

La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de *Dark Souls* contra el diagrama de flujo de *Mass Effect*.

por Borja Vaz (España).¹

Resumen.

A lo largo del presente artículo vamos a intentar demostrar cómo el ya superado debate entre ludólogos y narratólogos en círculos académicos se traslada a la realidad del diseño de videojuegos de rol contemporáneos, y cómo, desde puntos de vista completamente diferentes, tratan de alcanzar el mismo objetivo basándose en el sentido de agencia del jugador. Como representantes de estas dos escuelas de pensamiento nos hemos propuesto analizar *Dark Souls*, por parte de los ludólogos, y *Mass Effect*, por parte de los narrativistas. Mecánicas jugables y mundos ficticiales contra toma de decisiones y variación en el diagrama de flujo narrativo; y cómo estas posturas, lejos de ser antagónicas, se buscan y tienden a la confluencia en su misión por alcanzar la sublimidad lúdica.

Palabras clave.

Game studies, ludología, narratología, videojuegos de rol, mecánicas jugables, simulación, teoría literaria, diagrama de flujo narrativo, Dark Souls, Mass Effect.

Throughout the present article we will try to prove how the debate now overcome between ludologists and narrativists in academic circles translates to the reality of contemporary role-playing videogames design, and how, from completely different points of view, try to achieve the same objective through player-based agency. As representatives of these two schools of thought we are going to study *Dark Souls* (for the ludologist side) and *Mass Effect* (for the narrativist one). Gameplay mechanics and fictional worlds against decision making and variations of the narrative flow-chart; and how these postures, far from becoming antagonistic, search each other and tend to converge in their quest to achieve the ludic sublime.

Keywords.

Game studies, ludology, narratology, role-playing videogames, game mechanics, simulation, literary theory, narrative flow-chart, Dark Souls, Mass Effect.

Introducción.

A la hora de abordar el estudio de videojuegos desde una perspectiva académica por primera vez nos encontramos con dos posturas bien diferenciadas. Dos perspectivas, en apariencia radicalmente diferentes, que durante años se enfrentaron de forma vehemente por el control del estudio de los videojuegos en los ambientes académicos.

La narratología aplicada al mundo de los videojuegos nació bajo el auspicio de una serie de académicos de teoría narrativa que investigaron el fenómeno del ocio interactivo aplicando teorías de otros campos como la literatura, el drama o el cine. Ya en los años noventa estos investigadores supieron ver el potencial narrativo de los videojuegos a pesar de las limitaciones de la tecnología del momento. Establecieron las bases con conceptos como "story", "storytelling" e "interactive drama".

La escuela ludóloga nació en torno a un grupo de académicos, principalmente de la universidad de Copenhague, que propugnaban el estudio de los videojuegos, no como una forma nueva de un campo preexistente, sino como uno radicalmente diferente y novedoso para cuyo estudio era necesario desarrollar nuevos conceptos y teorías.

Este desacuerdo devino en una lucha encarnizada entre ambos. Los narrativistas entendían los videojuegos como nuevas formas de narrativa, y por lo tanto, susceptibles a ser estudiados con teorías narrativas de la misma forma que el cine o la literatura. Los ludólogos por el contrario proponían un estudio centrado en los sistemas abstractos y formales que componían los conceptos jugables, focalizando la investigación en las reglas del propio juego en vez de los elementos representacionales (visuales o narrativos), que consideraban meramente accidentales.

Este debate se prolongó en el tiempo porque responde a una disyuntiva real en el mundo del videojuego que afecta tanto a diseñadores como a consumidores de ocio electrónico.

Muchas veces las posturas se enfrentan con virulencia por apropiarse de una supuesta cátedra sobre la que poder aleccionar al resto.

En este artículo pretendemos mostrar la incidencia de este debate en el diseño de videojuegos de rol. Para ello es importante estudiar primero en qué consisten los términos Ludología y Narratología.

Ludología.

La escuela ludóloga establece que los juegos no pueden ser considerados textos, sino una colección de reglas y sistemas semióticos, dejándolos fuera del alcance de los narrativistas. Esas reglas pueden estar escritas, pero durante el juego no es preciso recitarlas, así que el manual de instrucciones donde se explica el juego en todo caso pasaría a ser un elemento subtextual o paratextual: "We might say that the rules of chess constitute its "text," but there is no recitation of the rules during gameplay, so that would reduce the textuality of chess to a subtextuality or a paratextuality."² (Aarseth, 2004).

La esencia de los juegos se establece de tres elementos bien definidos:

1. Reglas.
 2. Un sistema semiótico/material: un mundo ficcional jugable.
 3. Jugabilidad: el resultado de la aplicación de esas reglas al mundo ficcional.
- (Aarseth, 2004)

La base sobre la que se elaboran las reglas y los sistemas semióticos que conforman la jugabilidad es la simulación. Para los ludólogos la simulación es el concepto característico definitorio propio de los videojuegos, el objetivo último al que toda experiencia videolúdica aspira: "The hidden structure behind these, and most, computer games is not narrative – or that silly and abused term, "interactivity" – but simulation" (Aarseth, 2004).³

Para los ludólogos la gran diferencia entre los videojuegos y otros campos dominados por la teoría narrativa es precisamente este: su vocación de simulación en lugar de representación. Para los ludólogos "To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system"⁴ (Frasca, 2003). La idea principal sobre la que se basa es la identificación de un comportamiento concreto por parte del modelo. Este modelo que aparece en pantalla no se caracteriza por guardar ciertas semejanzas visuales con su objeto de simulación sino que "reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions." (Frasca, 2003).⁵

Gonzalo Frasca también profundiza en su propuesta lúdica entrando en la diferencia que existe entre dos formas de jugar: el *game* y el *play*, el *ludus* y el *paidia*. Basándose en las distinciones del sociólogo francés Roger Caillois, Frasca establece el *ludus* como un heredero narrativo de las teorías aristotélicas, y al *paidia* como la verdadera simulación, más interesado en potenciar los sistemas semióticos del mundo ficcional en vez de establecer unas reglas rígidas. "Paidia refers to the form of play present in early children (construction kits, games of make-believe, kinetic play) while ludus represents games with social rules (chess, soccer, poker)"(Frasca, 2003).⁶

Una vez establecidas las bases sobre las que la escuela ludóloga construye sus teorías pasaremos a explicar su oposición al modelo narrativista aplicado a los videojuegos.

Para el académico danés Jesper Juul todos los intentos por unir narrativa y juegos, sobre todo en la denominada ficción interactiva (en la que podríamos englobar *Heavy Rain*, de *Quantic Dream*), han sido, no solo infructuosos, sino también dañinos. "Anyone who's played a few modern "cinematic" interactive fictions will testify that they are really awful games *and* stories. You are trapped by unmotivated shifts between the narrative mode and

the game mode, the story gets destroyed by the interactivity, the interactivity gets destroyed by the story". (Juul, 1998).⁷

Para Juul narrativa y videojuegos son como el agua y el aceite, y nunca se debe intentar fusionarlos porque se contraviene su propia naturaleza. Juul expone en su teoría una serie de parámetros donde quedan de manifiesto las principales diferencias entre los medios.

- ✓ Mientras los medios narrativos la secuenciación de las acciones está fijada de antemano (la duración de las escenas o la extensión de los capítulos no cambia), en los videojuegos es flexible, ya que depende de las acciones del jugador.
- ✓ En los medios narrativos el tiempo intradiegético se comprime para destacar solo las acciones de importancia para la trama. Los videojuegos por el contrario suelen resolverse en tiempo real.
- ✓ La narrativa se basa en el dualismo entre historia y discurso. Los videojuegos se apoyan en el programa y en el material (el mundo ficcional).
- ✓ Las narrativas se sitúan en un tiempo pasado, los juegos en uno presente.
- ✓ Las narrativas requieren actores humanos o antropomorfos mientras los juegos pueden ser abstractos.
- ✓ La motivación narrativa consiste en conocer la resolución del argumento, mientras que en los juegos la motivación es la comprensión y dominio de los sistemas jugables
- ✓ Las narrativas bastan con consumirse una vez, mientras que los juegos implican rejugabilidad.

Tabla 1: Diferencias entre narrativas y videojuegos. Fuente: Jesper Juul, 1998.

Narrativas	Videojuegos
Secuencia fija	Secuencia flexible
Velocidad variable (normalmente comprimida)	Velocidad fija
Historia/Discurso	Programa/Material
Pasado	Presente
Necesita de personajes humanos o antropomórficos	Puede ser abstracto
Deseo narrativo	Deseo de comprender el funcionamiento
Se consumen una sola vez	Se juegan muchas veces

Gonzalo Frasca alega que el cambio de paradigma propuesto por los videojuegos es tan radicalmente novedoso que no encaja en los sistemas de creación de contenidos de nuestra cultura de masas, y apunta a intereses particulares para constreñir a los videojuegos dentro de las probadas teorías narrativistas en vez de tener que abrir caminos nuevos a través de lo desconocido. "Both the public and the media production industry are already extremely proficient in consuming and creating narratives, the temptation to constrain games to this existing channel may also be too high. Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the masses" (Frasca, 2003).⁸

Los ludólogos más radicales hacen gala en repetidas ocasiones de su beligerancia ante el modelo narrativista, al que acusan de infiltrarse en campos que no son de su competencia, e intentar asimilarlos para ratificar su actualidad en un mundo cambiante. Es muy difícil no ver detrás de la postura de Espen J. Aarseth o de Jesper Juul una crítica velada a una corriente de académicos que consideran foráneos, extraños al fenómeno de los videojuegos, incapaces de entenderlo desde dentro, como jugadores reales. No los consideran lo suficientemente versados en la materia como para ir defendiendo líneas de investigación

sobre ella. "In literary theory, it has always been presupposed that one has read perhaps 1000 books and seen a 1000 movies. But when studying computer games, it has been acceptable to play four computer games and then write articles about it." (Juul, 1998).⁹

El gran líder de la corriente ludóloga, Espen J. Aarseth, considera que los narrativistas se equivocan de forma radical, y que su labor resulta perjudicial para el advenimiento de una corriente de pensamiento capaz de aprehender el verdadero significado diferencial de los videojuegos.

"As long as vast numbers of journals and supervisors from traditional narrative studies continue to sanction dissertations and papers that take the narrativity of games for granted and confuse the story-game hybrids with games in general, good, critical scholarship on games will be outnumbered by incompetence, and this is a problem for all involved"(Aarseth, 2004).¹⁰

Los juegos que siguen una filosofía de diseño encuadrada dentro de los valores ludólogos se caracterizan por situar las mecánicas jugables por encima de todo, relegando a un segundo lugar los elementos narrativos o representacionales.

Narratología.

La corriente narratológica aplicada al estudio de los videojuegos aboga por la inclusión del entretenimiento videolúdico en las materias narrativas susceptibles de ser estudiadas mediante la teoría literaria. Los narrativistas creen en la capacidad de los videojuegos en contar historias de manera eficaz.

Se puede considerar a Janet H. Murray como el gran estandarte de la corriente narrativista. En su libro "Hamlet on the Holodeck: The future of Narrative in Cyberspace" MIT Press (Murray, 1997), Murray sugiere que la interfaz informática puede proporcionar la base para una nueva forma narrativa, al igual que la imprenta apoyó el desarrollo de la novela y el desarrollo del film la producción de películas. El análisis de Murray se basa en una

comprensión del ordenador como medio de representación con un conjunto distinto de propiedades. Sostiene que el ordenador es procedimental, participativo, enciclopédico, y espacial, y que ofrece tres placeres característicos: inmersión, agencia y transformación. Según Murray los nuevos formatos informáticos amplían las posibilidades de expresión para contar historias.

“The most ambitious promise of the new narrative medium is its potential for telling stories about whole systems. The format that most fully exploits the properties of digital environments is not the hyper-text or the fighting game, but the simulation: the virtual world full of interrelated entities, a world we can enter, manipulate, and observe in process. We might therefore expect the virtuosos of cyberdrama to create simulated environments that capture behavioral patterns and patterns of interrelationships with a new clarity” (Murray, 1997).¹¹

En el libro Murray deja muy clara su postura respecto a los videojuegos. Para ella son una nueva forma de expresión narrativa que, en manos de dramaturgos cibernéticos, puede evolucionar hasta convertirse en una forma superior, más completa e inmersiva, de experimentar historias.

Por otro lado, la investigación académica de Henry Jenkins se ha centrado en cómo los individuos en la cultura contemporánea acceden y combinan numerosos medios de comunicación diferentes. Jenkins sugiere que la convergencia de medios se entiende como un proceso cultural, en lugar de un punto tecnológico final (Jenkins, 2006).

Jenkins defiende las posibilidades narrativas de los videojuegos haciendo hincapié en la creación de mundos ficcionales. Compara la narrativa de los mundos virtuales con la que se efectúa en los parques de atracciones. La creación de estos mundos puede facilitar una experiencia narrativa inmersiva de cuatro maneras diferentes: evocando narrativas preexistentes, controlando los tiempos narrativos según el movimiento del personaje, incrustando elementos narrativos en la escena o creando un entorno que facilite la creación de narrativas originales. Para Jenkins, los diseñadores de videojuegos deben ser ante todo

arquitectos narrativos más que contadores de historias en el sentido tradicional (Jenkins, 2004).

Jenkins aborda uno de los principales temores de los ludólogos respecto a la colonización narrativa de los juegos: la disolución de la experiencia lúdica en elementos narrativos foráneos que arrebatan su característica definitoria, la interacción. Por ejemplo, con las *cutscenes*. Jenkins asume la dificultad de equilibrio que existe a la hora de crear un entorno atractivo susceptible a la interacción del jugador y una línea argumental definida, pero confía en el talento de los diseñadores para crear recursos narrativos que sepan conjugar la libertad del jugador con la historia del juego sin tener que recurrir constantemente a constricciones o préstamos de otros medios. "game designers are apt to develop craft through a process of experimentation and refinement of basic narrative devices, becoming better at shaping narrative experiences without unduly constraining the space for improvisation within the game" (Jenkins, 2004).¹²

Ante los ataques beligerantes de los ludólogos solo Janet H. Murray llegó a tomar una postura de colisión frontal. Expone con meridiana claridad en el prefacio a una conferencia que dio en DiGRA 2005 en Vancouver, y que más tarde publicó en su blog académico bajo el nombre de "The Last Word on Ludology v Narratology.", su oposición a las propuestas ludológicas. En esta conferencia tilda a los ludólogos de cumplir una función doble: por un lado enarbolan la ludología como una metodología de análisis, y por otro como una ideología.

"The ideology can perhaps be called game essentialism (GE), since it claims that games, unlike other cultural objects, should be interpreted only as members of their own class, and only in terms of their defining abstract formal qualities. Separate from this ideology is a methodology which is also called "ludology" but which could perhaps be better named computer game formalism (CGF). As a methodology, CGF emphasizes the formal properties unique to videogames and attempts to analyze them and to create descriptors than can be used to classify and compare specific instances of game form" (Murray, 2005).¹³

Murray también acusa a los ludólogos de dejarse llevar por su celo ideológico hasta el punto de despreciar todo lo que no sea su ansiado objeto de estudio puro y duro. "To be a games scholar of this school[...]you must be able to look at highly emotive, narrative, semiotically charged objects and see only their abstract game function" (Murray, 2005).¹⁴

Murray explica que la obsesión de los ludólogos por sacudirse lo que ellos perciben como "colonialismo académico" nace de su propia inseguridad y de la necesidad de afianzarse como corriente de pensamiento naciente. "Narratology is a category of interest to the computer game formalists. It represents the authority against which they have rebelled, the thing that must be repudiated in order for their own interpretation to have meaning" (Murray, 2005).¹⁵

Murray termina haciendo un alegato a favor de los narrativistas, considerándolos individuos capaces de mantener una postura abierta y admirar las características de ambas perspectivas. Para ella, los ludólogos están enclaustrados en una lucha que no interesa a nadie más que a ellos mismos por una necesidad de reivindicación que nadie les exige, y augura que el debate nunca podrá terminar mientras los ludólogos sigan escribiendo los supuestos argumentos de sus rivales narrativistas. "Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in games: interpenetrating sibling categories, neither of which completely subsumes the other[...] The "ludologists" are debating a phantom of their own creation" (Murray, 2005).¹⁶

Los juegos con una filosofía de diseño inspirada en teorías narrativistas otorgan una gran importancia a los aspectos narrativos y representacionales del juego. Se caracterizan por su intención de contar una buena historia a través de *cutscenes*, diálogo entre personajes, líneas de texto en pantalla, una buena dirección artística y una cuidada banda sonora.

Convergencia ludo-narratológica.

A pesar de las posturas más vehementes de los denominados líderes de ambas escuelas, Espen J. Aarseth y Janet H. Murray, conforme el debate iba evolucionando muchos académicos demostraron su intención de acercar posturas. Hoy en día la gran mayoría considera este debate completamente superado y denotan cierta incomodidad, e incluso hastío, cuando sale a relucir en círculos académicos. La mayoría de los considerados narrativistas han pasado página y han focalizado su interés en otros objetos de estudio, dejando vía libre para la proliferación del campo académico que hoy conocemos como *Game Studies*, un campo que ya no se encuentra permanentemente a la defensiva para hacerse un hueco, sino que avanza cada vez con más seguridad, aceptando sin temor una amplia gama de enfoques diferentes.

En su paper "*Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*".¹⁷ Frasca intenta disipar la idea de que los ludólogos han tomado una postura radical en contra de toda narrativa: "I believe there is a serious misunderstanding on the fact that some scholars believe that ludologists hold a radical position that completely discards narrative from videogames [...] my main goal was to show how basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand videogames" (Frasca, 2003).¹⁸

A lo largo del texto Frasca demuestra cómo sus correligionarios Espen J. Aarseth, Jesper Juuls y Markku Eskelinen no están en contra de los estudios narrativos, sino de implantar sus teorías para investigar videojuegos, y que creen en una pacífica coexistencia entre juegos y narrativa, siendo en muchos casos beneficiosa para ambos.

Marie-Laure Ryan fue una de las narrativistas más comprometidas con la superación del debate. En su libro "*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*" (John Hopkins University Press, 2003) expone tres cuestiones

fundamentales para dictaminar si los videojuegos pueden ser susceptibles de ser analizados desde una postura narrativista respondiendo a los argumentos de los ludólogos.

1. ¿Pueden los juegos ser narrativos o poseer narrativas?
2. ¿Cuál es la función de la narrativa dentro de los sistemas jugables?
3. ¿Cómo se puede introducir de manera fructífera el concepto de narrativa en los estudios sobre videojuegos?

Ryan responde en la primera pregunta a varios de los puntos propuestos por Aarseth, Frasca y Juul. Concretamente responde al alegato de Frasca en el que dice que los juegos son simulaciones, no representacionales, y que por tanto se escapan de la teoría narrativa. Ryan alega que la teoría literaria ya acepta otras alternativas a la representación, como la mimesis o diégesis, y que por tanto la simulación es susceptible de ser también aceptada como alternativa viable a la representación: "While the simulation machine cannot in itself be called a narrative, each of its individual runs produces images of a world that undergoes changes as the result of events. In other words, games may not be stories, but they can be machines for generating stories" (Ryan, 2003).¹⁹

Uno de los argumentos que utiliza Espen J. Aarseth es que los videojuegos que tratan de contar historias, como las aventuras gráficas, raramente consiguen contar una buena historia, sobre todo si se comparan con las que pueden contar la literatura o el cine. Para Aarseth eso significa que el medio videolúdico no se presta a funciones narrativas. Ryan responde diciendo que las capacidades de inmersión que permite el diseño de mundos ficcionales compensan las ventajas propiamente literarias (complejidad de los personajes o desafío intelectual) que los medios tradicionales pueden tener sobre los videojuegos. "A game does not need to tell stories that would make it as literature to immerse the player in the fate of its fictional world, because the thrill of being in a world, of acting in it and of controlling its history makes up for the intellectual challenge, the subtlety of plot and the complexity of characterization that the best of literature has to offer" (Ryan, 2003).²⁰

Una vez que Ryan resuelve de manera afirmativa que los videojuegos poseen narrativa y elementos narrativos respondiendo a los ludólogos trata de acercar posiciones con ellos, transmitiendo la idea de que los elementos narrativos no excluyen los elementos lúdicos de los juegos, sino que los potencian ofreciéndoles un contexto que los enriquece. "Narrative is not a genre that excludes other genres, but a type of meaning that permeates a wide variety of cultural artifacts, and the ludologist claim that game and story form mutually exclusive categories betrays a lack of understanding of the nature of narrative" (Ryan, 2003).²¹

Ryan explica que para un narrativista de la escuela cognitiva ya basta con certificar la existencia de un mundo ficcional que evoluciona a lo largo del tiempo por la acción de agentes inteligentes, y que ningún ludólogo es capaz de negar esos elementos básicos en los juegos. Ryan aventura que el debate entre ludólogos y narrativistas tiene más que ver con el alcance del término "narrativa" que con la propia naturaleza de los juegos.

Ryan no aboga por aislar los elementos narrativos y separarlos de las bases jugables que los sustentan, sino que propone una línea de investigación que aúne posiciones. Una perspectiva doble, ludo-narrativa, que estudie los videojuegos en toda su riqueza, sin jerarquías absurdas que respondan a ideologías preconcebidas, y que valore tanto la propia jugabilidad como el mundo ficcional donde se desarrolla.

"I am not proposing a literary approach that isolates narrative scripts from the rules of the game and studies them for their intrinsic aesthetic merit (though such an approach would be justified if game narratives rose to an appropriate aesthetic level), but rather, a functional ludo-narrativism that studies how the fictional world, realm of make-believe, relates to the playfield, space of agency. By connecting the strategic dimension of gameplay to the imaginative experience of a fictional world, this approach should do justice to the dual nature of video games" (Ryan 2003).²²

Este acercamiento ludo-narrativista también se puede trasladar al diseño de videojuegos. A pesar del intento de algunos por radicalizar las posturas, la sublimidad de la experiencia videolúdica reside en la posibilidad de acercar posiciones, conocer cada una de las

fortalezas de ambas perspectivas y explotarlas en sus respectivos campos para el beneficio último del juego.

Juegos de rol como objetos de estudio.

Nuestro objeto de estudio se centra en los videojuegos *Dark Souls* y la trilogía *Mass Effect*. Los juegos se encuentran disponibles para PC, Playstation 3 y Xbox 360.

Dark Souls (2011) fue diseñado por el estudio japonés From Software. Bajo la dirección de Hidetaka Miyazaki crearon el juego como la secuela espiritual de *Demon's Souls*, codesarrollado con el Japan Studio de Sony y que a su vez era un sucesor espiritual de la saga *King's Field*.

Dark Souls rápidamente se convirtió en un juego de culto, muy estimado en la comunidad de jugadores por un diseño que trataba de emular los usos y costumbres de un tiempo anterior en la historia de los videojuegos. El juego causó un cierto impacto por su gran dificultad, su diseño oscurantista y su innovadora fusión de las experiencias multijugador y monojugador.

La jugabilidad se define como A-RPG o *Action Role Playing Game*. La palabra *Action* se añade para distinguir el juego del tradicional juego de rol por turnos. En *Dark Souls* la acción transcurre en tiempo real. El jugador construye su avatar al principio del juego y debe navegar un vasto mundo, Lordran, descubriendo sus secretos y derrotando a sus enemigos, en pos de unos difusos objetivos. Aunque el juego cuenta con un argumento denominado minimalista, no forma parte de la propuesta intrínseca de juego, sino que se presenta como un añadido opcional.

El ritmo (*flow*) del juego es pausado. Las severas penalizaciones que conlleva morir facilitan un sistema de combate estratégico, metódico y profundo. El juego exige gran atención y consideración por sus complejas mecánicas para ser completado.

La IP (Propiedad Intelectual en sus siglas en inglés) de *Mass Effect* fue presentada desde el principio como una trilogía motivada por las decisiones argumentales que el jugador, encarnando a su manera al Comandante Shepard, fuera tomando durante el curso del juego. Cuando en enero de 2010 salió al mercado *Mass Effect 2* el juego permitía la posibilidad de importar los datos del jugador si este había completado el anterior, acondicionando la historia de acuerdo a las decisiones tomadas en la primera parte. Estos no eran meros cambios cosméticos, sino ramificaciones profundas que llevaban a dictaminar la presencia o no de personajes secundarios muy importantes. Al aparecer la tercera entrega las variables argumentales se habían multiplicado de tal forma que superaban el millar.

La estructura de la trilogía está muy bien definida. En el primer capítulo se presenta al jugador el universo donde se desarrolla la historia, al héroe protagonista, los personajes secundarios más importantes, el villano y la amenaza ulterior que anuncia. Es un primer acto de descubrimiento. El segundo juego apuesta por un acercamiento más íntimo a los personajes. El héroe protagonista debe configurar un equipo muy amplio de personajes radicalmente diferentes para afrontar una misión suicida. Cada uno de estos personajes posee sus propias personalidades y motivaciones que podrán colisionar con las del protagonista u otros personajes. Mantener el difícil balance en las relaciones es lo que decide la supervivencia o aniquilación de todo el grupo, incluido el protagonista. El tercer juego apuesta por el enfrentamiento épico que se anunciaba desde la gran revelación de la amenaza en el primer *Mass Effect*. Es una carrera contra el tiempo a escala galáctica donde el jugador debe poner a prueba sus habilidades de estrategia para unir en un solo frente a distintas civilizaciones enfrentadas desde hace milenios. En este momento salen a relucir las consecuencias catastróficas de cada una de las decisiones adoptadas a lo largo de toda la trilogía.

Hipótesis y metodología.

La hipótesis sobre la que trabajamos es que el debate ludología-narratología no se limita al espacio académico dedicado al estudio de los videojuegos, sino que se traslada a su propio desarrollo. Hemos propuesto dos videojuegos de rol para poder estudiar sus mecánicas jugables y tratar de descubrir la esencia de sus propuestas videolúdicas. Nuestro objetivo final es poder adherir las filosofías de diseño concretas detrás de estos juegos a los diferentes postulados ludólogos y narrativistas.

Vamos a desarrollar una metodología descriptiva comparativa para el estudio de ambos juegos. Dadas las características de extensión del presente trabajo de investigación vamos a limitarnos a secciones muy concretas de ambos juegos y vamos a analizarlas describiendo sus mecánicas jugables y comparando su adhesión o no a los postulados ludólogos o narrativistas.

A continuación vamos a proceder al análisis de dos secciones muy concretas de los juegos que hemos seleccionado, empleando una metodología descriptiva comparativa para analizar sus mecánicas jugables, el uso de *cutscenes*, el diseño de sus mundos ficticiales, el diagrama de flujo narrativo... Elementos que explicarán una filosofía de diseño concreta existente en el espectro ludología-narratología.

Almas oscuras.

Dark Souls es un juego muy extenso de mundo abierto, por lo cual no tiene niveles tradicionales, sino diferentes áreas por las que el jugador puede discurrir como desee. Para cumplir con este análisis nos hemos propuesto analizar una de las zonas secretas opcionales que contiene. El Mundo Pintado de Ariamis es una zona secreta a la que el jugador accede

al introducirse en el mundo de un gigantesco cuadro en una catedral de Anor Londo. La zona tiene una entrada y una salida, y cuenta con varios de los elementos característicos de *Dark Souls*. Se puede considerar seccionado del resto del mundo ficcional, por lo que se presta muy bien a un análisis.

El nivel se desarrolla en un castillo abandonado en medio de un paraje invernal. Nada más cruzar un puente de cuerda encontramos una hoguera. En *Dark Souls* las hogueras son uno de los elementos centrales sobre el que se apoya toda la jugabilidad. Una hoguera nos permite guardar nuestro progreso, mejorar nuestro equipo, curarnos, rellenar nuestros frascos curativos e incluso, mediante un ítem que se consigue al iniciar la fase final del juego, teletransportarnos por el mundo, etcétera.

Sin embargo El Mundo Pintado de Ariamis es una zona aparte, separada del resto del mundo, y la única forma de salir es a través. El nivel está diseñado como un laberinto. La puerta que permite la entrada al patio principal está cerrada, así que tenemos que subir a las almenas de la muralla exterior para entrar en los torreones. La zona está plagada de enemigos. Uno a uno no suponen ningún problema, pero en grupo presentan un gran desafío. Escalan por las paredes y acechan en cada esquina, por lo que es necesario mantener la atención de forma constante. Si morimos, volveremos a la hoguera de la entrada y tendremos que empezar de nuevo.

Cada enemigo aniquilado nos reporta una cantidad de almas. Las almas son la moneda del juego. Las necesitamos para todo: subir de nivel, mejorar nuestras armas y armaduras, comprar objetos.... Una de las decisiones más arriesgadas de Hidetaka Miyazaki, director del juego, fue disponer que al morir el jugador perdiera todas las almas. Al resucitar en la hoguera tenemos una oportunidad para volver al lugar donde hemos muerto antes y encontrar una mancha de nuestra sangre que nos permitirá recuperarlas, pero si volvemos a morir antes de poder hacerlo esas almas se perderán para siempre. En un juego en que cada

enemigo puede matarte fácilmente si no se procede con cuidado. Esta mecánica lo cambia todo.

En nuestro camino al torreón principal nos podemos desviar en varias ocasiones y explorar habitaciones y pasadizos para encontrar tesoros. El intrincado diseño del nivel, como el juego en sí, invita a hacerlo. Desde el torreón accederemos al patio principal y podremos abrir por fin el portón de la entrada ahora que estamos al otro lado. Al hacerlo abrimos un atajo desde la hoguera. Ya no es obligatorio pasar por las almenas y los torreones la próxima vez que muramos. La sensación de logro que Miyazaki consigue en estos momentos es proporcional a la dificultad del desafío.

La puerta que permite el paso al acueducto que lleva hasta la torre final está cerrada. Para abrirla es necesario activar un mecanismo en las alcantarillas, oscuras y repletas de enemigos insidiosos. En ellas también podremos encontrar una llave que permite el acceso al ala este del castillo, con unos cuantos tesoros interesantes. Sin embargo no es obligatorio. Al llegar a la última torre cruzaremos una niebla que suele indicar el comienzo de una batalla contra un jefe final. Sin embargo en este nivel el combate es opcional. Priscilla la Mestiza nos ruega que dejemos este mundo y que nos lancemos al vacío desde el otro lado de la torre. Podemos obedecerla y salir del nivel, o atacarla y empezar el combate contra ella.

Las mecánicas jugables de *Dark Souls* son tan profundas y complejas que deberíamos extendernos decenas de páginas para poder explicarlas bien. Sin embargo es posible adherir la filosofía de diseño con los postulados ludólogos. A pesar del escenario fantástico en el que se desarrolla la acción, la jugabilidad está firmemente enraizada en la simulación del combate medieval. El personaje se mueve con una agilidad directamente proporcional al peso del equipo que lleva (una armadura pesada le hace moverse más despacio que una armadura ligera). Blandir una espada o correr consume sus reservas de energía, y es necesario recuperarse para renovarlas. Tener un escudo levantado impide la recuperación

de energía. Si los enemigos hieren al personaje controlable con armas cortantes, le causarán hemorragias que, si no se curan, terminarán por desangrarlo. Es necesario aumentar la fuerza del avatar para poder equiparle las armas más pesadas, y su destreza para tener más posibilidades de acierto al blandir armas más complejas. La simulación no equivale a realismo, sino a establecer unas reglas coherentes con el universo del juego que toman la posición preponderante en la jerarquía interna del diseño del juego.

El Mundo Pintado de Ariamis encierra muchos enigmas y preguntas, pero no cuenta una historia de una forma narrativista clásica. Como jugadores nos vemos arrojados dentro de un cuadro y tenemos que buscar la salida. Al final nos encontramos con el único NPC que no nos ataca nada más vernos: Priscilla. Ella nos da la opción de marcharnos sin luchar, pero tampoco podemos establecer con ella ningún tipo de diálogo, tan solo unas breves frases. No existe ningún diagrama de flujo más allá de la opción de querer luchar con ella o no.

Dark Souls está diseñado en torno a su profundo sistema de combate y la exploración de su mundo. La principal razón para separar su propuesta del modelo narrativista es que no utiliza ninguno de sus mecanismos para contar su historia, y que en última instancia no es necesaria para disfrutar del juego. Su valor intrínseco está en sus mecánicas pulidas ludológicas. Utiliza *cutscenes* muy breves para explicar ciertas situaciones, como por ejemplo el efecto que causa la acción de un mecanismo. Sirven para dar cierta perspectiva de un puzle que estamos tratando de resolver, pero no están pensadas para compensar aspiraciones cinematográficas.

Efecto de masa

Bioware planteó *Mass Effect* como una trilogía desde el principio, y no puede comprenderse un análisis serio sin tener en cuenta este hecho. Sin embargo, para los

propósitos de este análisis vamos a seleccionar una parte de *Mass Effect 3* (Electronic Arts, 2012): la misión principal en Rannoch, el mundo de los quarianos.

Mass Effect 3 gira en torno a la confrontación final entre las civilizaciones avanzadas de la galaxia y una raza de máquinas colosales antiquísimas conocidas como los Segadores, que cada 50.000 años cosechan toda la vida orgánica que ha desarrollado el vuelo interestelar. El protagonista, Shepard, debe unir a las distintas razas y facciones contra el enemigo común en una carrera contra el tiempo.

La jugabilidad de *Mass Effect* responde a un diseño de *shooter* en tercera persona con ciertos toques de rol en la mejora del personaje, sus habilidades y sus armas. Sin embargo la principal atracción de la trilogía, desde un principio, fue la fuerte carga narrativa. La historia no es un simple añadido, sino que es vital para el disfrute del videojuego. Resulta muy ilustrativa en este aspecto la inclusión en *Mass Effect 3* de un modo de dificultad narrativo. En este modo de juego las fases de tiroteos se convierten en un simple paseo en el que no hay que demostrar ninguna habilidad ni atención a las mecánicas jugables. El jugador es casi invencible y solo tiene que avanzar hacia adelante para ir saltando a las diferentes *cutscenes* y momentos de diálogo.

Mass Effect pone toda su atención en el denominado diagrama de flujo narrativo. La experiencia de rol se basa en encarnar a un personaje concreto, Shepard, de una forma concreta, dictaminada por la forma de jugar y experimentar la historia. A lo largo de toda la trilogía se pueden tomar decisiones que van personalizando la experiencia narrativa: mientras unos personajes mueren otros se salvan, o los equilibrios de poder varían en la sociedad intergaláctica.

En *Bioware* sí toman prestadas varias convenciones y mecanismos narrativos clásicos, sobre todo del cine. Las *cutscenes* tienen un marcado componente cinematográfico, cuidando mucho la puesta en escena, la dirección de los actores (tanto en *motion capture*

como en doblaje) y la calidad de los diálogos. *Mass Effect 3* cuenta con más de 40.000 líneas de diálogo, lo que indica la gran importancia que tiene para la experiencia del videojuego.

En la misión de Rannoch nos encontramos en una escena de alta carga dramática que engloba el segundo acto del juego. Los quarianos están decididos a arrebatar su mundo natal de los Geth, inteligencias artificiales de su propia creación que los exiliaron doscientos años antes. El protagonista, Shepard, cuenta con amigos (e incluso romances) en ambos bandos, y tiene ocasión de conocer las motivaciones y la historia de cada facción.

La misión se puede desarrollar de muchas maneras, pero al final Shepard debe tomar una decisión crítica: o permite que los geth aniquilen a los quarianos o viceversa. Dependiendo de una serie de variables narrativas (qué personajes viven, qué acciones se han tomado en anteriores juegos, etc.) y un sistema de reputación muy complejo, una última opción puede aparecer disponible en la que las dos civilizaciones firmen la paz. El objetivo final de Shepard es conseguir el mayor apoyo posible para el enfrentamiento final con los Segadores, así que debe ponderar cada decisión.

La sublimidad lúdica radica aquí en el sentido de agencia que Bioware propone al jugador. Mediante un diseño cuidadoso el estudio consigue dotar al jugador de protagonismo en el devenir de los acontecimientos de la trama. La forma en la que están dispuestas las decisiones se asemeja a los libros de "Elige tu propia aventura", pero con una complejidad multiplicada, ya que la historia no dura unos pocos minutos, sino que puede extenderse durante unas 80 horas, necesarias para completar los tres juegos de la trilogía.

Mass Effect se adhiere a los postulados narrativistas con facilidad. *Bioware* entiende el diseño de videojuegos como una forma más profunda y personal de contar historias, pero siempre con una trama y unos personajes interesantes en ellos. La influencia de otras artes narrativas no es solo accidental, sino que se persigue. Así como muchos entienden el cine

como una culminación de las artes anteriores al poder combinarlas, los creadores de *Mass Effect* creen en los videojuegos como una forma más avanzada de narración, en la que se combina el diseño de unos creativos con el sentido de agencia de un jugador protagonista que guía con sus decisiones la historia, personalizándola.

Conclusiones

El debate entre Narratología y Ludología en el estudio académico de videojuegos se volvió tan encarnizado porque es un debate que se encuentra en el corazón de la industria del videojuego. Tanto *Dark Souls* como *Mass Effect* están considerados por la crítica especializada como grandes triunfos²³ y sus millonarias ventas demuestran un gran apoyo por parte del público.²⁴

Sin embargo, aunque se pueden considerar a ambos juegos de rol, no podrían ser más diferentes en su diseño principal. Mientras *Dark Souls* basa toda su experiencia en el intrincado diseño de su mundo ficcional y sus complejas mecánicas jugables, *Mass Effect* lo hace en su narrativa y los valores representacionales de su puesta en escena. Se puede concluir que ambos juegos defienden posturas diferentes. Y aun así, ambos buscan lo mismo: la sublimidad videolúdica, un concepto heredero de las definiciones de Burke y Kant ampliamente detallado por Daniel Vella en su *paper* “*No mastery without mystery: Dark Souls and the ludic sublime*” (Vella, 2015). Lo sublime en *Dark Souls* aparece por la dificultad que tiene el jugador en desentrañar los secretos de su mundo ficcional y comprender las mecánicas jugables subyacentes en el sistema de juego. Por el contrario en *Mass Effect*, lo hace cuando comprende que sus decisiones reverberan a lo largo de varios juegos (durante años si tenemos en cuenta la cronología de lanzamientos) de formas que no se pueden prever, aunque a veces se intuyan. La épica de la historia, las consecuencias catastróficas de nuestras decisiones (personajes y civilizaciones enteras viven o mueren

según lo que elijamos), la magnitud colosal de su extensión... Elementos puramente representacionales que contribuyen a la aparición de la sublimidad lúdica.

A pesar de hacer hincapié en aspectos diferentes, los dos juegos demuestran que ambas posturas tienden a un proceso de convergencia, al igual que las posturas académicas. El argumento de *Dark Souls*, a pesar de ser considerado minimalista, existe. No resulta imprescindible, pero puede aumentar el disfrute de muchos jugadores que tratan de explicar su mundo extraño a través de las breves conversaciones con los NPC o, sobre todo, con las abundantes descripciones de los objetos del juego. De esta forma la historia del juego se asemeja a un complejo tapiz que requiere de una labor colaborativa para ser desenmarañado, y que aun así deja muchos espacios inexplorados, libres a la interpretación e imaginación de cada jugador.

Mass Effect por el contrario expone su argumento de una forma directa y clara, y ocupa una posición preponderante sobre todos los demás elementos del juego. Pero aunque sus mecánicas jugables no pueden compararse con las de *Dark Souls*, por muy sencillas que sean (sobre todo después de la simplificación a partir del segundo episodio), existen.

En nuestra opinión el mundo de los videojuegos aún está inmerso en un período de pubertad en el que está tratando de definir su identidad. En su día se alzaron muchas veces voces con pretensiones autoritarias en uno y otro bando tratando de encorsetar lo que es o no es un videojuego y cómo debería ser estudiado, pero sería un error limitar de esta forma las amplias posibilidades que el nuevo medio contempla. Conceptos como "simulación" o "interactividad" realmente forman parte de la esencia de la experiencia videolúdica, pero no por ello se deben desechar los elementos representacionales o las teorías narrativas y sus imaginarios heredados de veintiocho siglos de historia. Ambos tienden a necesitarse mutuamente, en un proceso de convergencia que celebra la variedad y la riqueza que suponen perspectivas diferentes al servicio de una experiencia videolúdica más completa

que, en ocasiones, llega a provocar en el jugador un instante de contemplación de lo sublime.

R
y
P

Bibliografía citada.

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, Espen (2004). "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation". *Electronic Book Review*. Consultado el 14 de julio de 2014 en <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Frasca, Gonzalo (1999). "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative." Consultado el 14 de julio de 2014 en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, Gonzalo (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" Consultado el 14 de julio de 2014 en http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

Frasca, Gonzalo (2003). "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place" Consultado el 14 de julio de 2014 en http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Jenkins, Henry (2004). "Game Design as Narrative Architecture." *Electronic Book Review*. Consultado el 14 de julio de 2014 en <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>

Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Juul, Jesper (1998). "A Clash Between Games and Narrative." Paper presentado en Digital Arts and Culture Conference, Bergen, November 1998. Consultado el 14 de julio de 2014 en http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Murray, Janet (2005). "The Last Word on Ludology v Narratology (2005) Preamble to Digital Games Research Conference, Vancouver, May 2005. Consultado el 14 de julio de 2014 en <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005>

Ryan, Marie-Laure (2006) *Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy. Avatars of Story (Electronic Mediations Series, volume 17)*, University of Minnesota Press.

Vella, Daniel (2015). "No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime" (2015). *Game Studies*. Consultado el 21 de noviembre de 2015 en <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>

LUDOGRAFÍA CITADA

Dark Souls (From Software, 2011)

Dark Souls II (From Software, 2014)

Demon's Souls (From Software - Japan Studio, 2010)

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

King's Field (From Software, 1994)

Mass Effect (Bioware, 2007)

Mass Effect 2 (Bioware, 2010)

Mass Effect 3 (Bioware, 2012)

¹ Borja Vaz es Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Navarra y Máster en Estudios Narrativos de Artes Visuales por la Universidad Rey Juan Carlos. Trabaja como columnista del Cultural ABC, donde escribe a menudo sobre videojuegos, así como en otros portales de Internet. Actualmente es el Coordinador del Área Audiovisual de la Universidad de los Hemisferios de Quito. Sus intereses académicos se centran en los Game Studies, y más concretamente en las intersecciones entre teoría literaria, hermenéutica, fenomenología y semiótica aplicadas a los videojuegos de rol. Contacto: bvaz arroba abc.es

² Podemos decir que las reglas del ajedrez constituyen su "texto", pero no sucede una recitación de las reglas durante el juego, así que eso reduciría la textualidad del ajedrez a una subtextualidad o paratextualidad. (traducción propia)

³ La estructura escondida detrás de estos, y de la gran mayoría de videojuegos, no es la narrativa -o ese absurdo y explotado término, "interactividad" -sino la simulación. (traducción propia)

⁴ Simular es modelar un sistema (raíz) a través de diferentes sistemas que mantienen para alguien algunos de los comportamientos del sistema original. (traducción propia)

⁵ Reacciona a ciertos estímulos (introducción de datos, apretar botones, movimientos del joystick) de acuerdo a una serie de condiciones. (traducción propia)

⁶ Paidia hace referencia a la forma de jugar correspondiente a niños de poca edad (kits de construcción, juegos de hacer creer, juego kinético) mientras ludus representa a los juegos con reglas sociales (ajedrez, fútbol, póker). (traducción propia)

⁷ Cualquiera que haya jugado a unas cuantas ficciones modernas cinemáticas puede decir que son realmente juegos e historias desastrosos. Estás atrapado entre una serie de transiciones sin sentido entre el modo narrativo y el modo de juego, la historia queda destruida por la interactividad, la interactividad queda destruida por la historia. (traducción propia)

⁸ Tanto el público como la industria de producción mediática son extremadamente eficientes en consumir y crear narrativas. La tentación de constreñir juegos a este canal preexistente puede ser demasiado fuerte. Los videojuegos suponen un enorme cambio de paradigma para nuestra cultura porque suponen el primer medio simulacional complejo para las masas. (traducción propia)

⁹ En teoría literaria siempre se ha presupuesto que uno ha leído puede que 1000 libros y ha visto 1000 películas. Pero a la hora de estudiar videojuegos, ha sido aceptable jugar a cuatro juegos y luego escribir artículos sobre ello. (traducción propia).

¹⁰ Mientras un gran número de *journals* y supervisores de estudios narrativos tradicionales continúen sancionando disertaciones y *papers* que dan por supuesto la narratología de juegos los juegos y confundan los híbridos historia-juego con los juegos en general, el academicismo videolúdico, bueno y crítico, se verá siempre superado en número por los incompetentes, y esto supone un problema para todos los implicados. (traducción propia).

¹¹ La promesa más ambiciosa del nuevo medio narrativo es su potencial para contar historias sobre sistemas completos. El formato que mejor explota las propiedades de los ecosistemas digitales no es el hipertexto o el juego de lucha, sino la simulación: el mundo virtual repleto de entidades inter-relacionadas, un mundo en el que podemos entrar, manipular, y observar en proceso. Por lo tanto podemos esperar que los virtuosos del ciberdrama creen ecosistemas simulados que capturen patrones de comportamiento y patrones de inter-relaciones con una nueva claridad. (traducción propia).

¹² Los diseñadores de videojuegos van a ser capaces de desarrollar su labor a través de un proceso de experimentación y refinamiento de aparatos narrativos básicos, mejorando a la hora de dar forma a experiencias narrativas sin constreñir el espacio de improvisación dentro de un videojuego (traducción propia).

¹³ La ideología puede denominarse Esencialismo Lúdico (EL), ya que alega que los juegos, a diferencia de otros objetos culturales, deben tan solo ser interpretados como miembros de su propia clase, y solo en términos de sus definitorias cualidades formales abstractas. Aparte de esta ideología existe una metodología que también se denomina "ludología" pero que podría denominarse mejor Formalismo Videolúdico (FV). Como metodología, el FV enfatiza las propiedades formales únicas de los videojuegos y trata de analizarlas y de crear descriptores que puedan ser utilizados para clasificar y comparar instancias específicas de formalismo lúdico. (traducción propia).

¹⁴ Para ser un académico de esta escuela tienes que ser capaz de observar objetos con una fuerte carga semiótica, narrativa y emocional, y tan solo ver su función lúdica abstracta. (traducción propia).

¹⁵ La Narratología es una categoría de interés para los formalistas videolúdicos. Representa la autoridad ante la cual se han rebelado, lo que hay que repudiar para que su propia interpretación tenga sentido. (traducción propia).

¹⁶ Aquellos interesados en juegos e historias ven elementos lúdicos en la historias y elementos narrativos en los juegos: interpenetrando categorías hermanas, ninguna de la cual somete a la otra (...) Los ludólogos debaten un fantasma de su propia creación. (traducción propia).

¹⁷ A los ludólogos les gustan las historias también: notas de un debate que nunca tuvo lugar. (traducción propia)

¹⁸ Creo que ha un serio malentendido en el hecho de que algunos académicos creen que los ludólogos mantienen una posición radical que descarta por completo la narrativa en los videojuegos [...] mi objetivo principal era mostrar cómo conceptos básicos de ludología podían ser usados junto con narratología para poder entender mejor a los videojuegos. (traducción propia).

¹⁹ Mientas que la máquina de simulación por ella misma no puede ser denominada narrativa, cada uno de sus ejercicios individuales produce imágenes de un mundo al que le sobrevienen cambios como resultado de unos acontecimientos. En otras palabras, los juegos puede que no sean historias, pero pueden ser mecanismos que generen historias. (traducción propia).

²⁰ Un juego no necesita contar historias que pudieran pasar por literatura para sumergir al jugador en el devenir de su mundo ficcional, porque la emoción de estar en un mundo, de actuar en él y de controlar su historia compensa el desafío intelectual, la sutileza del argumento y la complejidad de las caracterizaciones que la mejor literatura puede ofrecer. (traducción propia).

²¹ La narrativa no es un género que excluye a otros géneros, sino un tipo de significado que permea una amplia variedad de artefactos culturales, y la soflama ludóloga de que juegos e historias forman categorías mutuamente excluyentes demuestra una falta de entendimiento de la naturaleza de la narrativa. (traducción propia)

²² No estoy proponiendo un acercamiento literario que aísle los guiones narrativos de las reglas del juego y los estudie por su intrínseco mérito estético (aunque tal acercamiento sería justificable si las narrativas de los juegos se alzarán hasta un apropiado nivel estético), sino más bien una ludo-narrativa funcional que estudie cómo el mundo ficcional, el reino de lo creíble, se relaciona con el campo de juego, el espacio de agencia. Uniendo la dimensión estratégica de la jugabilidad con la experiencia imaginativa de un mundo ficcional, este acercamiento debería justificar la naturaleza dual de los videojuegos. (traducción propia).

²³ Véase: <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/mass-effect>,
<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls>

²⁴ Véase: <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=mass+effect>,
<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=dark+souls>