa es el matiz vinculado a las elecciones del jugador. En cambio, en el modelo en red se exaltan las acciones del jugador como elemento que suele integrar una trama central que siempre está ahí. Este es el caso de los juegos de Bioware o Bethesda, donde la exploración del vasto mundo a través de misiones secundarias siempre acaba vinculada, de una forma u otra, a una historia principal: para superar esos juegos es necesario, acudir a una historia central y vertebral del resto del sistema en red. Por lo tanto, podemos concluir que ambos modelos, uno relacionado con el control del autor y otro relacionado con la libertad del jugador, son más libres y explican el mismo tipo de historia.



Ilustración 11 - Ejemplo de estructura orientada a objetos: Los Sims 4 (Electronic Arts, 2014)

La estructura orientada a objetos se diferencia de las anteriores desde una perspectiva narrativa tradicional, donde la historia explícita no existe. En este tipo de juegos, la propuesta lúdica no es desarrollar la historia, sino dotar al jugador las herramientas para **diseñar sus propias historias**. Los videojuegos con estructura orientada a objetos se centran en crear un espacio de juego diseñado para crear un mundo de ficción y, a su vez, un conjunto de historias asociadas al mismo. Por ello, títulos como Los Sims o Minecraft no proponen una historia interactiva, sino que proporcionan al jugador un conjunto de objetos interactivos que pueden combinarse entre sí para generar múltiples historias y mundos.

La principal ventaja de la estructura orientada a objetos es la ausencia de una historia central que desarrollar y, por lo tanto, la ausencia del control por parte del autor sobre cómo se desarrolla. El jugador es libre de combinar los objetos diseñados, dentro de unos límites lógicos, lo que genera ahorros significativos en costes y planificación desde el punto de vista narrativo. Sin embargo, este tipo de estructura es difícil de controlar debido a su extrema escalabilidad, y desde la lógica narrativa, la falta de control absoluto por parte del creador hace que el sistema debe permitir combinaciones interesantes para asegurar verdaderas opciones de creación de mundos e historias.

3. Objetivos

El presente trabajo persigue un objetivos fundamentales y tres derivados del mismo. El objetivo final es demostrar que los factores narrativos pueden generar una experiencia emocional en los jugadores de videojuegos, tratando de descubrir los procesos mediante los cuales un videojuego puede generar un vínculo emocional. Para llegar a este objetivo hace falta pasar antes por tres objetivos previos.

El primero objetivo consiste en desgranar las herramientas con las que un relato puede contribuir a la generación de emociones en un producto narrativo.

El segundo supone explicar la manera en que un diseño de personajes eficaz puede aumentar la empatía emocional del jugador.

El tercero realizar una labor de recopilar fuentes bibliográficas que hablen de la relación entre narrativa y emoción aplicado al ámbito del videojuego

La finalidad de este trabajo es extraer los mecanismos ludo narrativos de juegos triple A para analizar cómo pueden provocar emociones en el jugador. Una vez abstraídos estos rasgos pueden utilizarse para crear un modelo teórico de construcción narrativa en torno a las emociones que nos permita diseñar videojuegos que conecten más profundamente con las emociones del jugador.

4. Marco Metodológico

Este capítulo se centra en expresar cómo se ha planteado, estructurado y realizado el proyecto siguiendo una metodología en particular para su desarrollo.

Para llevar a cabo este estudio, analizaremos el videojuego como objeto de discurso emocional. Para ello estructuramos el análisis cualitativo (la metodología a seguir) en dos fases: una primera fase descriptiva en donde se extraerán los cuatro elementos prototípicos de la narración y una segunda fase donde se aplicará el modelo definido anteriormente en el análisis de cuatro videojuegos propuestos.

Para la fase descriptiva, se observa la repetición constante de cuatro elementos de forma más o menos implícita en todas las teorías narrativas relacionadas a la emoción y como el teórico narratológico Jean-Michel Adam (1996) recoge en su definición de historia contada: el espacio, el tiempo, los acontecimientos o trama y los personajes. En nuestro estudio estos cuatro puntos resultaron en tres ya que unimos el concepto espacio y tiempo como una única categoría denominada mundo. Definiendo así nuestras tres categorías de análisis.

En la segunda fase, aplicaremos el modelo basado en las categorías de análisis para comprobar si, como habíamos teorizado, los elementos narrativos de los videojuegos seleccionados generan algún vínculo emocional con el jugador basándonos en el proceso emocional de la teoría de Cannon-Bard.

4.1. Análisis cualitativo del discurso

Como base de esta investigación se hará uso del **análisis del discurso** como metodología principal. El análisis del discurso es un método de recogida de datos en un contexto de estudio principalmente de investigación puesto que, en base a los datos recogidos, se pueden probar hipótesis predefinidas. Dentro del análisis del discurso, este puede dividirse en dos ramas: análisis cualitativo y análisis cuantitativo. Dependiendo del objetivo de la investigación, conviene realizar una investigación cualitativa o cuantitativa o una combinación de ambos métodos.

Visto la naturaleza del proyecto se hará uso concreto del **análisis cualitativo del discurso** como núcleo para el desarrollo del proceso de la investigación y toda la creación de la memoria del proyecto ya que por definición descompone, describe, clasifica e interpreta los materiales cualitativos analizados durante el trabajo de campo de la investigación.

La metodología de análisis cualitativa de investigación busca entender la realidad, tal y como la propia persona construye y les da sentido y las enmarca de una manera global y contextualizada. La fase de análisis en una investigación implica identificar los elementos que configuran la realidad estudiada, describir las relaciones entre ellos y sintetiza el conocimiento resultante o, como escribe Rodríguez Gómez (1996), analizar es "un conjunto de manipulaciones, transformaciones, operaciones reflexiones, comprobaciones que realizamos sobre los datos con el fin de extraer el significado relevante con relación a un problema de investigación".

El análisis comienza con el inicio del estudio, pues se empieza a pensar y construir el objeto de investigación desde el momento en que se elige y formulamos un problema de investigación o una hipótesis, en nuestro caso: "Los videojuegos causan emociones".

En el análisis cualitativo los procedimientos y técnicas de análisis de la información están menos estandarizados que en la cuantitativa, **el análisis es más manual y está más abierto a la interpretación**. Por lo que el estudio de un mismo material podría dar lugar a interpretaciones y teorías distintas.

Para iniciar el análisis es necesario ordenar y filtrar la información obtenida (a menudo abundante), basándose en los criterios de la relevancia teórica del material para la investigación. Las etapas son: segmentación y establecimiento de las categorías.

Las categorías representan situaciones, contextos, acontecimientos, comportamientos, opiniones o perspectivas sobre un concepto. Cada categoría conlleva un significado y ello permite juntar y clasificar conceptualmente unidades que hacen referencia a un mismo tema o concepto sobre los elementos ludo-narrativos de un videojuego que generan emociones al jugador.

La categorización se puede realizar construyendo las categorías mientras se realiza el análisis, interpretándolas como provisionales que se van consolidando en el proceso de análisis. De la primera lectura emerge un conjunto de categorías que es ampliado, adaptado, modificado, redefinido a partir de nuevos párrafos que van confirmando las categorías existentes o creando otras nuevas.

Toda investigación asume inicialmente una reducción del conjunto de los datos durante la selección de un tema de estudio y se determinan los temas relevantes para la investigación. El enfoque cualitativo intenta minimizar esta reducción, ya que pretende globalizar, contextualizar y dar un protagonismo al investigador en la elección y ordenación de la información que es significativa para él. Esto requiere una arquitectura de investigación abierta en todas sus fases por su constante evolución y el surgir de nuevas categorías.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el proceso de análisis cualitativo no es lineal y los resultados se van construyendo a partir de las diferentes etapas de la investigación.

Los resultados del estudio cualitativo **reflejan el significado que el investigador** atribuye a la situación presentándose en forma de modelo que ordena los datos, las relaciones y las interpretaciones que hace el investigador sobre la hipótesis propuesta.

Descubrir el contexto del discurso requiere de un marco teórico que explique las relaciones de conceptos, siendo nuestro caso las emociones y los videojuegos. Como afirma Crespo (1991), «los enfoques discursivos están necesitados con frecuencia de una teoría del poder que explique la relación entre estructuras discursivas y no discursivas en el mantenimiento y cambio de las condiciones de existencia y en la construcción social de la realidad».

Este marco guía la interpretación y su elección supone una toma de posición del investigador sobre el significado de los conceptos que deben explicarse con claridad. El trabajo de análisis se

centra en poner en relación dialéctica los relatos y el marco teórico para ver hasta qué punto se puede entender la investigación en función al marco teórico.

Los resultados y conclusiones se presentan en forma de propuesta de interpretación, donde se recogen los conocimientos adquiridos, cómo éstos se relacionan con el marco teórico (validando o no) y cómo lo enriquecen. La interpretación no significa fantasear arbitrariamente. Cada afirmación debe estar respaldada por textos que deben ser citados textualmente de forma que quede claro quién lo dice y dónde puede encontrarse en el texto original.

Los resultados reflejan la posición del sujeto del estudio respecto a las diferentes categorías, ya sea de una manera más descriptiva (análisis de contenido) o más explicativa, en tanto que se resuelve las relaciones entre los conceptos que recogen las categorías y su relación con el contexto social en el que se estudia. Dado que los métodos cualitativos no buscan obtener una validez predictiva (extrapolable y generalizable), sino que se centran en el diagnóstico y la profundización integral de un caso concreto.

Algunos de los procedimientos habituales para validar las conclusiones incluyen la confrontación con otros marcos teóricos o en el caso de este estudio, aplicar el análisis en videojuegos distintos a los propuestos en este, el intercambio crítico con otros investigadores, la triangulación (vincular los resultados con otros resultados de estudios similares realizados con otros métodos) y, si es posible, el retorno y contrastación por los participantes en el estudio de la interpretación hecha por los investigadores.

4.2. Categorías de análisis

Como se ha hecho mención en el apartado anterior, las categorías representan conceptos, es por ello que se definirán las categorías en base a los cuatro elementos de forma narrativo-emocional propuestos por Adam (1996): el espacio, el tiempo, los acontecimientos o trama y los personajes. Concretamente en nuestro estudio se reducirán estos elementos narrativos en tres ya que desde nuestro punto de vista el espacio y el tiempo puede ser analizada como una unidad ludo-narrativa denominada mundo, esto se debe a su gran dependencia existencial, un escenario no puede ser representado sin una temporalidad, y el tiempo no se puede visualizar si este no repercute y estiliza el mundo.

Cada categoría de análisis, basada en un elemento narrativo del videojuego, analizará la vinculación emocional que producen cada una de ellas al jugador en base a la teoría de Cannon-Bard demostrando de esta forma que cada elemento genera un estímulo que genera una emoción o vinculación con el jugador y este responderá de una manera diferente a ciertas acciones y decisiones. Cada elemento tratará la vinculación con el jugador mediante un sistema propio definido en cada elemento.

4.2.1. Mundo

La categoría de mundo analiza la vinculación emocional con el jugador en función al espacio y el tiempo junto con sus componentes escenográficos como los elementos decorativos y los

elementos interactuables y espacio temporal en el que se define el juego (pasado, presente o futuro). Esta vinculación se pone de manifiesto mediante varios factores:

- **Por la posible complicidad espaciotemporal con el jugador**, esta vinculación puede surgir desde dos conceptos. El primero proviene de un espaciotemporal situado en un mundo cercano al jugador, de esta forma es más posible generar esta vinculación emocional. Un ejemplo de proximidad podría ser la de situar a un jugador en una versión virtual de la ciudad natal representada en el espacio temporal de su infancia. El segundo concepto provoca una vinculación mayor en función de los gustos, pasiones y hobbies del jugador. Un ejemplo de complicidad podría ser la de situar a un jugador en un mundo de ficción medieval siendo este jugador un aficionado a las historias de Tolkien o situarlo en una nave espacial en un futuro lejano siendo este jugador apasionado de la ciencia ficción.
- **Por la narrativa ambiental del escenario e inmersión**, no siempre la vinculación viene predominada por el jugador como en los casos anteriores, en ocasiones es el juego quien fuerza esta vinculación haciendo que el escenario rodee al jugador y lo haga partícipe del mundo de ficción creado. Este mundo de ficción, a medida que el jugador lo explora, le va proporcionando información sin la necesidad de ninguna palabra la cual el jugador interpretará a su manera, creando así su propia historia. Un ejemplo de narrativa ambiental es encontrar un oso de peluche en un hospital abandonado en un futuro post apocalíptico, con solo un objeto, una localización y un espacio temporal el jugador puede generar una trama única y personal con solo estos tres elementos que le permitirá integrarse en el juego y conectar con este. El concepto de la inmersión influye drásticamente en la vinculación emocional del mundo con el jugador, para que esta suceda la inmersión debe regirse a la coherencia de la ficción del juego y su aceptación por parte del jugador. Klastrup (2009) dice que el mundo jugable ofrece la posibilidad de experiencia similares a las que asociamos con la narrativa y, por tanto, todo elemento ficcional contiene la posibilidad inherente de servir a una narrativa y el mundo jugable es, junto a los personajes, el centro de la ficción en el juego.

4.2.2. *Personajes*

La categoría de personajes analiza la vinculación emocional con el jugador en función a la plantilla de personajes que posee el videojuego. Esta vinculación la podemos identificar por varios factores:

- **Por la afinidad creada durante el transcurso de la narrativa**, esta vinculación surge por dos influencias principales. La primera normalmente surge por **los rasgos** del personaje los cuales, en función de los gustos, pasiones o hobbies serán mayores. Estos rasgos pueden

ser desde los más superficiales como estilo de peinado, cicatrices, voz o alguna muletilla, vestimenta o herramientas que use el personaje, entre otros hasta su actitud, mentalidad, ética, acciones o mecánicas que pueda desempeñar en el juego. En cuanto a la segunda surge tras interactuar durante cierto tiempo con un personaje. Esta vinculación no surge únicamente en función de la cantidad de tiempo de interacción, sino también a la afinidad definida en el punto anterior. Como con los lazos familiares y con nuestras amistades, se fortalecen con el tiempo y la buena relación, los videojuegos al representarnos con el avatar en el mundo esta interacción es casi idéntica, y a mayor inmersión mayor realista serán las relaciones y lazos forjados con los personajes, llegando a poder vincular emocionalmente al jugador y que a este le afecten las acciones, diálogos o el fallecimiento de este personaje.

- **Por la identificación del jugador con el personaje**, esta vinculación surge, normalmente, con el personaje principal, o el que controlamos, cuando este lo podemos personalizar tanto en rasgo como en otros aspectos como es la ética u orientación sexual entre otros muchos. Esta vinculación crece en función a la caracterización que posea el juego, por caracterización hacemos referencia a cualquier elemento que el videojuego use para hacer que al jugador más participe en la definición del personaje, desde poder cambiar el equipamiento o poder construir desde cero el personaje mediante un editor de rasgos, hasta definir las habilidades que usa el personaje o la capacidad de tomar decisiones importantes para el mismo personaje o para la trama.

4.2.3. *Trama*

La categoría de trama analiza la vinculación emocional con el jugador en función a los eventos que se viven durante el transcurso del videojuego. Esta vinculación puede surgir por varios factores:

- **Por la historia que desea narrar**, géneros como el cine y la literatura, el videojuego demuestra una gran capacidad para crear distintas narrativas e historias que encajan a la perfección con su forma de expresión, es por ello que lo hace uno de los medios más aptos para transmitir un mensaje o historia propia y única, que haga que el jugador se quede enganchado como cuando se encuentra una serie la cual no pueda dejar de ver hasta que la termine, o se emocione por los sucesos narrados.
- **Por la implicación del jugador en la trama**, esta vinculación surge debido a la puesta en escena de una serie de eventos o situaciones donde se hace que el jugador deba tomar decisiones, las cuales, tras ellas, sucederán sus respectivas consecuencias que afecten de mayor o menor forma a la trama.

Otra forma de implicación poco utilizada pero asimismo llamativa e interesante es la denominada "ruptura de la cuarta pared". En el teatro, la cuarta pared es una pared virtual que separa el escenario de la platea, entonces una vez que se rompe la cuarta pared, los actores hablan e interactúan directamente con la audiencia, en el caso del videojuego, son los propios personajes que de una forma directa o disimuladamente interactúan con el jugador creando una mayor implicación con el juego.

4.3. Muestra a analizar

Para este análisis se ha seleccionado la cantidad de cuatro videojuegos de diferentes arquetipos, plataformas y dimensiones para obtener resultados variados o no de una muestra heterogénea con la finalidad de poder analizar diferentes tipos de mercados llegando a alcanzar el videojuego AAA como el indie.

4.3.1. Persona 5

El primer videojuego es *Persona 5*, un videojuego de carácter de rol japonés o también conocido como JRPG publicado por Atlus en 2016 para PlayStation 3 y PlayStation 4. *Persona 5* tiene lugar en Tokio y sigue los acontecimientos en la vida del protagonista, quien es trasladado a la academia Shujin tras ser condenado a un año de libertad condicional por agresión de la cual fue falsamente acusado. Durante el año escolar, él y algunos de sus amigos despiertan unos poderes llamados "Persona" y se convierten en los "Phantom Thieves of Hearts", justicieros enmascarados que recorren el mundo del subconsciente llamado Metaverso robando los deseos corruptos de los corazones de los adultos. Esta elección está motivada por ser un referente en los videojuegos narrativos, llegando a ganar varios premios siendo considerado como uno de los mejores videojuegos de género JRPG de todos los tiempos, fue galardonado con el premio a mejor RPG del año en los The Game Awards de 2017 junto a los premios de diseño de personajes y mejor historia dramática según NAVGTR Awards de 2018.

4.3.2. Elden Ring

El segundo videojuego a analizar es *Elden Ring*, un videojuego de mundo abierto que sigue a rajatabla las características de la saga *Souls*. Este género está basado en el género de rol y acción con una perspectiva en tercera persona y se centra en combates con armas y magias, el género es particularmente notable por su gran dificultad el cual ha ganado gran popularidad en los últimos años. *Elden Ring* ha sido desarrollado por Hidetaka Miyazaki (From Software) y publicado en 2022 para PlayStation 4 y PC con la colaboración de George R.R. Martin, autor de la saga de libros adaptada con éxito a televisión bajo el nombre de Juego de Tronos. *Elden Ring* está ambientado en una fantasía oscura occidental, poniéndonos en la piel de un *sinluz* que deberá explorar un mapa convulso, complejo y sangriento para descubrir todos los secretos que ocultan las Tierras Intermedias y descubrir cuál es el destino del misterioso Círculo de Elden. La elección de este videojuego está motivada por ser la última entrega de From Software en el mercado

hasta la fecha y por ser un éxito de ventas llegando a venderse la gran cantidad de 16.6 millones de unidades en el primer trimestre de su salida, no cabe duda de que este juego ha llamado la atención de los jugadores por su gran dificultad y su historia compleja contada a través de la narración ambiental del mundo y de los objetos.

4.3.3. Animal Crossing: New Horizons

Y el cuarto juego a analizar es *Animal Crossing: New Horizons*, un videojuego de simulación social desarrollado y publicado por Nintendo para Nintendo Switch publicado en 2020. *Animal Crossing* es un videojuego no lineal de simulación de vida a tiempo real. El jugador asume el papel de un personaje personalizable que se mueve por una isla desierta tras comprarle un pack de vacaciones a Tom Nook, un mapache recurrente en la serie. El juego procede a una forma de jugar infinita mientras el jugador explora la isla, y desarrolla una comunidad de animales antropomórficos. El motivo principal de la selección de este videojuego es por su componente personalizable y por la situación en la que se publicó ya que este videojuego permitió que mucha gente pudiera escapar de manera virtual de sus casas durante la pandemia generando así una conexión íntima con el juego.

5. Trabajo de campo

En este capítulo se centrará, como previamente se ha mencionado en los objetivos del estudio, en relacionar los elementos ludo-narrativos que hacen que un videojuego produzca una vinculación emocional mediante el uso de las categorías definidas: **mundo, personajes y trama.**

Para el análisis de los videojuegos seleccionados en función de las categorías propuestas, se hará uso de un jugador ideal. Este jugador ideal cumple las cualidades de haber jugado a los títulos propuestos y de poseer una comprensión de la narrativa y emocional del videojuego.

Además, se podrá observar en el desarrollo de cada apartado el uso del esquema teórico de Cannon-Bard. Se propondrá un estímulo en base a cada una de las categorías, una vez el jugador reciba el estímulo, este lo analiza y genera una emoción o vinculación acorde y por ende reaccionará o responderá de una forma concreta. Ninguno de estos elementos (estímulo, emoción y reacción) son completamente predecibles ya que estas trabajan en función de cada jugador, pero se puede hacer un estudio de caso general ya que todo videojuego diseña de manera concreta un estímulo para el propósito de manera general y un tipo de reacción emocional.

5.1. Mundo

Se dice que el entorno que nos rodea nos modela y condiciona, de la misma forma se aplica a los videojuegos. El marco central de un videojuego está formado por reglas y ficción. El elemento que mejor representa este concepto es el mismo mundo jugable, el espacio ficcional donde se desarrolla el juego: tiene sus propias reglas, funcionalidades, navegabilidad y espacio para distribuir los objetos y configuraciones de obstáculos y objetivos, a la vez que obedece a la topografía, las caracterizaciones y los requisitos expresivos de la ficción. En otras palabras, el mundo de ficción dentro del videojuego es a la vez un tablero donde se ubican elementos y reglas, un espacio-tiempo determinado puesto en escena y el espacio donde se suceden los acontecimientos de la partida.

El mundo del videojuego, según Navarro Ramesal (2013), es una representación de un espacio modelo. Este espacio puede ser totalmente imaginario o totalmente real, pasando por todos los puntos intermedios, pero todos coinciden en un aspecto, el mundo es un modelo de interpretación que representan una comprensión medida de cómo es o cómo debería ser los elementos que lo componen. Aunque el mundo y los elementos escénicos exista, estos son percibido a través del avatar del jugador.

5.1.1. Complicidad espaciotemporal con el jugador

En *Persona 5*, el mundo en el que suceden las acciones es la ciudad de Tokio (Japón) en una época contemporánea representando, de manera realista con estética *anime*, sus diversos barrios como la concurrida Shibuya, el barrio del ocio de Shinjuku o el barrio tecnológico de Akihabara, hasta la misma línea de metro Aoyama-Itchome entre otros muchos lugares representativos de Tokio y de la cultura japonesa.

Al tratarse de un juego en el que nos pone en la situación de un estudiante de preparatoria, debemos de vivir como tal: ir a clase, quedar con los amigos en el centro, ir al parque de atracciones, ver películas en el cine o incluso tener alguna cita. Esto genera que los jugadores que experimenten este mundo a través del personaje y que posean un vínculo (vivir, viajar o pasión) con la capital nipona o que vean reflejada su vida de estudiante (pasada o presente) se sientan cómodos e integrados en este mundo ficticio incluso sintiendo una sensación de nostalgia. Esta emoción vinculativa surge por la cercanía a este mundo representativo del jugador y gracias a que el juego nos sitúa en un contexto actual con una ambientación realista, esta puede llegar a un público mayor.



Ilustración 12 - Representación de Tokio en Persona 5



Ilustración 13 - El protagonista, Ryuji, Ann, Makoto y Yusuke estudiando para los exámenes de antes de verano

A parte de Tokio, Persona nos muestra un mundo alternativo donde se manifiesta una realidad distorsionada llamada Mementos, en esta distorsión podemos ver como ciertos personajes

(mayormente antagonistas) ven la realidad, la cual en su máximo nivel representa un Palacio que muestra el mundo a través de sus ojos y nos describe cómo es su verdadera personalidad. Este Metaverso nos muestra como son las personas en realidad, sus pensamientos y emociones más oscuras. Este espacio no suele crear una complicidad con el jugador, pero le hace reflexionar el cómo ve el la realidad, dando forma a su propio Palacio emocional.

En el caso de *Elden Ring* no encontramos una complicidad realista como en *Persona 5*, ya que *Elden Ring* muestra un mundo ficcional de estilo fantástico medieval cuyo *worldbuilding* ha sido creado en colaboración por el mismo George R.R. Martin, el autor de la saga de novelas de fantasía medieval *Canción de hielo y fuego* y productor de su adaptación televisiva *Juego de tronos*. Esta colaboración no solo generó un mundo de ficción lleno de una narrativa ambiental que emerge en su búsqueda, sino que también hizo efecto llamada a los fans de los libros y series del género de fantasía medieval. *Elden Ring* no posee un mundo realista, pero está basado en uno que podemos identificar con una gran influencia por parte de la edad media europea y la religión ortodoxa representando grandes estructuras del estilo barroco como palacios, catedrales e iglesias.

Analizando esta llamada podemos extraer una motivación por parte de los jugadores de entrar y experimentar este mundo, generando así la vinculación emocional por la complicidad con el género, esta complicidad se diferencia de la proximidad de *Persona 5* cambiando la complicidad emotiva de un mundo próximo al jugador por una complicidad emotiva de los gustos del jugador, por lo que en este concepto no es tanto el mundo que se genera sino el mundo que moldee el género de la ficción medieval.

Hasta aquí hemos observado juegos en los que la complicidad surge del propio escenario, sin embargo, *Animal Crossing* conlleva otro tipo de mecanismos de complicidad. El mundo de *Animal Crossing* puede existir la vinculación por complicidad, pero no la genera el mundo que se ofrece ya que este es cuasi vacío. La complicidad la construye el usuario mediante las acciones de craftero y de edición de la isla en la que residimos, pudiendo crear un mundo único que genera la vinculación que él desee.

Este caso es interesante de estudiar, la vinculación por complicidad es mínima en el inicio del juego ya que el jugador se encuentra en una isla desierta con pocos elementos y habitantes, pero a medida que aprende nuevas recetas de creación de objetos y se mudan nuevos vecinos, el jugador puede ir creando la isla a su gusto y semejanza. Pero no solo es la propia isla la que genera la vinculación, en *Animal Crossing* el tiempo avanza como en el mundo real, y como tal existen eventos anuales y festividades como la Navidad, Halloween, Pascua o cambios de estación entre otros muchos. Estos eventos y estados temporales influyen al jugador de realizar ciertas acciones mediante la vinculación por proximidad, el juego no te obliga a asistir a los eventos como asistir a la fiesta de cumpleaños de un vecino en su casa, ni realizar la caza del huevo en

Pascuas, pero el jugador al experimentar estos eventos de cerca en su vida siente la necesidad y la emoción de realizarlos por voluntad propia como uno más en el propio juego.

5.1.2. Narrativa ambiental e inmersión del escenario

En *Persona 5* es difícil leer la narrativa ambiental de Tokio ya que es una gran ciudad bulliciosa de la cual no podemos extraer mucha información por parte de ella más de la que sabemos por general, esto cambia drásticamente cuando accedemos al mundo del subconsciente llamado Mementos. En Mementos no paramos de recibir información por parte del escenario, concretamente de los palacios. Los Palacios son manifestaciones distorsionadas de la realidad, en ellos podemos ver como el gobernante de cada palacio ve el mundo a través de sus ojos y nos describe cómo es su verdadera personalidad, un ejemplo para tratar ese tema es el palacio de Kamoshida.

En este palacio el profesor de educación física se considera a sí mismo un soberano que reina en la escuela y como tal lo vemos representado en el palacio, mostrándonos cárceles donde se pueden vislumbrar estudiantes siendo torturados o salas sexuales donde están las alumnas para su propio gozo. Con esta representación y sin haber conocido aún la descripción del profesor en el juego, la narrativa ambiental ya nos ha contado que es un matón lujurioso, vanidoso, cruel y egoísta que abusa de sus alumnos emocional, física y sexualmente.

Con solo ver estas escenas ya sabemos el contexto sin la necesidad alguna de diálogos ni de ningún texto que nos explique lo que está sucediendo, pudiendo entender la narrativa detrás de este mundo generando las emociones que nos transmita este escenario, que en el caso de *Persona 5*, los palacios suelen transmitir una sensación de desagrado por su representación cognitiva de gente malvada.

En el caso de *Elden Ring*, pasamos a un mundo completamente diferente, donde la narrativa ambiental es el primer reclamo del juego junto a su nivel de dificultad. *Elden Ring* se ha hecho un hueco en los mejores juegos narrativos con solo la narrativa ambiental. En el juego, la historia es difusa y dispersa, es por ello que el encanto del juego reside en la búsqueda y su descubrimiento mediante la obtención de objetos y sus descripciones, desbloqueando de esta forma el lore del juego.

Los objetos en *Elden Ring* son piezas de un gran puzzle de la historia del mundo, a medida que derrotamos enemigos y encontramos objetos legendarios, podemos ir combinando sus historias de estos para ir entendiendo los sucesos de las tierras intermedias. No solo los objetos que adquiriremos mediante la derrota de diversos enemigos del juego o en las profundidades de unas ruinas transmiten esta narrativa ambiental, sino también el entorno que nos rodea. *Elden Ring* posee uno de los mundos abiertos más ambiciosos de la actualidad, pero este no es vacío, todo

elemento en el escenario tiene un porque, pudiendo desvelar la historia sin necesidad de leer ni dialogar.

De esta forma podemos, mediante nuestra propia comprensión y entendimiento del mundo desvelar los grandes misterios que emanan en *Elden Ring*, haciéndonos partícipes del descubrimiento de la historia que rodea el juego.

En opuesto de *Animal Crossing*, no podemos crear esta sensación de narrativa ambiental ya que su desarrollo espacial es más enfocado a lo lúdico que a lo narrativo.

5.2. Personajes

Los personajes, sin duda, son el elemento central de la narración y por ende los personajes de los videojuegos desarrollan una relación especial con el jugador. El personaje es el que controla el ritmo del jugador y es el elemento que nos conecta al videojuego, a través del vivimos y experimentamos la acción y narrativa como si fuera una extensión de nosotros mismo que nos evoca a este mundo de ficción. Utilizando esta relación como modelo central de este apartado abordaremos la complejidad del personaje virtual como elemento fundamental de la vinculación emocional.

En este apartado se hará uso de ejemplos de mi experiencia personal durante las sesiones de los distintos títulos analizados para elaborar este análisis. De la misma forma que yo tuve una experiencia que generó una vinculación con ciertos personajes, otros perfiles de jugadores pueden tener las suyas propias con los mismos u otros personajes.

5.2.1. Afinidad creada durante el transcurso de la narrativa

Persona 5 es un referente en el diseño de personajes emocionales. *Persona* tiene un sistema de vínculos sociales llamado *Confidant*, este sistema involucra al protagonista a construir relaciones con determinados personajes de la ciudad de Tokio, pudiendo aumentar el nivel social de estos. Este nivel aumenta a nivel que pasamos tiempo con cada confidente, desbloqueando una mayor relación con este y pudiendo interactuar de diferentes maneras con este e incluso descubrir nuevos aspectos de ellos.

La plantilla de personajes de *Persona 5*, aun siendo limitada, es variada en su totalidad, poseyendo un total de 9 personajes principales, 14 secundarios y 6 antagonistas principales. Entre ellos observamos rasgos únicos y exclusivos de cada personaje haciéndolos diferentes entre ellos. De esta forma al poseer una lista de personajes variados tenemos la posibilidad de poder desarrollar una vinculación emocional mediante la afinidad estética, esta afinidad no surge de la relación que se tenga con el personaje, sino de las capas de funcionalidad y de la más superficial, el rasgo. De esta forma podemos decidir pasar nuestro tiempo libre en el juego con un personaje concreto porque nos agrada su diseño, su actitud o incluso su forma de hablar, llegando a influenciar a la formación del equipo de combate, incluyendo a los personajes que estéticamente se resultan más llamativos o por simplemente su estilo de combate.

Representando esta afinidad se mostrará con un ejemplo, de mi experiencia personal durante una sesión de juego para elaborar este análisis. En *Persona 5* solo podemos llevar a 4 personajes en nuestro equipo de combate incluyendo al propio protagonista, el resto del equipo estará en la retaguardia y no serán capaces de intervenir en el combate, por lo que planificar un equipo equilibrado es sumamente necesario. Este equilibrio se basa en las habilidades de cada personaje y de los enemigos, estas habilidades se basan principalmente en las ofensivas e infligir daño y se diferencian entre sí en función de la afinidad elemental de cada una de las habilidades. Cada personaje y enemigo posee su propia resistencia y debilidad a cada una de las afinidades elementales, es por eso que el equilibrio del equipo reside en compensar las debilidades y en incluir personajes que poseen afinidades elementales que debiliten al enemigo. Este equilibrio se rompe cuando existe la vinculación, sustituyendo la calidad por los propios gustos del jugador, de esta forma en vez de poseer un equipo con personajes que faciliten el combate y la estrategia, construimos un equipo con los personajes que más nos agradan, aunque esto implique aumentar la dificultad del combate. De esta forma como jugador de *Persona 5* mi equipo de combate siempre tenía a dos personajes fijos a parte del protagonista, a Ryuji y a Makoto. Ryuji es un personaje que su diseño de estudiante rebelde con una personalidad noble y divertida junto a su estética de vestuario me agradaban y me causa una sensación de conformidad a su alrededor, no solo el rasgo me atrae del personaje, sino su afinidad elemental de la electricidad ya que uno de los elementos que más me agradan en los mundos de ficción es el poder de la electricidad. En el caso de Makoto aun atrayéndome el diseño no consigue generar la vinculación de rasgo necesaria, pero si la vinculación de funcionalidad gracias a su gran poder curativo incluyéndola siempre en el equipo. Estos ejemplos representan nuestros gustos como jugadores y como personas, tenemos tendencias y manías a la hora de seleccionar personajes, eligiendo aquellos que poseemos mayor complicidad tanto estética como funcional.

Esta afinidad no solo se ve afectada por los rasgos o la funcionalidad de un personaje, también, como en la vida real, en la relación que entablamos con ese personaje. Las bases de la amistad se basan en el tiempo y la vinculación, *Persona 5* lo traslada a la perfección a su terreno, a medida que pasamos tiempo con los personajes estos se van volviendo más cercanos a nosotros y nos cuentan sus problemas, sus motivaciones, pasado o incluso nos agradecen por pasar tiempo con ellos. A medida que nuestra relación en el juego aumenta también nos permiten realizar otras actividades como quedar a jugar a videojuegos, ir al cine o ir a comer todos juntos, llegando incluso a poder entablar una relación amorosa con ellos. Esto no solo genera una vinculación entre el protagonista y el personaje, sino que al ser el protagonista nuestra representación virtual en el juego los vínculos emocionales se generan en nosotros también, obteniendo de esta forma la vinculación emocional más fuertes que podremos ver en este proyecto ya que se genera una vinculación de amistad real virtual. Como un amigo nosotros nos preocupamos por ellos y como tal nos importa lo que dicen o hacen, nos alegramos cuando consiguen ciertos objetivos, nos

entristecemos cuando les sucede un problema e incluso nos divertimos cuando ellos se divierten. Estos acontecimientos los vive el propio protagonista, pero estos se transmiten directamente al jugador, nos trasladamos al mundo de *Persona 5* y experimentamos como si fuéramos nuestra amistad que entablamos con los personajes del grupo de los Phantom Thieves.



Ilustración 14 - Quedadas varias con los confidentes de Persona 5

Entre estos personajes, desde mi propia experiencia personal durante la sesión de juego para elaborar este análisis, se encuentran los grandes personajes que generan la mayor vinculación con el jugador, y estos son principalmente los primeros compañeros que forman a los Phantom Thieves, Ryuji, Ann y Morgana.

Ryuji es el primer amigo que tenemos en el juego, este con su actitud positiva y su actitud rebelde cautiva a casi cualquier jugador, no solo esto surge en la relación emocional con este personaje. Ryuji en los fines de semana pregunta en pasar tiempo con el protagonista, jugando en casa, comiendo ramen, ir al gimnasio o ir a jugar en las recreativas. Es ese tiempo que pasamos con el y su entusiasmo el que nos cautiva. Ann es más calmada que Ryuji, pero su forma de actuar, su contagiosa alegría y sus motivaciones para seguir adelante nos genera una sensación de autosuperación y de proximidad a ella, siendo un personaje al cual querrías conocer en la propia vida real. Y por ultimo tenemos a Morgana, la relación con él es diferente al resto ya que es un gato, aun siendo un gato el vinculo que podemos generar con él es único ya que al igual que el protagonista no sabe hacia donde se dirigirá su vida, y es por eso que el quiere estar con el resto haciendo locura y pasándose bien, sentimiento que llegamos a compartir y empatizar,



En el caso diferente de *Elden Ring* esta vinculación por la relación con los personajes se reduce drásticamente ya que solo unos pocos de estos personajes llegan a generar la relación emocional que generan los de *Persona 5*. *Elden Ring* se desarrolla en las tierras intermedias, un mundo donde acecha el peligro en cualquier rincón es por eso que la mayoría de los personajes son hostiles o no poseen una vida muy larga, por ese motivo es difícil entablar una relación emocional con la mayoría de los 57 personajes. Otro factor que influye a la falta de relación emocional se debe a las localizaciones no fijas de los personajes, a medida que exploramos a fondo las tierras intermedias vamos encontrando personajes pintorescos que nos ofrecen misiones secundarias o información sobre el mundo, pero a medida que avanzamos en su trama o en la trama principal, este irá desplazándose por el mundo teniendo pocas referencias sobre su nueva posición. Aun así la mayoría de personajes, por no decir todos, poseen misiones que se enlazan con el mundo y se desarrollan a lo largo de toda la trama principal por lo que podemos llegar a entablar una relación emotiva aunque con un muy probable desenlace trágico, entre estos personajes surgen figuras importantes para la trama y que podemos encontrar con más frecuencia, siendo estos los personajes que mayor relación emotiva generan al jugador: Alexander Puño de Hierro, Boc el costurero, Fia, Rogier, Melina, Millicent, Hewg, Parches, Roderika, Blaidd o Ranni la bruja. Estos personajes nombrados, según mi experiencia personal durante la sesión de juego para elaborar este análisis, son los personajes que mayor relación emocional generan al jugador, esto se debe a que estos personajes evolucionan a lo largo del juego y nosotros somos espectadores, partícipes o responsables de esta evolución y en ocasiones los que provocan su trágico final. Entre estos personajes y semidioses encontramos un fuerte reclamo en redes por una serie de personajes que desde mi propia experiencia personal durante la sesión de juego para elaborar



este análisis comparto. Entre estos personajes encontramos uno de los Semidioses, Malenia, la espada de Miquella, la Bruja Lunar Ranni y su leal sirviente Blaidd, el semilibro y Millicent.



Ilustración 15 - El sinluz poniéndole el anillo de la luna oscura a Ranni

Ranni persigue unos ideales muy concretos, los cuales podemos llegar a compartir e intentar alcanzar en cierto punto de la historia, es inteligente y posee un diseño único en todo el juego, por lo que, como uno de los personajes principales de *Elden Ring* es casi inevitable recorrer su historia y alcanzar su final. Blaidd es el protector de Ranni, su lealtad transmite un profundo respeto y en él se muestra un perfecto caballero. La vinculación que se genera con Blaidd durante toda la historia se va fortaleciendo al pasar por muchas dificultades, desde explorar Nokron, la ciudad eterna, hasta matar juntos al semidiós que sostenía las mismísimas estrellas, el General Rada, es por eso que esta relación formada con Blaidd nos rompe emocional cuando pierde la razón y nos tenemos que enfrentar en combate hasta que uno de los dos muera, es algo que desde mi consciencia sigo sin perdonarme.

Millicent por su parte es una increíble superviviente y luchadora, desde que la ayudamos a curarse de la putrefacción escarlata recorre las tierras intermedias para enfrentar a su propio destino, elige luchar y morir siendo ella ha elegido ser en vez de someterse a lo que se espera de ella. Su convicción es tan fuerte que se enfrenta contra los mismísimos Semidioses, la cual hasta su último aliento siguió luchando por su determinación. Para entender y generar una relación emotiva con Malenia es necesario primero conocer su historia derrotando a Mohg, Señor de la Sangre, así se descubre que Miquella, hermano de Malenia, muere tras ser raptado por Mohg. Malenia debería haberlo protegido, pero esta estaba en coma, cuando nos enfrentamos a ella Malenia está sentada en su trono, abatida y melancólica mientras acaricia el árbol de su hermano, vemos uno de los Semidioses derrotado y triste por la falta de su hermano. Malenia es un personaje precioso

a todos los niveles, una guerrera caída en desgracia que lo ha perdido todo, que lucha hasta el final pese a estar rota de dolor y finalmente florecer como una diosa de mayor adversidad, al matar a Malenia se siente el haber matar algo puro y natural.

Hasta este momento hemos observado juegos en los que la narrativa, el trasfondo y los rasgos más complejos influenciaban los vínculos con el jugador, sin embargo, *Animal Crossing* rompe todo este esquema mostrando personajes cuya importancia y vinculación nacen de los rasgos y relaciones más superficiales.

Animal Crossing: New Horizons posee la gran cantidad de 300 vecinos, más los personajes fijos de la isla como Toom Nook, Tendo y Nendo, Canela, Socrates, Pil y Mili, Rafa y Rodri y Figaro entre otros personajes que vienen de visita a la isla ocasionalmente como el cantante Totakeke. Estos personajes son animales antropomórficos que interactúan con el avatar del jugador, el único humano del juego. Como se puede observar, hay por donde elegir en la plantilla de personajes por lo que conseguir una afinidad estética es de lo más común, además incluso se puede seleccionar mediante las características de los personajes, que vecino podemos más afines.

- Afinidad por el animal que lo representa, solemos vincularnos con aquellos animales que nos gustan y rechazar aquellos que no toleramos o no nos agradan tanto
- Afinidad por su personalidad: atlético, esnob, gruñón, perezoso, alegre, dulce, presumida y normal
- Afinidad estética, como el resto de los títulos analizados

De esta forma el jugador puede incluso construir el propio vecino que desea en función de sus afinidades de los puntos anteriores. Si elegimos uno de los animales disponibles en el juego, un antílope, y queremos que este, por contradicción a su especie sea perezoso, conseguimos el vecino López el cual posee esas mismas características, pudiendo de esta forma tener la combinación que uno desee.



Ilustración 16 - Fragmento de la plantilla de vecinos de Animal Crossing: New Horizons

En el caso de las relaciones emocionales, aun siendo un juego que parece no incidir en historia ni personajes, es todo lo contrario. La esencia de los vecinos reside en la relación con ellos y como en *Persona 5*, a medida que interactuemos con ellos, mayor será el vínculo con ellos. En el caso de *Animal Crossing*, los vecinos a medida que la relación aumente empezarán a ponernos apodos, irán a visitarnos a nuestra propia casa o incluso nos harán regalos, generando de esta forma una relación emocional que puede generar incluso alegría cuando alguno de estos vecinos nos envía una carta al buzón de nuestra casa con un mensaje en el que aprecia nuestra amistad con el/ella.

5.2.2. Identificación del jugador y personalización con el personaje

La identificación nace de la representación del jugador en el mundo de ficción del videojuego, por eso a mayor customización del personaje, mayor será la identificación y por tanto la vinculación emocional crecerá. Esta representación no necesita ser 1:1 a la realidad, los seres humanos tenemos unos gustos y deseos determinados, y estos aspectos los representamos en nuestro avatar durante su creación.



Ilustración 17 - Ejemplos de "el isleño" de Animal Crossing: New Horizons

En *Animal Crossing* nada más empezamos el juego se nos pide que definamos el aspecto del avatar, pudiendo de esta forma elegir el estilo y color de pelo y ojos como la forma de la nariz o la boca. Los jugadores pueden representarse a sí mismos o una versión que satisfaga las características que el jugador quiera representar. Esta caracterización fomenta la inmersión y la relación avatarial, proyectándonos dentro del juego y empatizando con el entorno. A medida que avanzamos en el juego, se desbloquea la tienda de ropa de la isla, donde podremos vestirnos como más nos guste. En un ejemplo durante mis sesiones de análisis del juego, empezó a llover en la isla, aun no poseyendo ningún efecto secundario la lluvia en nuestro personaje, la identificación me hizo que me cambiara y me pusiera un chubasquero para poder seguir recorriéndome la isla, esta acción no fue realizada desde un punto de vista de gameplay, sino emocional.

En el caso de *Elden Ring* la customización es muchísimo mayor ya que antes de empezar el juego debemos crear nuestro propio personaje mediante un sistema avanzado de creación de personajes, donde podemos modificar incluso las facciones de nuestra cara, como incluir cicatrices o tatuajes. Esto solo fomenta la inmersión y la vinculación ya que este personaje no es proveniente del juego, sino fruto del diseño del propio jugador. Por lo que antes de empezar el juego ya hemos generado el primer paso de la vinculación emocional por la identificación con el personaje. A medida que avanzamos desbloqueamos equipamiento para nuestro personaje, así como nuevas armas. Gracias a la customización de *Elden Ring* un personaje puede equiparse cualquier equipo que posea por lo que se puede construir al personaje como se desee, incrementando aún más la identificación.

Por el lado opuesto tenemos a *Persona 5*, el cual no posee ninguna característica de personalización o customización ni del protagonista ni del resto del equipo más que poder mejorar

las armas. Pero esto no significa que *Persona 5* no posea un carácter de identificación, el núcleo de la identificación de *Persona 5* reside en el propio Protagonista. Este protagonista se caracteriza por ser un personaje totalmente plano que nosotros moldeamos a base de elegir una respuesta entre una selección. Al ser un cascarón vacío podemos hacer que se comporte de la forma que nosotros como jugador queramos sin romper la coherencia del personaje ya que no posee personalidad propia. Por lo tanto, nosotros como jugador le dotamos de vida, motivación y personalidad al protagonista convirtiéndose de esta manera en una marioneta de nuestras emociones en el juego.

5.3. Trama

La trama es el elemento más puro de la narrativa, es donde colisiona todos los elementos ludo narrativos que el autor ha querido incluir para poder transmitir un mensaje al jugador

5.3.1. La historia que desea narrar

La historia de *Persona 5* es, junto con otros títulos, de los juegos con mayor duración a nivel de trama (alrededor de 80 horas), esto permite poder experimentar varios eventos de gran peso narrativo que causar impacto tanto en la trama como en el jugador. *Persona 5* centra su historia en el protagonista y su grupo de amigos. En esta trama viven muchas aventuras complicadas, en las cuales tienen que enfrentar a adultos cuyo corazón está ennegrecido por su maldad, por ello en *Persona 5* podemos ver situaciones de extremo abuso.

Uno de estos ejemplos se puede ver en el primer tramo de la historia, en ella el primer enemigo, Kamoshida, es un profesor de educación física que abusa físicamente a sus alumnos masculinos y sexualmente a los femeninos. Llegando a presenciar delante de toda la escuela el intento de suicidio de una de las mejores amigas de Ann, nuestra amiga. Esta al no soportarlo más salta desde la azotea del instituto, quedando gravemente herida. Esta escena genera un pico traumático en la historia e en nosotros ya que hemos visto como una chica inocente se intenta suicidar por culpa de un ser malvado que posee impunidad absoluta en la escuela.

Otro punto crítico de la trama y por tanto de nuestra emoción a través de la narrativa, es cuando muere el padre de Haru, este tras robarle el corazón y haciendo que confiese sus crímenes, los protagonistas lo celebran yéndose al parque de atracciones, donde nosotros a la vez que ellos lo disfrutamos tras la batalla tan intensa, en eso que al ver en directo la confesión, el padre de Haru le empieza a brotar sangre por todos los ojos y boca, muriendo de forma atroz en frente de la televisión pública y a los ojos de Haru.

Estas escenas generan que nosotros como jugadores y como compañeros de estos personajes, empaticemos con ellos y afrontemos estos eventos dramáticos.

Pero no todos los eventos deben de ser trágicos para poder entablar una vinculación emocional con la trama.

El ejemplo que mejor lo define es el mensaje y simbolismo que subyace en *Persona 5* y es la máscara social, en *Persona 5* todos poseen una máscara, tanto villanos como protagonistas, ya

que como en el mundo real, solo aquellos que entran en nuestros corazones descubren como somos en realidad.

En la contraposición de *Elden Ring* y *Animal Crossing*, estos son difícilmente vinculantes con la historia ya que en el primer caso es compleja y se requiere de muchos esfuerzos para entenderla, por lo que la vinculación se degrada. Y en el caso de *Animal Crossing* es totalmente distinta.

En *Animal Crossing* creamos nosotros nuestras propias historias en base a la estructura orientada a objetos, generando de esta forma una historia única para cada jugador, evolucionando en si misma a medida que la construimos.

5.3.2. La implicación del jugador en la trama

La implicación del jugador principalmente emerge de las acciones y las decisiones que tomamos a lo largo de la historia. En el caso de *Persona 5* al encontrarnos en una estructura lineal, es casi imposible poder modificar la trama principal, ya que las únicas decisiones que podemos llegar a tomar en el transcurso de la historia es de que forma responder a ciertos personajes, los cuales te responderán de una forma u otra pero sin consecuencia alguna.

Un caso diferente es el de *Elden Ring*, aun no poseyendo como tal un punto de la narrativa donde te permite elegir una ramificación de la historia, esta va cambiando a medida que realizamos ciertas acciones, un ejemplo claro es asesinar un personaje. Obviamente si un personaje es asesinado, no es posible completar sus misiones, pero esta muerte puede no venir directamente por la espada del jugador, sino que puede venir de forma indirecta. Como ya se ha comentado *Elden Ring* es un juego que posee un mundo lleno de peligros, en ocasiones al liberar alguno de estos peligros podemos traer la devastación a los que nos rodea, y este ejemplo se puede observar en el final del juego, en este final se quema el árbol áureo, el símbolo de la vida y la muerte en *Elden Ring*, al hacerlo el mundo colisiona y la mayoría de los personajes que conocemos fallecen por el caos que se forma

6. Conclusión

A lo largo del transcurso de este proyecto de fin de grado se ha podido observar la creciente importancia de los videojuegos en el mundo de la narrativa y la emoción, y se ha convertido por ende en un nuevo campo de investigación con mucho por crecer en los años venideros. Por ello, diseñamos un análisis del estado actual de estos estudios y optamos por un abordaje narratológico afectivo desde su perspectiva. A partir de ahí, hemos podido constatar el estatus del videojuego como un ente vinculativo, no como un vínculo superficial, sino como una conexión donde jugadores y videojuegos crean una experiencia emocional única a través de elementos narrativos.

Considerando el videojuego como un objeto narrativo, hemos podido comprobar que los postulados de las teorías emocionales de Cannon-Bard se cumplen mediante el esquema estímulo, emoción y reacción teniendo cabida para dar cuenta de esta variable emotiva al videojuego. El videojuego, a pesar de tener sus particularidades basadas en la participación constructiva del discurso del jugador, es heredero de una tradición narrativa, vinculada directamente con el cine y otros medios audiovisuales, pero que tiene su origen en la consideración del hombre como "animal narrativo". Los relatos construyen nuestro mundo, el mundo nos contextualiza la trama y al personaje y este hace que el engranaje del juego gire y genere el estado vinculatorio emocional. En cuanto al estudio de caso, hemos complementado el modelo teórico para la detección de los cuatro elementos de forma narrativo-emocional propuestos por Adam: el espacio, el tiempo, los acontecimientos o trama y los personajes, para poder así caracterizar y analizar el videojuego como mundo narrativo emocional. A pesar de que se ha realizado el estudio de caso sobre los juegos de *Persona 5*, *Elden Ring* y *Animal Crossing: New Horizons* este modelo de análisis puede aplicarse a cualquier tipo de videojuego para determinar su grado de vinculación emotiva con el jugador. En vista de todo lo anterior, este trabajo demuestra ser un enfoque teórico que se puede utilizar en esta apasionante y aún poco explorada área de investigación.

Aun así cabe declarar que la finalidad de este proyecto no pretende generar una fórmula que garantice la vinculación emocional con el jugador, en este proyecto se resaltan las cualidades de ciertos elementos narratológicos que pueden incrementar la vinculación emotiva del jugador.

7. Bibliografía

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes* (n.º 7).
- Adam, J.-M. (2005). "Relato" en Charaudeau, P. y Maingueneau, D. (dirs.), *Diccionario de Análisis del discurso*. Amorrortu.
- Adam, J.-M., & Revaz, F. (1996). *L'analyse des récits*. Seuil.
- Baiz Quevedo, F. (2014). *Del papel a la luz: personaje literario y personaje fílmico. Seis estudios sobre literatura y cine*. https://www.academia.edu/407555/Del_Papel_aLa_Luz_Personaje_Literario_Y_Personaje_F%C3%ADlmico
- Bavelas, J. B., Jackson, D. D., & Watzlawick, P. (2014). *Pragmatics of Human Communication: A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*. W. W. Norton, Incorporated.
- Berkeley, G. (1982). *Tratado sobre los principios del conocimiento humano*. Gredos.
- Branlla, F. J. (2020, November 20). *La narrativa en los videojuegos: Historias y conflictos interactivos - MeriStation*. *Diario AS*. https://as.com/meristation/2020/11/20/reportajes/1605863800_319793.html
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine* (M. J. Fernández Prieto, Trans.). Taurus.
- Crespo, E. (1991). Lenguaje y acción: el análisis del discurso. *Interacción social*, 1, 89-101.
- Da Costa, N. (1989a). On the Logic of Belief., *Philosophical and Phenomenological Research*, 2.
- Da Costa, N. (1989b). The logic of Self-Deception, *American Philosophical Quarterly*, 1 .
- Darwin, C. (1998). *The expression of the emotions in man and animals* (P. Ekman, Ed.). Oxford University Press.
- Figueroa, S. (2013, Marzo 7). *La narrativa de los videojuegos y su categoría como arte*. *El Diario*. https://www.eldiario.es/tecnologia/diario-turing/narrativa-videojuegos-categoria-arte_1_5602787.html
- Gonzalez Tardon, C. (2006). *Emociones y Videojuegos*. CarlosGonzálezTardón.Com. <http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/Emocionyvideojuegos%20CarlosGonzalezTardon.pdf>
- James, W. (1994). *Principios de psicología* (traducción de Agustín Bárcena). Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica.
- James, W. (1994). *Principios de psicología*. Fondo de Cultura Económica.
- Juan Ginés, L. J. DE (2004). *El espacio en la novela contemporánea española*. [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid.

- Kahneman, D. (2012). *Pensar rápido, pensar despacio* (J. Chamorro Mielke, Trans.). Random House Mondadori.
- Klastrup, L. (2009). The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction. *Game Stud.*, 9. <http://gamestudies.org/0802/articles/klastrup>
- Koch, C. (2012). *Consciousness: Confessions of a romantic reductionist*. MIT press.
- López Mejía, D. I., Valdovinos de Yahya, A., Méndez-Día, M., & Mendoza-Fernández, V. (2009). El Sistema Límbico y las Emociones: Empatía en Humanos y Primates. *Psicología Iberoamericana*. <https://psicologiaiberoamericana.iberomx.com/index.php/psicologia/article/view/270/523>
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Nardone, G. (2020). *Emociones: Instrucciones de uso*. Herder Editorial.
- Nardone, G. (2022). *Emociones : Instrucciones de Uso*. <https://elibro-net.eu1.proxy.openathens.net/es/ereader/usj/158786>
- Navarro Remesal, V. (2013). Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad. TDX. <http://hdl.handle.net/10803/111168>
- Nickerson, C. (2021, November 1). Cannon-Bard Theory of Emotion. *Simply Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/what-is-the-cannon-bard-theory.html>
- Oña, D. (2021, May 18). Qué es la narrativa en los videojuegos y por qué no debes confundirla con historia, trama, guion, lore y otros términos. *IGN España*. <https://es.ign.com/mario-1/173328/feature/que-es-la-narrativa-en-los-videojuegos-y-por-que-no-debes-confundirla-con-historia-trama-guion-lore>
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Pizarro, A. (n.d.). *El análisis de estudios cualitativo*. La Unidad Docente. Retrieved September 4, 2022, from <http://unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/4+Aten+Primaria+2000.+Análisis+de+Estudios+Cualitativos.pdf>
- Pizarro, J. d. A. (2000). *El análisis de estudios cualitativo*. La Unidad Docente. <http://unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/4+Aten+Primaria+2000.+Análisis+de+Estudios+Cualitativos.pdf>
- Planells de la Maza, A. J., & Cuadrado Alvarado, A. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC, S.L.
- Planells, A. J. (2013). Los videojuegos como mundos ludoficcionales Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación. CORE. https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16262/tesis_planells_de_la_maza.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pont, E. (2020, May 18). ¿Cómo ha evolucionado la narrativa de los videojuegos? Retrieved August 4, 2022, from <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200518/481133302468/evolucion-narrativa-videojuegos.html>

-
- Ramirez Moreno, C. (2012). Introduccion al analisis del personaje en le videojuego. idUS. Retrieved September 4, 2022, from <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78375/TFM.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Rodríguez Gómez G, Gil Flores J., García Jiménez E. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Aljibe.
- Ryan, M. L. (2004). La narración como realidad virtual. Ia inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Paidós.
- Scolari, C. A., & Universitat de Barcelona. Laboratori de Mitjans interactius (Eds.). (2013). Homo videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación. Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius.
- Searle, J. R. (2000). El misterio de la conciencia (Vol. 141). Grupo Planeta (GBS).
- Sierra, S. (n.d.). TEMA 8. Análisis Cualitativo. Análisis Del Discurso, Interpretación Y Presentación DE Resultados. StuDocu. Retrieved September 4, 2022, from <https://www.studocu.com/es/document/universidad-de-burgos/tecnicas-cuantitativas/tema-8-analisis-cualitativo-analisis-del-discurso-interpretacion-y-presentacion-de-resultados/4532100>
- Suarez Muñoz, A. (2017). La narración de las interacciones. RUC. Retrieved September 4, 2022, from https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/20295/SuarezMourino_Adrian_TD_2017.pdf?sequence=2
- Sunstein, C. S., & Thaler, R. H. (2018). Un Pequeño Empujón: El Impulso Que Necesitas Para Tomar Mejores Decisiones Sobre Salud, Dinero Y Felicidad/ Nudge: Improving Decisions about Health (B. Urrutia, Trans.). Penguin Random House Grupo Editorial.

8. Anexos

8.1. Propuesta del TFG

Nombre alumno: Marc Lozano Martínez

Titulación: Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos / Doble Grado

Curso académico: 2021-2022

1. TÍTULO DEL PROYECTO

Generación de experiencias emocionales en videojuegos a través de la perspectiva narrativa: Cómo los videojuegos me hicieron llorar

2. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TEMA A TRATAR

Desde que se inventaron, los videojuegos enseguida empezaron a utilizarse como plataforma narrativa siguiendo la estela de otros medios audiovisuales como el cine y la televisión.

Este trabajo pretende explicar cómo un producto técnico como es el videojuego puede generar emociones en los jugadores mediante la creación de una historia bien estructurada con unos personajes carismáticos y sus vivencias, y cómo, con su aplicación, el relato puede fomentar las respuestas emocionales y una experiencia que genera mayor implicación con el producto por parte del jugador.

En este proyecto se analizará teóricamente las bases narratológicas por las que la creación de relatos y personajes puede aumentar el valor de la experiencia de juego y generar una mayor inmersión y *engagement* con los jugadores.

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Este trabajo tiene un objetivo central:

- Demostrar que los factores narrativos pueden generar una experiencia emocional en los jugadores de videojuegos

De ahí se derivan unos objetivos secundarios:

- Desgranar las herramientas con las que un relato puede contribuir a la generación de emociones en un producto narrativo
- Explicar la manera en que un diseño de personajes eficaz puede aumentar la empatía emocional del jugador
- Recopilar fuentes bibliográficas que hablen de la relación entre narrativa y emoción aplicado al ámbito del videojuego

4. METODOLOGÍA

Este trabajo se desarrollará mediante la aplicación de tres metodologías centrales:

- Análisis cualitativo del discurso: aplicado a los diferentes ejemplos de videojuegos utilizados para guiar el desarrollo teórico del proyecto
- Entrevistas en profundidad: cuestionarios aplicados a distintos jugadores que compongan una muestra representativa y sirvan para validar las ideas plasmadas en el proyecto.
- Recopilación y análisis bibliográfico: destinado al apoyo teórico de los argumentos utilizados en el trabajo

5. PLANIFICACIÓN DE TAREAS

Se llevarán a cabo varias reuniones con el tutor durante las cuales se establecerá de forma mas definida un calendario de trabajo.

6. OBSERVACIONES ADICIONALES

Este proyecto se enmarca dentro de las ciencias sociales, ya que presenta una perspectiva de corte humanista, por lo que difiere del resto de trabajos habitualmente presentados en la asignatura.

El tutor de este proyecto será Javier Calvo.

8.2. Actas de reunion

REUNION: Primera aproximación al proyecto

Fecha: 19 de octubre de 2021	
Hora comienzo: 15:30	Hora finalización: 16:30
Lugar: Universidad San Jorge, Facultad de Comunicación	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Javier Calvo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Elaboramos conjuntamente un esquema inicial del trabajo, así como sus diferentes secciones y su estructura.	
2	Se decide estructurar y adaptar un TFG que presenta una perspectiva de corte humanista a un TFG de corte científico-tecnológico.	
3	Decidimos emplear el análisis cualitativo de contenido como marco metodológico.	
4	Se ha hablado sobre la importancia de tener un marco teórico rico en contenido y como su uso beneficia en la sección de trabajo de campo, así mismo, contar con una bibliografía densa y correctamente citada	
5	Javier propuso una serie de libros sobre el tema del trabajo, para comenzar a elaborar el marco teórico.	
6	Acuerdo de la próxima reunión	001

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
001	Para la siguiente iteración se requiere haber hecho una labor de recolección de artículos, libros y otros documentos para el marco teórico y la búsqueda de una aplicación donde organizar toda la información y el trabajo a realizar		Marc Lozano

REUNION: Segunda reunion

Fecha: 28 de octubre de 2021	
Hora comienzo: 15:30	Hora finalización: 16:30
Lugar: Universidad San Jorge, Facultad de Comunicación	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Javier Calvo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se aprende el uso de la cita.	
2	Se pide consejo sobre nuevos referentes de fuentes bibliográficas.	
3	Visualización de la psicología y de la historia de los videojuegos.	
4	Se define en el proyecto el Relato audiovisual	
5	Se decide realizar para el proyecto entrevistas a los jugadores.	
6	Acuerdo de la próxima reunión	002

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
002	Leer la documentación aconsejada e investigar sobre el marco metodológico		Marc Lozano

REUNION: Tercera reunion	
Fecha: 20 de junio de 2022	
Hora comienzo: 18:30	Hora finalización: :00
Lugar: Reunión Online mediante Microsoft Teams	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Dan Tarodo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se conoce al nuevo tutor del proyecto	

2	Se descubren nuevas bibliografías por parte de Dan	
3	Se realiza un estudio en base a su TFG que se asemeja en contenido al propuesto.	
4	Se analiza el modelo acordado con Javier	
5	Acuerdo de la próxima reunion	003

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
003	Lectura del Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración. De CUADRADO, Alfonso y PLANELLS, Antonio José		Marc Lozano

REUNION: Cuarta reunion	
Fecha: 11 de julio de 2022	
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 19:00
Lugar: Reunión Online mediante Microsoft Teams	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Dan Tarodo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se propone realizar un documento de drive para que el tutor pueda seguir el avance del proyecto	004
2	Se analizan la información sobre la emoción y teorías psicológicas encontradas	
3	Se definen los límites del marco teórico	005

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
-----	---------	-------	-------------

004	Desarrollar un documento drive donde se desarrollare en el proyecto donde el tutor podrá ir comentando los apartados que considere		Marc Lozano
005	Se definen los apartados de emoción y teoría de Cannon-Bard para el estudio, citar y redactar		Marc Lozano

REUNION: Quinta reunion	
Fecha: 4 de agosto de 2022	
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 19:00
Lugar: Reunión Online mediante Microsoft Teams	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Dan Tarodo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se revisa el marco teórico	
2	Se define el marco metodológico mediante el análisis cualitativo del discurso	006
3	Definir las categorías a desarrollar	007

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
006	Se debe desarrollar de forma correcta la metodología y como se aplicará en el proyecto a realizar		Marc Lozano
007	Definir las categorías en las que analizaremos los juegos propuestos		Marc Lozano

REUNION: Sexta reunion	
Fecha: 23 de agosto de 2022	
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 19:00

Lugar: Reunión Online mediante Microsoft Teams
Elabora acta: Marc Lozano Martinez
Convocados: Dan Tarodo, Marc Lozano

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se definen los juegos a analizar	
2	Se enfocan las categorías mediante el análisis de cada juego y como analizarlo	
3	El tutor propone una mayor definición de las categorías en el marco teórico	008

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
008	Usar la bibliografía obtenida para desarrollar en mayor detalle las categorías y generar un contexto nutrido		Marc Lozano

REUNION: Séptima reunion	
Fecha: 3 de septiembre de 2022	
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 18:00
Lugar: Reunión Online mediante Microsoft Teams	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Dan Tarodo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se revisan las categorías	
2	Se revisa el resto del contenido del proyecto	
3	Se trata el trabajo de campo y cómo afrontarlo	008

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
009	Una vez tenemos el contexto, la metodología y una sólida bibliografía, se procede al trabajo de campo		Marc Lozano

REUNION: Octava reunion	
Fecha: 7 de septiembre de 2022	
Hora comienzo: 16:00	Hora finalización: 20:00
Lugar: Reunión Online mediante Microsoft Teams	
Elabora acta: Marc Lozano Martinez	
Convocados: Dan Tarodo, Marc Lozano	

Orden del día / Acta

No.	Asunto	Acuerdo
1	Se revisa el proyecto desde principio a fin	
2	Se redacta la introducción y la conclusión	010
3	Se estructura la bibliografía	011
4	Se adjuntan las actas	012

Resumen de acuerdos

No.	Acuerdo	Plazo	Responsable
010	Se hace el uso de la experiencia del proyecto para realizar una introducción que justifique e introduzca al lector		Marc Lozano
011	Se estructura la bibliografía mediante las citas estilo APA y sangrado francés		Marc Lozano
012	Las actas redactadas en papel y en Notion son transferidas al proyecto		Marc Lozano