

## La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo

La dinámica propia del videojuego propone la interacción con un universo de carácter simbólico pleno de relaciones con objetos y sujetos útiles para el aprendizaje. La interacción es además apoyada por el desarrollo de procesos de inmersión que facilitan la pertenencia a esos espacios recreados y por el desarrollo de una narrativa particular alternativa a otras formas de representar la realidad. Si el desarrollo de actividades cognitivas activa la función simbólica de los sujetos, resulta posible afirmar que si ese desarrollo viene planteado como un juego, resultará más placentero el proceso de aprendizaje. Si a ello se añade la capacidad del videojuego para generar relatos, resulta interesante analizar cómo una nueva manera de narrar ajustada a las características de un contexto social en estado constante de evolución es un magnífico lugar para aprender. Pero no sólo eso, si el relato tradicional de la literatura o el cine resultaba placentero por las posibilidades de empatía que generaban sus personajes y las acciones llevadas a cabo por éstos, el relato del videojuego añade una salvedad tecnológica que facilita la inmersión en el relato y la actuación del sujeto en el mismo, al punto de generar en él la sensación de ser el responsable (simbólico) de esa propuesta simbólica (narración).

**Palabras clave:** Videojuego, inmersión, narración, actuación, aprendizaje

### Introducción

Todos los sistemas de representación desde la pintura al cine, han procurado un lugar para el espectador que fortaleciera el fingir de su participación en la obra, no sólo entrenando su mirada al convertirlo en un "voyeurista" que mira sin ser visto, sino alimentando su narcisismo haciéndole ocupar, frente a la imagen, el lugar del que todo lo percibe, el lugar de Dios, una posición fingida construida sobre un modelo filosófico idealista de antropocentrismo extraordinariamente meditado. La imagen así creada fagocita mi 'yo', un 'yo' que se afirma y se afianza dentro de la representación.

El desarrollo tecnológico ha propiciado en el videojuego llevar al extremo esta posición fingida, ya que gracias a la interfaz se produce una 'transvivencia' empática en la que el jugador es el propio personaje: el jugador se cree el centro de la representación porque lo es, porque ha creado un personaje vicario para desplazarse por ese universo paralelo con la capacidad de actuar sobre él. El mecanismo complejo de identificación y proyección sobre el relato deviene un efecto estructural en palabras de Barthes: "Yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo" (Cfr. AUMONT, 1992, p. 272) haciéndose virtualmente efectivo en el videojuego cuando el jugador es capaz de moverse por sí mismo en dicho universo.

Una vez creado el personaje, re-presentación en la representación de uno mismo, y una vez asumidas sus características en forma de reglas, adquiere el poder de articular su propio destino, caminar virtualmente por ese universo decidiendo sus acciones e interacciones. El videojuego reconfigura mi papel de "observador" al convertirlo en "jugador" y al obligarme a intervenir actuando explícitamente en el entorno fingido: si 'yo' no actúo, no hay representación y, dependiendo de cómo 'yo' actúe, así evolucionará la ficción que el juego procura. La "proyección" psicológica del cine deviene "actuación" efectiva en el ciberespacio del videojuego.

Trasladando los planteamientos sobre el espectador de cine elaborados por Casetti (CASETTI, 1986, pp. 174-185) al videojuego se observa cómo éste, a diferencia de otras artes, construye a su jugador y no al contrario: el videojuego “dibuja” a su jugador con el fino trazo que viste a su personaje, le “da un lugar” concreto en el entorno de inmersión y le hace “seguir un trayecto” determinado, bloqueando determinadas puertas, abriéndole otras... Y todo ello no ocurre a través de sutiles señales, como en el cine o la pintura, sino gracias a una amplia exhibición de herramientas, las que le proporcionan la interfaz.

Dada la aproximación entre el cine y el videojuego manifestada en las líneas anteriores, el conflicto parece no residir en determinar si es mayor o menor la participación del espectador / jugador ya que ambas instancias participan de la obra en el modo en que ésta se lo solicita, sino más bien de analizar cómo se invita a los jugadores a relacionarse con el juego. Se comprueba cómo el videojuego reconfigura el papel y la naturaleza de la intervención estética del jugador a través de la ‘actuación’ (1), que proporciona al videojuego su especificidad, en el ‘entorno de inmersión’ (2), que ayuda a comprender, por un lado su naturaleza estética y, por otro, la experiencia del juego.

La actuación del jugador en el videojuego no tiene mucho que ver con la proyección “voyerista” del espectador del cine clásico en tanto que aquél está dinámicamente involucrado a través de unos controles que le procura la interfaz (3). Estos controles posibilitan su capacidad de actuar en el mundo y alterar el curso de la acción en función de las decisiones tomadas.

(1)

Adoptamos el concepto de “actuación” en lugar de “interactividad” porque debido a su uso excesivo puede producir ambigüedad. Tal como apunta Murray “...el placer de la actuación en entornos electrónicos se confunde a menudo con la posibilidad de mover un “joystick” o activar un ratón. Pero la mera actividad no es actuación (...). Aunque los creadores de juegos se fijan a veces erróneamente en el número de interacciones por minuto, esto es un indicador muy pobre del auténtico placer de actuación que pueda ofrecer un juego” (MURRAY, 1999, P.141).

(2)

El “entorno de inmersión” resulta un espacio simbólico que el videojuego ofrece al jugador con el fin de ofrecerle una experiencia participativa y, por extensión placentera, dado su carácter lúdico. El sujeto sustituye su realidad y se introduce en otra de carácter artificial sobre la que realiza un ejercicio de proyección no sólo psicológico por perceptivo, sino activo por físico, gracias a los controles de la interfaz.

(3)

La “interfaz” son los elementos persistentes que aparecen en pantalla que ofrecen al jugador, en todo momento o de manera puntual, información del personaje. Indicadores que ayudan al jugador a entender las reglas del juego y a tener en cuenta esos factores a lo largo de la experiencia lúdica. Estos indicativos constituyen un límite extradieгético pues forman parte de la construcción audiovisual pero no de su espacio simbólico ficcional.

El videojuego se esboza así como una propuesta pedagógica renovada que tiene la capacidad de generar entornos lúdicos como lugares para la diversión pero también como espacios para la reflexión: “la propuesta lúdica y el relato que se despliega en estos particulares entornos interactivos constituyen un espacio cultural simbólico privilegiado de simulación y construcción de interacciones sociales” (BORDIEU, 1990) que hay que conocer y reconocer para poder incorporar a propuestas con exigencias de aprendizaje.

## Yo creo mi relato...

Narración y juego ofrecen al videojuego una base de especificidad que la diferencia de otras formas de representación simbólica de las cuales no obstante, hereda sus patrones de configuración, como el cine. El componente lúdico planteado por el videojuego conlleva, en su propia génesis, una narración específica, dado que el jugador participa del entorno digital actuando sobre el mismo gracias a un proceso de inmersión pronunciado, que permite incluso su transformación como sujeto simbólico integrante y participante de la narración. Esta actuación inmersiva y transformadora habla de un tiempo presente para el relato, el del jugador que, transformado en un narrador excepcional, modifica el curso de la acción a través del personaje en una constante actualización del relato en el proceso narrativo mismo: “En estos entornos los saberes del narrador y del personaje emergen de la fractura del espacio dramático y se dispersa la percepción de lo narrado bajo el predominio de una nueva perspectiva” (ESNAOLA y LEVIS, 2008).

El hecho de poder elegir, provoca la participación y con ello el desarrollo de esa función simbólica que contribuye al aprendizaje. Pero incluso más allá, pues las posibilidades de elección en el videojuego se producen desde dentro: de lo dieгético, entendido como universo ficcional en el que el sujeto está inmerso, a lo extradieгético, entendido como el lugar que ocupa en el proceso narrativo, dominando la diégesis a través de los controles que procura la interfaz y que provocan la interacción entre universos, estableciéndose así nuevas convenciones narrativas.

El videojuego ha permitido la construcción de un relato que invita (obliga) al jugador a implicarse en los procesos de elección, abriendo un espacio de transición que permite al lector transitar hacia la creación del argumento y,

por tanto, participar de la construcción narrativa. La posibilidad de participar en las elecciones que brinda el relato unida a la capacidad inmersiva a través del avatar, le hace ser parte integrante de la construcción.

Estas nuevas convenciones narrativas pasan por la generación de una narrativa caleidoscópica (MURRAY, 1999) como posibilidad del medio para ofrecer distintas acciones simultáneas ofrecidas en sincronía temporal a un lector inmerso en dicho caleidoscopio y favoreciendo su identificación con el narrador: tomar decisiones desde lo diverso, lo múltiple, incluso lo complejo...

Si ciertamente las narraciones tradicionales como el cine permitían al observador mostrar acciones que se desarrollaban al mismo tiempo a través de la técnica del montaje, era la opción de la instancia narradora la que determinaba su lugar en el tiempo para ofrecerlas de manera alternada. El montaje adquiere en el videojuego una nueva dimensión pues si bien permite al jugador pasar de un espacio-tiempo a otro, también a través del montaje se le permite cambiar de punto de vista en el caso de que pueda asumir más de un personaje, mostrando lo que ocurre al mismo tiempo en espacios distintos de manera sucesiva en el relato. En el caso en que las acciones se desarrollen al mismo tiempo pero en diferentes espacios, la opción pasa por un montaje alterno a partir del cual el jugador ora es un personaje, ora es otro, una vez terminada la misión específica de cada uno, pudiendo elegir qué personaje quiere ser en cada momento a través de la interfaz. Podría darse el caso de que en esa alternancia las acciones no fueran simultáneas en el tiempo y que cada avatar a asumir, perteneciera a épocas distintas, en cuyo caso la solución pasaría por un montaje paralelo como variedad del anterior. Y una tercera, en la que el jugador es un personaje y no asume otros hasta no haber completado la misión global de cada uno de ellos. En este caso, el jugador abandona el personaje en pos de otro para no recuperarlo después, es el caso del montaje episódico.

Autores como Murray apuntan que el ordenador articula nuevas maneras de someter al usuario a esta fragmentación superando la necesidad de lo sucesivo que impone la linealidad de la literatura o el cine, para aproximarse a lo simultáneo gracias a la estructura caleidoscópica que el ordenador procura: "Nos da motores de búsqueda y formas de etiquetar los fragmentos de manera que podamos encontrar las relaciones entre las cosas. Guarda la historia de nuestro recorrido a través de una red para que podamos volver atrás. Puede crear automáticamente páginas web que muestren exactamente lo que estamos buscando. Nos ofrece un caleidoscopio multidimensional con el que podemos reorganizar los fragmentos una y otra vez, y nos permite cambiar alternativamente de formas de organización-mosaico". (MURRAY, 1999, p.169).

Si bien es cierto que el cine, a través de las posibilidades del montaje, puede revelar acciones que ocurren al mismo tiempo, no puede mostrarlas simultáneamente sin perder sus convenciones de verosimilitud, siendo el espectador quien abstrae las situaciones de ese montaje alterno y las recompone psicológicamente. En este sentido, el universo de inmersión que genera el videojuego parece abolir las convenciones cinematográficas y con su extraordinaria profundidad espacial y continuidad temporal, desarrolla convenciones precisas de navegación permitiendo que el usuario deambule entre acciones simultáneas. Hay que advertir que se trata una vez más de acuerdos que terminan siendo asumidos por el jugador como reglas del juego y que, efectivamente, le permiten mejorar su experiencia lúdica. Para desarrollar esta posibilidad será necesario un conjunto de convenciones que indiquen al jugador cómo manejar a sus personajes de manera simultánea. Hay juegos de estrategia que permiten grabar las acciones de cada personaje para (manifiestarlas) ejecutarlas después todas al mismo tiempo.

Se comprueba cómo las nuevas narrativas ofrecen al lector todas las posibilidades al mismo tiempo y es él mismo el que decide en qué orden se establecen (jugador como narrador). En este punto, no debe olvidarse que todo este proceso simbólico en el videojuego debe necesariamente someterse a unas

reglas de juego que desde lo extradiegético determinen el universo simbólico de la diégesis.

Esta es la razón por la que la propuesta narrativa del videojuego tenga como necesidad buscar la historia a través de los escenarios, despertar la necesidad de que el personaje pasee esos espacios e, inmerso en la narración, genere las acciones en los mismos a partir de las convenciones propias del medio, unas convenciones que han heredado sus planteamientos de representación espacial de otras formas expresivas como el cine.

## Yo creo mi espacio...

La construcción del espacio en el videojuego no escapa a la 'norma' representativa considerada institucional desde el Renacimiento: un sistema proyectivo en el que la imagen emerge a borbotones en el monitor de un ordenador o en el de una consola, y en el que los parámetros de creación parecen acercarle a las disposiciones perceptivas y plásticas creadas para la pintura y para el lenguaje cinematográfico.

Ahora bien, el encuadre, lejos de clausurarse en su propio marco, escapa a sus límites; el punto de vista lejos de aproximarse a una mirada natural, puede adoptar las posiciones más variadas e inverosímiles... En este punto, resulta esencial la posibilidad de movimiento que confiere la 'actuación' del jugador dentro del espacio de inmersión recreado. A través de los mandos de la interfaz el jugador se introduce en ese espacio representado avanzando, retrocediendo, deteniéndose...

## La relación entre 'lo que veo' y 'lo que no veo'

Si la imagen tanto cinematográfica como pictórica, propone la necesidad de parcelar la realidad en la selección de un encuadre que en su interior determina un campo, dotándolo a partir de este gesto de un contenido simbólico que da testimonio del privilegio que se concede a la mirada del autor y a su actividad (MITRY, 1989), el espacio del videojuego parece no estar sometido a esta necesidad. Ciertamente, los límites de la imagen son los que designan los límites de la pantalla del monitor, como en la pintura el lienzo o en el cine la pantalla de proyección, pero a diferencia de aquella, en la pintura estos bordes son un determinante explícito que delimitan al objeto y al contenido simbólico de éste en una lectura centrífuga y, a diferencia del cine, si bien la articulación con el espacio fuera de estos límites es similar prolongándose indefinidamente más allá de estos bordes generando una lectura centrípeta, no es estrategia enunciativa por parte del diseñador, como lo es por parte del director en el cine, sino que se articula como estrategia del jugador.

La imagen del videojuego, gracias al movimiento del sujeto "virtual" por el entorno de inmersión, puede dar acceso potencialmente y de manera constante a esas partes no vistas del espacio diegético que constituye el fuera de campo y que se expresa como "...el conjunto de elementos -personajes, decorados, etcétera- que, aún no incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente por el observador, a través de cualquier medio" (AUMONT, 1996, p. 23). De esta manera, la relación entre "lo que veo y lo que no veo" en el videojuego se sublima en unos límites imprecisos porque depende exclusivamente del jugador. Sus efectos siguen siendo de importancia extraordinaria ya que la mirada entrenada del jugador hacia el exterior del marco le lleva a interpretar la presencia de algo o alguien que puede ocupar su campo de visión (y de actuación), pero al tiempo, y dado que él mismo puede acceder a ese espacio, la dialéctica entre ambos espacios entra en una reflexión de características hasta ahora desconocidas: el espacio de fuera de campo, deja en el videojuego de ser un "espacio del deseo" dado que no es un espacio que favorezca la imaginación ni la proyección al estar al alcance permanente por parte del jugador.

En este sentido, quizá el sonido (tanto fuera como dentro de campo) sea el único elemento capaz de favorecer la imaginación: sonidos que procedan de espacios no vistos en campo y que pueden alertar al jugador de la presencia de algo o alguien más allá de su límite de visión (efectos de sonido diegéticos); o favorecer la proyección: la música original (extradiegética) puede generar unas sensaciones no descritas *a priori* y transmitir emociones fundamentales para la construcción del universo de la ficción en su conjunto, aún situándose fuera de él. Visto así, no es de extrañar que el planteamiento musical de los videojuegos sea cada vez más cinematográfico intentando atrapar la atención del jugador de igual modo que la del espectador en sala. La ambientación sonora debe igualar el realismo pretendido con los gráficos y los movimientos de los personajes:

“Los escenarios deben ser cubiertos con los sonidos correspondientes que acompañen la acción y reflejen con la mayor fidelidad posible la escena en la que se están desarrollando. Los movimientos también deben ser acompañados con los correspondientes sonidos que se generen en la acción. Por lo tanto, si a ello se añade una música que, utilizada en los momentos oportunos, genere las sensaciones psicológicas que conduzcan al jugador por los terrenos que el diseñador del juego le quiera llevar y hacerle sentir las sensaciones necesarias para la comprensión total del ambiente, tenemos entonces la manera de envolver a los jugadores (...)”. (SANCHEZ-SANZ, 2006, p.2)

Sin embargo, no todos los espacios creados por el videojuego son de libre acceso al jugador. Se trata de espacios que nunca le serán mostrados y a los que nunca podrá acceder: puertas que no se abren, itinerarios prohibidos, habitaciones ocultas... En este caso, la conquista de un espacio global y sin límites, un espacio que parecía presentarse sin interrupciones a su mirada, se ve truncada con la presencia de espacios “fuera de campo imaginarios” (BURCH, 1998), que no ausentes: existen, mas no están a su alcance. En este punto la estrategia enunciativa se traslada del jugador al diseñador.

Si en el cine la relación entre ambos espacios podía estrecharse en virtud de un nuevo elemento, el campo vacío, que se produce cuando los elementos esenciales de la acción se deslizan desapareciendo entre los márgenes del marco dejando vacío el campo, en el videojuego esta figura narrativa no tiene el mismo sentido de configuración simbólica del espacio. El uso del campo vacío que se manifiesta en el campo a través de las sombras, de los reflejos, de los sonidos..., puede generar en el cine toda una red de espacios “off” que intervienen generalmente a continuación de una salida de un campo precedente o antes de una entrada en un campo siguiente. Es más, “...cuanto más se prolonga el campo vacío, más se crea una tensión entre el espacio de la pantalla y el espacio fuera de campo, y más este espacio fuera de campo toma la delantera sobre el espacio del encuadre, cuyo interés se agotará tanto más rápidamente cuanto más simple sea...” (BURCH, 1998, p. 34).

La enunciación puede utilizar el campo vaciándolo de personas y acciones para estructurar una narración en forma de suspense, para generar sorpresa o para aumentar la sensación de espera: el campo vacío crea la sensación de espera y presupone por tanto, que en el fuera de campo hay algún personaje que de un momento a otro entrará en campo y dará comienzo a la acción. Pero en el videojuego, la presencia constante del jugador en campo desvanece toda posibilidad constructiva del campo vacío, pues el campo nunca se ve desprovisto del sujeto fundamental de la acción, el jugador.

## La relación entre los ‘sujetos / objetos que veo’

En el videojuego, el espacio construido se presenta a los ojos de observador dotado de una gran nitidez, toda la que permite el modelo de creación. Ahora bien, como en el cine, la capacidad expresiva de la profundidad de campo no se basa exclusivamente en la posibilidad de mostrar con nitidez todos los términos del espacio, sino que incide de manera esencial en un elemento fundamental para la composición, éste es, la perspectiva. Cuanto mayor es la

profundidad de campo, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente reforzará la percepción de un efecto 'perspectivístico'. Todo lo contrario si ésta es reducida, achatando la sensación de perspectiva y privilegiando sólo el objeto a foco. El mundo así creado 'está ahí', a disposición del que lo habita (lo actúa), pero en el videojuego, se va construyendo, completando, enfocando, a medida que el jugador lo va surcando.

La construcción en profundidad cinematográfica pretende también obtener una significación dramática: no se trata de presentar a los personajes perfectamente nítidos sin más relación que la de estar simultáneamente presentes, sino de hacernos ver al mismo tiempo a varios personajes actuando de modo distinto a partir de una misma causa espacial: un personaje pasea, charla con otro,... De este modo se determina una unidad dramática narrativa en la que participa de manera esencial la configuración espacial.

Dada esta forma de construcción, la imagen elaborada para el videojuego resulta artificial por sus mecanismos de origen, pero no resulta "intelectualizada" por imposible, como sí ocurre en el cine y ocurriera en toda la tradición pictórica desde el Renacimiento (AUMONT, 1992). El cine y la fotografía ponen de manifiesto que la imagen creada con la técnica de la profundidad de campo es del todo imposible para la 'mirada natural': nuestro ojo no puede captar con un mismo enfoque objetos colocados en distintos planos. El resultado es una imagen "intelectual", bastante apartada de nuestra percepción normal en la que sólo enfocamos una pequeña zona espacial en un único término quedando impreciso el resto.

Lo cierto es que lo que parece una necesidad narrativa para el cine, no encuentra correspondencia en el videojuego. Si en el cine el uso de la profundidad de campo al dejar la escena en una estilizada nitidez, permite al espectador posar su mirada en el lugar del espacio que más le apetezca, pudiendo hacer uso de su libertad perceptiva y al tiempo sentir la ambivalencia psicológica de la realidad representada, "...es un acto de lealtad para con el espectador, una voluntad de honestidad dramática. (...) La perfecta nitidez de los fondos contribuye enormemente a tranquilizar al espectador y a dejarle el medio de observar y de escoger, dándole tiempo incluso de formarse una opinión gracias a la extensión de los planos" (BAZIN, Cfr. MITRY, 1989), en el videojuego, la lealtad de mirar es determinada una vez más por el jugador y no por el creador, dada su posibilidad de movimiento en el espacio diegético, posibilidad del todo improbable para el espectador de cine.

La capacidad tranquilizadora de la imagen se desarrolla en otros niveles, los de la pertenencia (a) y actuación (en) el espacio simulado. De este modo, la relación entre "los sujetos / objetos que veo" tiene una significación diferente en el videojuego: la realidad del espacio de inmersión aparece ante los ojos del jugador tomando forma precisa cuando focaliza sobre sus objetos en un solo término y no antes. La imagen intelectualizada que ofrece la técnica de la profundidad de campo para el cine y la fotografía, se desvanece ante la necesaria economía gráfica del videojuego.

## La relación entre los 'sujetos / objetos y yo cuando nos movemos'

De los recursos considerados para la construcción espacial, sea quizá el movimiento el que mejor describe la espacialidad en el videojuego dado que en éste, a diferencia del cine, el desplazamiento se realiza de manera autoconsciente al ser el jugador el que determina en su navegar la intromisión en los espacios ficticiamente tridimensionales:

"La cualidad espacial del ordenador surge gracias al proceso interactivo de navegación. Sabemos que estamos en un lugar determinado porque cuando damos una orden con el teclado o el ratón, la pantalla (con texto o gráficos) cambia según lo que hayamos ordenado" (MURRAY, 1999, p. 92).

La intromisión del punto de vista del jugador a partir de su propio movimiento, resulta un elemento esencial para la construcción espacial del drama. La propia génesis del juego permite por tanto una espacialización psicológica de los entornos de inmersión ya que no se trata de un movimiento descriptivo para mostrar lugares u objetos o para seguir a otros personajes que el jugador encuentre a su paso, sino que todos esos elementos se ponen en relación para construir el espacio dramático. En el videojuego la cámara 'toma cuerpo' virtual, el del propio jugador, y se desplaza entre los personajes y con ellos, se convierte en una presencia autónoma que devuelve al observador su propia mirada desde el interior mismo del espacio de la escena.

Gracias a las posibilidades que confiere el movimiento, el espectador se sumerge en el espacio representado porque éste deviene un lugar en el que se mueve de manera 'real': las cosas están haciéndose 'aquí y ahora' porque es capaz de seguir las en su movilidad misma, según un desarrollo continuo, presente, actual. Si el carácter de autenticidad se acentúa cuando el drama parece desarrollarse en una realidad presente, la escena así representada parecerá más verdadera:

"En efecto, gracias a la cámara móvil, "actualizamos" el espacio representado, porque el espacio en que nos movemos efectivamente no podría ser otra cosa que un espacio actualmente presente. (...) Caminamos con ellas, y por lo tanto, actuamos o tenemos la sensación de actuar, al mismo tiempo que ellas" (MITRY, 1989, pp. 38-39).

Más que en ningún otro relato, el jugador se introduce, avanza, retrocede, se detiene..., a través del interfaz. Se puede afirmar pues, que la relación entre "los sujetos / objetos y yo (se estrecha) cuando nos movemos (juntos)", dado que yo, como un protagonista más de la diégesis, parezco encontrarme en el "aquí" y "ahora" de lo representado: "Usted, como jugador / usuario, iacaba de entrar en una mazmorra que alguien ha cerrado detrás de usted! El momento es alarmante e inmediato (...). No sólo está usted leyendo algo acerca de un hecho que ocurrió en el pasado, el hecho está sucediendo ahora, y al contrario que la acción del escenario del teatro, le está sucediendo a usted..." (MURRAY, 1999, p.93)

Efectivamente, las cosas se van haciendo mientras el jugador las va realizando, en tanto que la forma precisa del entorno de recorrido va emergiendo a su paso al tiempo que va topándose con los sujetos u objetos insertos en el espacio de inmersión con los que interactúa o no, en virtud de las reglas del juego: sus pasos al igual que su mirada, no son dirigidos sino por él mismo. Y si bien las reglas del juego le hacen avanzar necesariamente hacia la consecución de una serie de objetivos concretos, es muy dueño de fijar su atención ante lo que surge frente a su mirada.

La significación psicológica del movimiento parece hacerse más evidente cuando el jugador inicia su andadura "hacia" o "desde" un objeto o sujeto en el tiempo 'real' del universo de la ficción. En el primer caso en el avance "hacia", se estrecha el espacio al limitar el campo; en el segundo caso, en el retroceso "desde", se descubre el espacio al ampliar el campo. Mientras el movimiento "desde" permite representar el desplazamiento al tiempo que introduce en el encuadre elementos espaciales otrora fuera de campo, el movimiento "hacia" se utiliza igualmente para representar dicho desplazamiento y para la fijación de un detalle, enviando al fuera de campo el espacio en el que iniciara su recorrido.

Es en estos movimientos "hacia" o "desde", más que en otros, donde se pone de manifiesto el aumento gradual de la intensidad dramática a medida que el aparato avanza o retrocede..., hacia un objeto, desde un sujeto.

Además, las posibilidades de construcción del videojuego permiten al jugador adoptar distintos puntos de vista distintos al de su propia mirada pretendidamente subjetiva: el propio jugador es el 'planificador' de su aventura visual ora subjetiva en primera persona, ora objetiva en tercera, ora cami-

nando al lado de otros protagonistas de la aventura gráfica, ora diseñando su propio camino en el espacio ficticio, vistas de pájaro, planos cenitales o nadies..., posiciones de cámara inverosímiles y poco naturales, en tanto que la construcción gráfica interrumpe su mirada si entre la nueva ubicación de la cámara y su objeto a encuadrar se encuentra algún elemento de la construcción plástica.

La cámara y el punto de vista en su movilidad misma, pone en estrecha relación el espacio de la representación con los personajes que lo habitan y, por extensión, con la mirada del espectador, nunca más dentro de su propio relato que en el videojuego.

### **Yo soy “yo” en el relato, yo soy “ése” en el juego...**

Las posibilidades del videojuego son muchas para mostrar nuestro entorno y su red compleja de significados. Inmerso en el espacio de la acción, es una gran responsabilidad tomar una opción y desechar otra, pues esto afectará a la diégesis de manera extraordinaria, aun conociendo la posibilidad de reiniciar el sistema y poder volver atrás y tomar otra decisión que, igualmente, afectará extraordinariamente a la diégesis.

La capacidad inmersiva del videojuego se manifiesta también en los modos en que éste concibe la relación compleja que se establece con el personaje precisamente a través de cómo se crean éstos: no es lo mismo que el jugador adopte los rasgos de un personaje ya creado, a que él mismo cree su personaje a partir de múltiples aunque finitas posibilidades. Y aún más, la posibilidad de inmersión, y con ella la complejidad simbólica, varía si el juego concibe a su jugador en tercera persona o en primera: Yo soy “ése” en el juego vs. yo soy “yo” en el juego (MARCOS y MARTÍNEZ, 2006).

La mirada tradicional se ha construido sobre un relato en el que el observador encuentra ante sí la imagen antropomorfizada de su yo. Las posibilidades de inmersión son extraordinarias puesto que la ficción construye su alter-ego y lo inserta en la narración: yo soy “ése”. El videojuego recoge esta herencia de la tradición en los juegos cuya mirada se instala en la tercera persona haciendo que el jugador se haga uno con el personaje, asuma sus características y se muestre afín con sus acciones y decisiones.

Por su parte, si la inmersión se realiza en primera persona, las posibilidades de inmersión parecen colmadas puesto que yo soy “yo” en el juego. El punto de vista subjetivo fortalece la impresión visual de que se “existe” en el mundo, porque la mirada que ejerce el personaje / jugador es idéntica a la que ejercemos en nuestro entorno (de inmersión) natural. El jugador en primera persona se revela en la ficción, por lo general, a través de sus manos, fragmento único del cuerpo con representación efectiva en ese mundo, a veces también puede ver sus pies o su sombra. En este supuesto, la construcción de la imagen del personaje como tal, supone para el jugador reconocerse a sí mismo dentro del juego. Se produce así una curiosa elaboración de una única identidad en la que el jugador vierte su “yo” en la imagen, no a través de otro personaje, sino a través de un escaso fragmento representado de su “yo” en la ficción.

### **Me seduce lo desconocido...**

Se comprueba entonces cómo el hecho narrativo permite ejercitar la función simbólica y con ella construir los medios para representar los mundos donde acontecen las historias. Si las narraciones tradicionales permiten explorar esos mundos a través de los personajes en un acto de identificación psicológica y subjetiva con ellos, actuando de acuerdo a las convenciones del drama y su escritura, la narrativa digital incorpora una diferenciación que se manifiesta en la progresiva disolución de un narrador que va desvaneciéndose

mientras el jugador toma cuerpo: en una narrativa de inmersión las emociones y las fantasías toman el cuerpo de aquél que las experimenta, implicándole de manera muy activa.

La posibilidad de actuación en el espacio de inmersión anteriormente descrito, estrecha la relación con el relato. El jugador es seducido ante los retos que se presentan instaurando una suerte de aprendizaje lúdico que reclama una total implicación. Este poder de seducción es el que hace que las narraciones nos trasladen literalmente a lugares de fantasía bajo la promesa de sustituir el mundo real por otro más apetecible alejado de lo habitual. Y aún cuando los entornos respondan a una construcción espacial realista, las posibilidades de actuación se multiplican ante el deseo de conocer aquello que parece estarnos negado. No es como el dispositivo narrativo tradicional, al que el usuario exige su manifestación, es un mundo abierto a todas las posibilidades que el usuario desea, siempre que mantenga interiorizadas las reglas del juego.

El deseo de sumergirnos en la fantasía se intensifica en los medios digitales gracias a una narrativa que se asienta en la participación dentro de un mundo virtual tan próximo que podría ser el nuestro. Si permitir la participación supone poder llevar a cabo acciones significativas y tomar decisiones, también supone comprobar el resultado de nuestra elección. Participar no sólo del proceso narrativo sino actuar como sujeto dentro de una narración que progresivamente vamos construyendo. Ahora bien, los entornos electrónicos permiten distinguir distintos grados de participación: “no podemos comparar un juego en el que la participación del usuario se reduce a seguir las órdenes diseñadas en el menú, con un entorno de simulación en el cual, a partir de las elecciones realizadas por el usuario, los componentes del medio pueden modificarse y mostrarnos dinámicamente las consecuencias de nuestras elecciones” (ESNAOLA y LEVIS, 2008).

La narración participativa puede también desarrollar el placer por explorar el espacio, al margen de la propuesta vinculada al estímulo-respuesta del juego: navegar diferentes lugares, pasear distintos espacios, observar la arquitectura de ese lugar... virtual, es un placer que estimula la oferta lúdica, perderse por lugares desconocidos, observar a los otros..., *hacer nada* es una de las mejores actividades lúdicas que, como en la vida real, se ofrecen a nuestro disfrute en un mundo virtual parejo al nuestro como posibilidad de aprendizaje.

Si bien es cierto que la evolución en el desarrollo gráfico permite recrear los espacios del videojuego con una perfección hiperrealista, poblándolos de detalles escrupulosamente definidos, el interés del videojuego como ya hemos apuntado, no es mostrar la fotografía estática y monofocal del espacio, sino un lugar creíble para el desarrollo de una estrategia narrativa al servicio del juego y, naturalmente, del jugador, pieza clave de la construcción del relato. El entorno de inmersión no es sólo un espacio entendido como *lugar* sino un entorno multifocal entendido como *elemento narrativo* que contribuye a la identificación del jugador, que se acomoda a las necesidades de su personaje y a la consecución de sus objetivos en el juego. Al transformarlo en un espacio tridimensional que se experimenta a través del movimiento y las acciones de unos personajes que lo navegan, puede entenderse cómo el videojuego construye la conciencia espacial y cómo el espacio se transforma en elemento significativo para el juego.

El videojuego negocia con el jugador cómo será su viaje por el espacio de inmersión. Y si bien le ofrece una estrategia de visita específica a través de las normas del juego concretadas en un mapa que refuerza la legibilidad de los espacios, el jugador tiene también la opción de pasear en la arquitectura o naturaleza que le brinda el entorno, recrearse en la contemplación de sus edificios, sus calles, sus jardines y establecimientos..., y ello porque el espacio que recrea el videojuego es un espacio vivo con arquitectura humana (o no), un espacio en funcionamiento, con seres que lo habitan y que interactúan

entre ellos y, naturalmente, con el jugador, puesto que éste es un personaje más de la estructura del relato.

Sin embargo, el placer por la contemplación de los distintos escenarios puede ser impedido por las estrategias proporcionadas por el juego. Tanto la forma de "rizoma" como la de "laberinto" (MURRAY, 1999), pueden verse obligadas a establecer unas reglas que exigen de la respuesta rápida del usuario. Es en este punto donde se plantea el conflicto entre el desarrollo de habilidades y destrezas y el desarrollo de reflexiones para el aprendizaje simbólico (KINDER, 1991, pp. 112-120) en el sentido de que el jugador encuentra el placer de su experiencia lúdica a través de respuestas rápidas para resolver con éxito los conflictos, o que lo encuentre en la reflexión ante los conflictos que se le plantean y el modo menos automático de resolverlos, esto es, que el juego provoque el deseo por competir en lugar del reposado paseo por el aprendizaje con valores estéticos.

Sea como fuere, la actuación no es una capacidad ilimitada para el jugador, del mismo modo que no lo son los entornos para la inmersión, es ahí donde el propio mecanismo del videojuego revela sus propios límites y su carácter pre-programado: "Basta con jugar un breve tiempo para que uno se dé cuenta de que las preguntas que puede formular a otros personajes son limitadas, que existen muchos lugares dentro del escenario que son inaccesibles (...). Más desconcertante todavía resulta el descubrimiento de que la capacidad de uno para avanzar a través de un juego depende no solamente de encontrar todas las pistas, de visitar todos los lugares importantes y formular todas las preguntas, sino en hacer esto en el orden correcto. No hacerlo puede suponer un estancamiento frustrante" (DARLEY, 2002, p. 246).

Se hace pues necesario reflexionar en torno al modelo de aprendizaje que el videojuego proporciona al jugador. Según Raph Koster, "las personas son máquinas asombrosas para encontrar patrones" (KOSTER, 2005, p.13).

Los patrones de un videojuego son las mecánicas de juego que el jugador debe aprender y dominar para poder acabar la historia. Existen multitud de mecánicas de juego, pero la mayoría de ellas están basadas en realizar una acción en el momento adecuado: el jugador debe pulsar el botón cuando la plataforma esté delante de él para saltar sobre ella, de lo contrario caerá al abismo.

La acción de apretar un botón es siempre la misma, pero el contexto en el que se desenvuelve le da un sentido u otro. El botón A en un juego puede servir para soltarse de una cuerda y en otro para subirse a ella, depende de las mecánicas de juego implementadas por los desarrolladores, pero todas ellas deben estar implementadas en el juego.

Las acciones suelen ser muy simples y la realización de las mismas, aunque se ejecute de forma incorrecta, debe tener consecuencias en el mundo del juego: si se realiza bien el salto, se puede continuar con la historia, de lo contrario el jugador muere y debe volver a repetir el salto si desea continuar.

Los juegos actuales suelen enseñar al jugador las mecánicas básicas del juego para ir las complicando según avanza la historia. Pulsar una tecla para abrir una puerta no representa mucha dificultad si el jugador está de pie frente a la misma, pero si cambiamos el entorno y colocamos al jugador balanceándose de una cuerda sobre un abismo y la puerta está en uno de los extremos, muchos jugadores deberán intentar abrirla varias veces, pues aunque la mecánica de apretar el botón delante de la puerta se mantenga, en vez de tener todo el tiempo que quiera para pulsarlo, ahora se convierte en medio segundo cada 5, lo cual complica el problema añadiendo una nueva variable: el tiempo. Ya no es tan importante *apretar* el botón, sino *cuándo* apretarlo. La mecánica se conserva, pero la dificultad aumenta, retando al jugador a continuar con nuevas variaciones del mismo juego, que como recompensa le permiten avanzar en la historia.

El principal problema de las mecánicas es que son *caras* de implementar en un juego y ese precio implica que cada una de ellas se puede usar decenas de veces en una misma historia.

Los *shooter* son un género de videojuegos caracterizado porque el protagonista tiene que disparar a sus enemigos, ya sea en primera o en tercera persona. La mecánica es muy simple: el jugador debe apretar el gatillo de un arma cuando el blanco esté delante de tu punto de mira para alcanzarle. Las variaciones de la mecánica pueden ser múltiples: variar el arma, cambiar el tamaño del punto de mira, la velocidad del blanco, la velocidad a la que se mueve el punto de mira, la velocidad a la que se puede disparar, retardos cada cierto número de disparos... Hay decenas de juegos de disparos y cada uno tiene detalles específicos que lo diferencian ligeramente de los demás, pero la mecánica básica se mantiene en todos ellos: pulsar un botón en el momento adecuado. Esta simplificación permite que una vez se haya jugado un *shooter* sea muy fácil jugar a otro, pero que dominarlo implique muchas horas de dedicación para adaptarse a todas las especificaciones del mismo.

El problema a nivel narrativo surge cuando se quieren adaptar unas mecánicas de juego en esencia bastante simples a una narrativa compleja. Si un personaje se define por sus acciones y las únicas que posee el jugador son las de disparar apretando botones en los momentos adecuados, la integración de una historia con esa mecánica no permite grandes alardes, por lo tanto se crean bloques de juego con una recompensa que se obtiene al alcanzar ciertas condiciones: llegar hasta una zona determinada, acabar con todos los enemigos de un área, o encontrar al espía que nos puede delatar y acabar con él. La recompensa será avanzar en la historia, normalmente gracias a una cinemática no interactiva, en la cual los personajes de la historia van desarrollando la misma mientras guían al jugador hacia su siguiente objetivo, que tendrá que alcanzar siguiendo las mecánicas de juego y que finalmente le llevarán a acabar la historia.

Las mecánicas de juego utilizan variables para cuantificar el éxito o el fracaso del jugador ante un reto y lo representan con números: dar vueltas a un circuito en el menor tiempo posible para llegar el primero, disparar al máximo número de patos en un tiempo determinado; alcanzar la orilla en el desembarco de Normandía...

Una de las ventajas del aprendizaje en los videojuegos es la posibilidad de repetir indefinidamente cualquier acción, si se realiza incorrectamente siempre se puede volver a intentar, por muy grande que haya sido el fallo. Esa seguridad implica que el miedo al fracaso se minimiza, hasta el punto que fallar puede ser una opción de juego, ya sea para ver un final inédito o para volver a una zona anterior y probar algo de manera diferente con un coste mínimo.

¿Por qué cuantificar la vida de un jugador en 100 puntos? Cada disparo recibido le quita 10 puntos; si cae de mucha altura pierde 5 puntos; si su vida llega a cero vuelve a empezar de nuevo con 100 puntos de vida. Cuantificar conceptos como vida o resistencia forma parte de la gramática cultural de uso común en los videojuegos y permite resucitar recurrentemente al jugador sin ningún tipo de problema. Ningún jugador se sorprende si encuentra una caja con una cruz roja flotando en el aire que le aumenta la vida si pasa por encima, es un cliché y ha simplificado el arte de resucitar a los muertos.

Conceptualmente es fácil adjudicar un valor a cualquier sensación que pueda experimentar un ser humano, pero actualmente es difícil encontrar un juego que lo utilice. Se ha simplificado la vida a un mero número, pero no es usual que se utilice el hambre, la higiene o la diversión, aunque en el juego de *Los Sims* (2000, EA) eran tres de las estadísticas base que se usaban para desarrollar el personaje y el juego.

Que se considere *Los Sims* un juego de chicas puede ser una de las razones, un juguete sin una historia que seguir y con un planteamiento abierto, algo ante lo cual la mayoría de jugadores no sabe cómo reaccionar ya que

se elimina el aprendizaje y el juego se basa en hacer lo que se quiera con él, experimentar con acciones mientras se va construyendo una historia, desarrollando el personaje con las acciones que realiza el jugador y no conducen a un final predeterminado, como la vida misma.

## Conclusión

El videojuego articula una narrativa de la seducción en permanente estado de mutación. La riqueza y complejidad de la narración caleidoscópica es extraordinaria y no sólo podría aprovecharse para trazar mundos donde evadir la realidad sino construir una realidad, observable desde distintos puntos de vista y de la que poder participar: entrar en la trama, experimentar las sensaciones, posicionarnos con diferentes puntos de vista gracias a la posibilidad de ser cada uno de los personajes...

La base de especificidad de la narrativa inmersiva del videojuego se manifiesta en la progresiva disolución de un narrador que se apropia del cuerpo del jugador, quien experimenta las emociones y fantasías que él mismo crea al construir su relato. Visto así, la apuesta del videojuego sería la conquista de un proceso de empatía revolucionario respecto de otras narrativas: el jugador es sujeto (extradiegético) y al tiempo es representación (desde lo diegético), es narrador de su relato y al tiempo personaje de su aventura.

Esta revolución tiene que ver con la fascinación que ejerce la posibilidad de control sobre el relato nunca antes ofrecida al observador por las narrativas tradicionales, las cuales movilizan los recursos de empatía a través de sutiles señales, en tanto que el videojuego pone a disposición del jugador una amplia exhibición de herramientas de control que se activan a través de la interfaz. La posibilidad de elegir provoca la participación y con ello el desarrollo de la función simbólica que contribuye al aprendizaje, sin olvidar que todo este proceso simbólico debe necesariamente someterse a unas reglas de juego que, desde lo extradiegético, matizan el universo simbólico de la diégesis.

Ahora bien, para un proceso de aprendizaje inmersivo como el que se propone, las narraciones del videojuego deberían intentar mayores niveles de simbolismo, evitando la repetición traumática de los mismos esquemas, temas y estructuras. Es posible hablar en este punto de un espacio que se reinventa utilizando la herencia de representaciones narrativas anteriores, como la cinematográfica. Un espacio dramático al margen de la propuesta estímulo-respuesta del juego en el que frente al espacio plano, entendido como lugar para el desarrollo de acciones sucesivas, se eleve el espacio tridimensional de lo simultáneo que construya auténtica conciencia espacial, proceda a la espacialización psicológica del drama y se transforme finalmente en elemento significativo de un nuevo lenguaje.

De este modo, la propuesta narrativa del videojuego podría asentarse en la búsqueda de unas historias a través de unos espacios y de unos avatares que los habiten. Al actuar en dichos espacios, los lugares, sujetos y objetos que lo configuran lo transformarán en espacios de representación dramática poblada de interacciones. Éste resultará el lugar ideal donde hacer germinar una suerte de placer estético, que conduzca a la complejidad de las relaciones simbólicas, dentro de un tejido estructural que abandone el reduccionismo tecnológico y se vea influido realmente, y en este sentido, de las narrativas tradicionales, pobladas de seres complejos en permanente estado de aprendizaje vital.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **AUMONT, 1996:** Jacques Aumont y otros, *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1996 (2ª edición)
- **CRAWFORD, 2002:** Chris Crawford, *The art of interactive design*, No Starch Press
- **CRAWFORD, 2004:** Chris Crawford, *The art of interactive storytelling*, No Starch Press

- **DARLEY, 2000:** Andrew Darle, Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Barcelona, Paidós, 2000
- **ESNAOLA y LEVIS, 2008:** Graciela Enola y D. Levis, La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional, en SÁNCHEZ, FRANCESC, Videojuegos: una herramienta educativa del homo digitalis, Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, nº 3. Universidad de Salamanca, 2008
- **JUUL, 2004:** Jesper Juul, Half-Real, Cambridge, MIT Press, 2004
- **KINDER, 1991:** Michael Kinder, Playing with power in movies, television and videogames: from Muppet Babies to Teenage mutant Ninja turtles, Berkeley, Universidad de California Press, 1991
- **KOSTER, 2005:** Raph Koster, A theory of fun for Game Design, Paraglyph Press, 2005
- **MARCOS y MARTÍNEZ:** Mar Marcos y Paz Martínez, La dimension simbólica del jugador de videojuegos: a propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona, Icono 14, nº 8, 2006
- **MITRY, 1989:** Jean Mitry, Estética y psicología del cine. Las formas, Madrid, Siglo XXI, 1989 (4ª edición)
- **MURRAY, 1999 :** Janet H. Murray, Hamlet en la holocubierta, Barcelona, Paidós, 1999