

## Trabajo Fin de Grado

Cartografía teórica del estudio del videojuego.

El universo *Pokémon* como mundo narrativo

Autor

Dan Tarodo Cortes

Directora

Maite Gobantes Bilbao

Facultad de Filosofía y Letras  
2014

## Índice

<b>RESUMEN .....</b>	<b>3</b>
<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
1.1. Justificación .....	4
1.2. Objetivos.....	5
1.3. Método .....	5
<b>2. El videojuego como objeto cultural.....</b>	<b>7</b>
2.1. Concepto de videojuego .....	7
2.2. Historia del videojuego .....	9
2.3. El problema de la tipología y clasificación.....	11
<b>3. Principales perspectivas de estudio de los videojuegos .....</b>	<b>14</b>
3.1. La irrupción de los videojuegos en el ámbito académico .....	14
3.2. El debate entre ludología y narratología.....	15
3.3. La consolidación multidisciplinar de los <i>Game Studies</i> .....	18
<b>4. El videojuego como mundo narrativo .....</b>	<b>21</b>
4.1. La dimensión textual del videojuego .....	21
4.2. Apuntes teóricos sobre la narración: de la mimesis al mundo posible .....	22
4.2.1. La mimesis aristotélica .....	22
4.2.2. La morfología de los cuentos maravillosos de Propp.....	23
4.2.3. Conceptos de trama e historia .....	24
4.2.4. La teoría de los mundos posibles de Lubomír Doležel .....	26
4.3. El videojuego como mundo narrativo .....	28
4.3.1. El laberinto de Murray y la narrativa espacial de Jenkins.....	28
4.3.2. La teoría transdisciplinar de Pérez Latorre: el juego como mundo narrativo ...	29
<b>5. Estudio de caso: <i>Pokémon X/Y</i> como mundo narrativo .....</b>	<b>32</b>
5.1. ¿Por qué <i>Pokémon</i> ? .....	32
5.2. Categorías de análisis y muestra analizada.....	33
5.3. Análisis de los elementos prototípicos de la narración .....	35
5.3.1. Espacio .....	35
5.3.2. Tiempo .....	36
5.3.3. Personajes .....	38
5.3.4. Tramas principales .....	42
5.4. Marcas de cosmicidad narrativa .....	44
<b>6. Conclusiones .....</b>	<b>50</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>52</b>
Webgrafía (recursos complementarios online).....	55
Ludografía (videojuegos citados) .....	56
<b>ANEXO .....</b>	<b>57</b>

## RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado aborda el videojuego como objeto de investigación, en concreto, la dimensión narrativa del mismo y su capacidad para conformar mundos diegéticos. Para ello, se realiza una aproximación al concepto de videojuego, así como el trazado de un mapa de los diferentes enfoques de la disciplina de los *Game Studies*. Además se realiza un recorrido por las diferentes concepciones de narración a lo largo de la historia literaria y su aplicación al videojuego. Como estudio de caso, se ha elegido la última entrega de la franquicia japonesa de videojuego Pokémon para aplicar un análisis del discurso que determine su estatus como mundo narrativo.

**Palabras clave:** narrativa, videojuego, mundo narrativo, *Game Studies*, *Pokémon*.

# 1. Introducción

## 1.1. Justificación

Los videojuegos se han convertido en los últimos años en una nueva área de estudio dentro del ámbito de la comunicación. Este nuevo e ilusionante campo académico, denominado internacionalmente *Game Studies*, entró tímidamente en las aulas y los departamentos de las universidades, de una manera similar a como lo hicieron los estudios sobre el cine y otros medios audiovisuales en las primeras décadas del pasado siglo XX.

En la actualidad, los estudios del videojuego se hallan en un proceso de consolidación aupado por auge de los videojuegos como producto cultural de consumo masivo. El teórico Martínez-Fabre afirma con rotundidad: “La práctica totalidad de los videojuegos, incluso aquellos enmarcados bajo la etiqueta *indie* (independiente), operan en el circuito que hoy conocemos como cultura de masas”. (2013: 10). Este dato de popularidad debe suponer una llamada a los investigadores para indagar más a fondo sobre el funcionamiento interno de los juegos electrónicos, así como sobre su relación de contexto cultural.

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se enmarca dentro del grado de Periodismo. La conexión de esta titulación con el tema propuesto puede parecer a simple vista lejana, pero no lo es en absoluto. La esencia del periodismo (y por extensión, de la comunicación) está en contar historias, contar buenas historias. Por ello, el enfoque elegido para abordar el estudio del videojuego es el narratológico, para ahondar en cómo los videojuegos construyen historias.

Este trabajo, en última instancia, parte de un ensayo previo enmarcado en la asignatura optativa de *Teoría de cultura de masas*. De esta forma, nace con la vocación de ofrecer una mapa de los estudios del videojuego, para después centrarse el enfoque narrativo, dejando abierta la posibilidad de ser continuado, ampliado y profundizado en futuros trabajos de mayor envergadura como un Trabajo de Fin de Máster o una tesis doctoral.

## 1.2. Objetivos

El presente trabajo persigue un objetivos fundamentales y dos derivados del mismo. El objetivo final es aproximarnos al videojuego como ente narrativo, tratando de descubrir los procesos mediante los cuales un videojuego puede construir historias o, mejor dicho, puede comportarse como un “mundo narrativo” donde los jugadores creen historias.

Para llegar a este objetivo hace falta pasar antes por dos objetivos previos. El primero de ellos es delimitar el videojuego como objeto cultural, para poder entenderlo como objeto de estudio de esta investigación académica, situándolo en su historia y considerando sus posibles clasificaciones internas.

El segundo de los retos derivados del principal es analizar las diferentes perspectivas de estudio sobre el videojuego desde el ámbito de la comunicación, para conocer el estado de los *Game Studies* y así poder seleccionar la adecuada para llevar a cabo nuestro cometido. Una vez definido el estatuto narrativo del videojuego, se procederá a un análisis de caso, mediante la aplicación de un modelo de análisis del discurso para constatar o no la consideración de mundo narrativo en el juego *Pokémon X/Y* (Game Freak, 2013).

## 1.3. Método

Este trabajo está estructurado en cuatro bloques. Los tres primeros conforman una unidad de marco teórico, mientras que el último está dedicado al análisis de caso.

El primero de los bloques teóricos nos acerca a la concepción del videojuego como objeto cultural. Para la caracterización del concepto de videojuego nos hemos servido de los textos de Johan Huizinga (1990), Gonzalo Frasca (2009), Óliver Pérez Latorre (2012) y Víctor Navarro (2012). Para la reconstrucción de la historia del videojuego hemos recurrido a Milena Trenta (2012); Guillermo Castilla (2014); y Pérez Martín, García de Diego y Parra (2009). A la hora de tratar el delicado problema de la tipología, los autores consultados fueron López Redondo (2012), Rafael Carrasco (2006) y Pérez Latorre (2011 y 2012).

El segundo de los bloques teóricos nos sitúa en el campo de estudio de los *Game Studies*. Para construirlo consultamos las aportaciones al respecto de Planells (2013a), Murray (1999 y 2005), Aarseth (2001 y 2004), Juul (1998), Jenkins (2004), Navarro (2012), Ramos y Pérez Latorre (2009), Pérez Latorre (2010) y Scolari (2013).

El tercero de los bloques teóricos postula el estatuto narrativo del videojuego. Tras caracterizar brevemente la dimensión textual del videojuego apoyándonos en los textos de Martínez Fabre (2013) y Gobantes (2014), realizamos una retrospectiva para observar las principales aportaciones que ha hecho la historia literaria sobre la narración desde la *Poética* de Aristóteles, pasando por Propp (2014), Ricœur (2000), Adam (2005) y Dolezel (1997). Después focalizamos nuestra atención en la concepción del juego como mundo en el que ocurren historias a partir de los textos de Murray (1999), Ramírez (2012), Scolari (2013), Pérez Latorre (2012) y Planells (2013b).

Una vez expuesto este sólido marco teórico, se procede al análisis de caso mediante un modelo híbrido descriptivo-analítico sobre el videojuego *Pokémon X/Y*. La primera parte del estudio nos permite extraer los elementos básicos de la narración –espacio, tiempo, personajes y trama– mientras que la segunda aplicamos el modelo de las siete marcas de cosmicidad de Pérez Latorre (2012) para determinar el estatuto del juego como mundo narrativo.

Parece conveniente aclarar antes de comenzar que a lo largo de las páginas de este TFG se recurrirá a neologismos y tecnicismos propios del videojuego –por ejemplo, palabras de nueva creación como “jugabilidad” o “jugable”– que si bien no aparecen recogidos en el DRAE su uso entre la comunidad científica y jugadora está plenamente aceptado, por lo que vemos justificado su uso.

## 2. El videojuego como objeto cultural

### 2.1. Concepto de videojuego

La tarea de definir cualquier tipo de objeto cultural es ardua y, probablemente, se halle fuera de los límites de un Trabajo de Fin de Grado. Sin embargo, parece necesario delimitar un contexto conceptual para entender el objeto de estudio de este trabajo de investigación: el videojuego.

Como primer acercamiento, recurrimos al diccionario de la Real Academia Española. La definición que encontramos en su 22ª edición online es la siguiente: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador” (DRAE, 2001: web). Sin embargo, si consultamos la última edición en papel, la 23ª, se ha añadido una nueva acepción que desplaza en orden a la anterior: “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla” (DRAE, 2014: 2241).

Se trata, como podemos observar, de dos definiciones que se centran en el videojuego más como un “objeto físico” que como un objeto cultural, aunque nos da pistas de las dificultades estructurales que podemos encontrarnos a la hora de buscar una definición unificada y global. Estamos pues, ante una entidad que aúna juego, tecnología y ficción, cuya búsqueda de una definición algunos teóricos no han dudado de calificar como “un galimatías tan caótico como fascinante” (Miguel Vallejo, en López Redondo, 2012: 31).

En esta línea, podemos identificar que los videojuegos son, en esencia, juegos (López Redondo, 2012: 32) y por ello podemos localizar una aproximación adecuada a su naturaleza en el concepto de “juego” propiamente dicho. El antropólogo holandés Johan Huizinga, en su obra de referencia *Homo ludens*, nos arroja luz al respecto:

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (1990: 26).

Más allá de esta definición nuclear de “juego”, utilizada como base por numerosos teóricos de los videojuegos, el investigador uruguayo Gonzalo Frasca advierte otro problema a la hora de estudiarlo como producto cultural. Para Frasca, la interpretación del juego depende de la superposición de dos planos: por un lado, el plano semiótico, emparentado con la lectura, el cine o la música (es decir, sistemas de signos), y por otro, el plano de “manipulación física de los objetos involucrados”, donde entran en juego las reglas y acciones (2009: 38). Esta dualidad de planos interpretativos es fundamental para entender la división entre el enfoque narratológico y ludológico, que se dio en el origen de los estudios sobre los videojuegos, como veremos con mayor detalle en el apartado 3 de este trabajo.

Volviendo al inicio de la cuestión, la noción de videojuego surge de una fusión de los juegos tradicionales y los lenguajes audiovisuales, catalizada mediante la interactividad. Esta idea clave queda visible en la definición de Óliver Pérez Latorre, para quien un videojuego es:

“Un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o ‘traduce’ en algún aspecto (p. ej., la tecla ‘w’ del teclado correlacionada con ‘caminar hacia adelante’)” (2012: 29).

La descripción de Pérez Latorre es válida y pone de relieve los aspectos básicos de la utilización de los videojuegos. Sin embargo, su orientación “mecanicista”, centrada en la interactividad y el uso físico del juego, también deja algo incompleta su concepción. Por ello, parece conveniente rescatar también la definición de Víctor Navarro Remesal:

“El videojuego es un sistema compuesto de un reglamento lúdico y un apariencia ficcional ejecutados por una plataforma remediadora con capacidades de proceso complejo y representación audiovisual y puestos en movimiento por un jugador” (2012: 39).



Esta nueva enunciación del concepto de videojuego complementa la anterior con dos rasgos esclarecedores que no se hacían explícitos: el proceso complejo de representación audiovisual que conlleva y la apariencia ficcional del mismo. Dos rasgos claves para el estudio de este medio desde un enfoque comunicativo.

## 2.2. Historia del videojuego

Se suele situar el génesis de la historia de los videojuegos comerciales en 1972, con el nacimiento de *Pong* (Atari, 1972), ese ingenuo juego de simulación de pimpón que se hacía valer de tan solo tres bloques de luz (dos alargados a modo de palas y otro cuadrado a modo de pelota, como se aprecia en la figura 1) para emular una experiencia lúdica satisfactoria. Sin embargo, para llegar a ese momento en el que los juegos electrónicos comenzaron a convertirse en un fenómeno de las masas, el medio tuvo que pasar por otros estadios experimentales.

Según Milena Trenta, esta evolución como fenómeno masivo no puede comprenderse totalmente si no se enmarca en la cadena de descendencia de todos los medios de comunicación de masas, es decir, las raíces de todos ellos profundizan y convergen en el nacimiento de la sociedad occidental moderna (2012: 1).



Figura 1: *Pong* (Fuente: Pérez Latorre, 2012)

Así pues, el auge de las máquinas productivas en las fábricas a finales del S.XIX dio lugar a una sociedad deslumbrada por la incipiente tecnología que comenzó a infiltrarse en los momentos de ocio. Esta primitiva tendencia desembocó en los EEUU de los años 30 en la creación de una máquina recreativa que representa el precursor más directo de los videojuegos: el *pinball*. A lo largo de las décadas el uso de esta y otros artefactos lúdicos se convirtió en un hábito social aceptado y arraigado en las clases medias a ambos lados del atlántico en los años 50 (Trenta, 2012: 2-3).

Las décadas de los 50 y 60 fueron el caldo de cultivo para juegos experimentales como *OXO*, una versión digital del juego de las tres en raya desarrollada por Alexander S. Douglas como parte de su tesis doctoral y *Spacewar!*, padre de todos los mata-marcianos posteriores (Pérez Martín et al., 2009: 168). Así volvemos al punto de partida avanzado en este capítulo: *Pong*. Nolan Bushnell instaló esa máquina recreativa en la “Taberna de Andy Capp” y, a la mañana siguiente, recibió una llamada del bar, ya que la máquina no funcionaba. Al ir a inspeccionarla, descubrieron que el problema era que el depósito de monedas se había llenado. *Pong* era un éxito. (Castilla, 2014: 1).

Este éxito se convirtió en el primer paso de una industria que comenzó a desarrollarse, no sin dificultades, pues durante la década de los 70 sufrió dos grandes crisis que hicieron peligrar su continuidad. Este camino errático marcado por las limitaciones técnicas se asentó gracias a la empresa japonesa Nintendo en 1983. Su invento llamado Famicon –*Family Console* en inglés, Consola Familiar– (denominada NES en occidente) llevó a los consumidores una experiencia de juego muy superior a todo lo visto antes, tanto en gráficos como en jugabilidad. El punto de inflexión vino de la mano de la figura creativa más importante de la industria hasta la fecha: Shigeru Miyamoto. El nipón, Premio Príncipe de Asturias de la Comunicación 2012, creó obras maestras atemporales como *Súper Mario Bros.* (Nintendo, 1985), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) o *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).

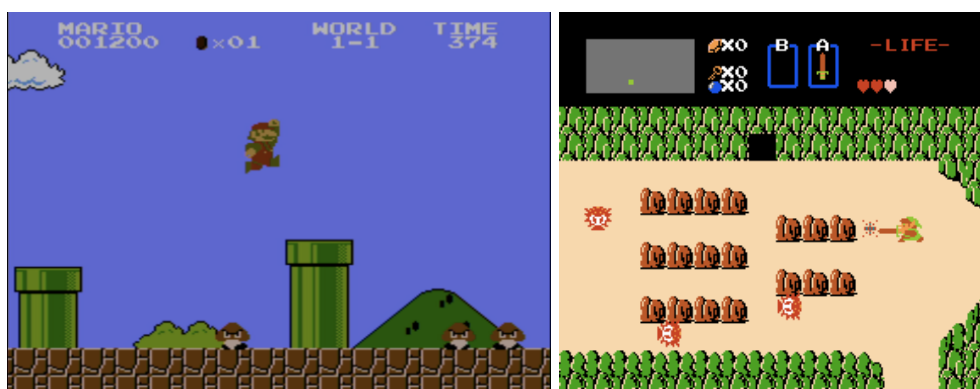


Figura 2: *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*, los dos primeros hitos de Shigeru Miyamoto (Fuente: Nintendo)

A partir de ese momento las consolas domésticas se hicieron un hueco en los hogares de todo el mundo de la mano de las principales empresas del sector: Nintendo, Sega, Sony y Microsoft. La galopante evolución tecnológica de los

videojuegos y su accesibilidad en precio y formato supuso en pleno siglo XXI “la implantación del videojuego entre todo tipo de segmentos sociales, más allá de variables de edad, sexo o nivel cultural” (Pérez Martín et al., 2009: 169).

Este impacto masivo puede observarse en las cifras económicas que maneja la industria videolúdica, dato que la ha llevado a convertirse en la primera industria cultural en cifras de mercado. En España se facturaron 762 millones de euros en videojuegos durante el año fiscal 2013 (Cinco Días, 24/03/2014), superando con creces otras actividades culturales como el cine que facturó en un periodo equivalente 501 millones (El País, 31/12/2013).

El videojuego, por tanto, no es una mera objeto lúdico. Su repercusión en la industria ha consolidado “un fenómeno cultural fruto del imaginario tecnológico y de las inquietudes culturales y políticas de la sociedad que los originó y los produce” (Trenta, 2012: 9-10). Por ello, parece fundamental entender los videojuegos como un producto cultural que influye de forma directa en la sociedad actual.

### 2.3. El problema de la tipología y clasificación

De la misma forma que empezábamos este epígrafe con una difícil cuestión –la definición del concepto de “videojuego”–, abordamos ahora otra de similar complejidad: la delimitación de una tipología de los mismos. Esta clasificación se asienta sobre la noción de “género”, que se halla contaminada por la poca definición de las fronteras de los mismos en el ámbito comercial y poco tiene que ver con la rigurosidad académica que merece el videojuego como objeto cultural de estudio.

Una primera aproximación a esta problemática la encontramos en la prensa especializada. López Redondo rescata la clasificación utilizada por la revista *Hobby Consolas* –publicación sobre videojuegos más leída en España– que distingue 10 tipos de juego: *shoot'em up* (juego de disparos), aventura/acción, fútbol, plataformas, velocidad, rol, lucha, estrategia, deportivos y varios (2012: 62). Esta tipología, que recuerda a la delirante clasificación de Wilkins de Jorge Luis Borges,

puede resultar operativa como estrategia comercial pero carece del suficiente rigor como para poder tomarla en serio desde la perspectiva académica. A simple vista, se observan tres escollos: no todos los juegos de “aventura” lo son de “acción”; el “fútbol” aparece apartado de los juegos “deportivos” cuando debería ser un subgénero y encontramos un inexplicable cajón de sastre llamado “varios” que no ofrece información clara sobre el tipo de juego que incluye (intuimos que funciona por exclusión del resto de clases).

Ante esta tipología poco rigurosa han surgido numerosas propuestas que tratan de llevar al terreno académico el problema tipológico. Rafael Carrasco prefiere tomar como referencia “la variable «técnica de juego» antes que el concepto temática” (2006: 2) y recupera la clasificación de Pere Marqués Graells como ejemplo: arcades (juegos donde priman los reflejos del jugador); aventura y rol; simuladores; estrategia; deportes; y puzzles y preguntas (Carrasco, 2006: 2).

El investigador Óliver Pérez Latorre, por su parte, cree que el género de un videojuego va más allá de las etiquetas del marketing y “delimita un marco general de significación del juego según ciertas convenciones culturales propias del medio” (2011: 130). En su afán por encontrar una clasificación sistemática y precisa, que resulte relevante para cualquier investigación sobre videojuegos, propone una taxonomía modular complementaria de géneros de videojuego, mediante cuatro criterios diferentes, relativos a distintas líneas de investigación. Dichos criterios de clasificación son los siguientes: la dialéctica de asimilación vs. acomodación; la estructura del juego; la finalidad del jugador implícito y la dominante de mecánicas de juego (Pérez Latorre, 2011: 131).

A pesar de lo exhaustivo de la clasificación propuesta por Pérez Latorre, el autor es consciente de que no se contempla en profundidad el tema de las hibridaciones de género, que se producen de forma cada vez más habitual (2011: 143). Entre los numerosos casos de juegos híbridos podemos citar algunos que mezclan dinámicas muy diferentes, y casi opuestas en su planteamiento, como la saga del *Profesor Layton* (2007-14), que muestra una combinación de aventura gráfica con alto nivel de narratividad cuya experiencia jugable se basa en pequeños puzzles o adivinanzas insertos en la propia historia o la saga *Mario Kart* (1992-2014) que integra conducción de vehículos con elementos *arcade* como la introducción de objetos

(por ejemplo, un champiñón que otorga más velocidad o un rayo que hace minúsculos a los rivales) que desvirtúan la concepción de la carrera como una simulación convirtiéndose en una competición frenética y desenfadada.

Retomamos, para cerrar este apartado, las palabras de López Redondo, quien afirma que la imparable evolución de la industria, a la que hacíamos alusión en el subapartado anterior, genera continuamente nuevas experiencias jugables, algo que dificulta que se pueda establecer una clasificación única, estanca y estable (2012: 63).

En cualquier caso, hay dos aspectos fundamentales para clasificar un juego en cuanto a su género: por un lado, la temática y ambientación del mismo –más orientado hacia la narrativa y estética– y por otro, la mecánica o sistema de juego que nos ofrece – con una orientación ludológica, aspecto que suele pesar más en la clasificación– (López Redondo, 2012: 65). Estos dos rasgos representan claramente los dos enfoques básicos del estudio formalista del videojuego (narratología y ludología), asunto en el que ahondaremos en el siguiente epígrafe de este trabajo.

### 3. Principales perspectivas de estudio de los videojuegos

#### 3.1. La irrupción de los videojuegos en el ámbito académico

Tal y como exponíamos en el epígrafe anterior, los videojuegos se han convertido en pocas décadas en un medio de ocio con una repercusión económica y social tan grande que ha hecho que su estatus casi meramente lúdico en el inicio pase a tener un fuerte impacto cultural. Para Antonio José Planells, esta transformación sigue la estela de otras industrias culturales de anterior aparición –como el cine, la televisión o la música– que han sido claves para la formación de un imaginario colectivo muy potente (2013a: 519-520).

Sin embargo, la investigación académica ha tardado algo más en reconocer al videojuego como objeto de estudio y, “en particular, la universidad española ha demostrado una auténtica capacidad de resistencia a la hora de admitir el videojuego como objeto de investigación” (Planells, 2013a: 520).

En el origen de estos estudios, los investigadores se vieron deslumbrados por las novedades del medio, dejando en un segundo plano su significación cultural. Así pues, en la década de los 80 y buena parte de la de los 90 la comunidad científica se centró en la transición de lo analógico a lo digital. El desembarco de internet, el multimedia y, sobre todo, el concepto “hipertexto”<sup>1</sup> centraron las investigaciones en este campo. En este contexto, “el juego y el videojuego se convertían en un producto más del mito multimedia” (Planells, 2013a: 521), dificultando la consideración del juego como objeto cultural y proceso social.

Todo ello dio un vuelco importante en 1997, cuando a la luz de un debate ontológico entre narración y juego se sentaron las bases de lo que años después sería una nueva disciplina aglutinadora de tendencias y enfoques con un objeto de estudio común: los *Games Studies*.

---

<sup>1</sup> El hipertexto es el sistema que permite la navegación no secuencial a través de un texto, en el que se puede enlazar unas partes a otras dentro del mismo documento o con otros documentos. Se trata del formato en el que se basa internet, que permite que los usuarios puedan saltar de una web a otra siguiendo una sesión de lectura no secuencial.

### 3.2. El debate entre ludología y narratología

1997 fue el año en que se delimitaron dos posturas, radicalmente enfrentadas, que pusieron su interés académico sobre el videojuego. Por un lado, los defensores de una *ciencia nueva* que abordara el estudio del juego electrónico autónomamente llamada “ludología” y, por otro, aquellos que sostenían que el videojuego era una evolución natural de los soportes narrativos, siendo el último eslabón conocido de la cadena “tradición oral-literatura-teatro-cine”, como nueva línea de investigación en la narratología tradicional.

El sueco Espen Aarseth fue el precursor de la primera, defendiendo su tesis de que los juegos superan el “hipertexto” convirtiéndose en “cibertexto”<sup>2</sup> en su célebre obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Así, toma prestado de la física el concepto “ergódico”, derivado de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, que significan “trabajo” y “camino”, respectivamente, en una clara alusión al esfuerzo no trivial que necesita este tipo de textos para ser transitados por el lector (Aarseth, 2004: 118).

Sin embargo, aunque en un primer acercamiento a su teoría parezca que bebe de la tradición literaria –no en vano llama a su objeto de estudio “literatura ergódica”–, observamos cómo su punto de vista supone un intento de romper con cualquier paradigma de estudio anterior, proponiendo una manera de abordarlos distinta: “la búsqueda de los valores literarios tradicionales en textos que no están pensados ni estructurados como literatura sólo oscurecería los aspectos exclusivos de dichos textos” (Aarseth, 2004: 145). Este conato de ruptura con lo anterior se justifica por el hecho de que el cibertexto se comporta como un sistema que permite, mediante la interactividad, una experiencia diferente en cada “sesión de lectura” en función de las combinaciones de las reglas de juego (Planells, 2013a: 522).

Paralela, y casi simultáneamente, a la formulación de los postulados de Aarseth, la investigadora del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) Janet Murray publicó su obra *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el*

---

<sup>2</sup> El término cibertexto es un neologismo tomado por Aarseth del libro de Robert Wiener titulado *La cibernética: El control y la comunicación en el animal y la máquina* (Aarseth, 2004: 117).

*ciberespacio* (1997). En ella, concibe el videojuego como un nuevo medio capaz de contar historias desde la perspectiva dramática del “ciberteatro” o teatro digital (Murray, 1999: 13-14), aplicando así los axiomas de la narratología a este nuevo objeto de estudio académico.

Para la narratóloga norteamericana, el juego es una forma de evocación ficcional que se sirve de emular experiencias comunes para contar una historia. Así, todo juego puede interpretarse como un ente narrativo: “Todos los juegos, sean electrónicos o de otro tipo, se puede experimentar como un drama simbólico” (Murray, 1999: 155). Murray sostiene esta aseveración incluso para juegos “tipo puzzle” sin ningún tipo de contenido verbal, como el legendario *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984), donde ella interpreta esa caída y acumulación sin control de bloques como “una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa” (Murray, 1999: 156).

A partir de esta situación inicial, surgieron nuevas voces que se alinearon en el debate teórico con un alto grado de confrontación. El investigador danés Jesper Juul mostró su oposición total a la concepción narrativa de los juegos en su artículo titulado “El choque entre juego y narración” (1998). En dicho texto encontramos una referencia que refuta el entusiasmo narratológico de Janet Murray sobre la interpretación de *Tetris*: “*Tetris* [...] no tiene historia. Imagina una narración tan abstracta como Tetris, se sale totalmente de los moldes. Una historia necesita un personaje humano o antropomórfico. Los juegos no.” (Juul, 1998: web).

El puzzle ruso es uno de los argumentos que aduce Juul para concluir con una tesis de ludología radical: cualquier intento de una historia interactiva es un ir y venir entre episodios narrativos y de juego ya que los videojuegos y las narraciones son fenómenos tan diferentes que “luchan el uno con el otro. Dos fenómenos que básicamente no pueden aparecer al mismo tiempo.” (Juul, 1998: web).

Julio de 2001 fue un momento clave en la emergencia de estos estudios. Espen Aarseth lanzó en la Universidad de Copenhague la primera revista especializada en el estudio de los videojuegos bajo el título de *Game Studies*, término que en poco tiempo designó estos estudios internacionalmente. Queda patente el deseo



fundacional de esta publicación en su célebre editorial “Computer Game Studies, Year One” (Aarseth, 2001: web), con una clara orientación ludológica.

La oposición entre ludólogos y narratólogos fueron suavizándose con el paso del tiempo. De esta forma encontramos artículos de autores de orientación ludológica como Gonzalo Frasca con “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place” (2003) o Jesper Juul con “Games telling stories? – A brief note on games and Narratives” (2001), donde comenzaban a reconocer que ambas concepciones no estaban tan alejadas. El propio Juul suavizó el planteamiento que defendía en el artículo al que hacíamos mención hace unos párrafos añadiendo un epílogo en el que excusaba su radicalismo en el estado primitivo de los estudios sobre videojuegos: “Debería aclarar que estoy de acuerdo con que muchos videojuegos contienen elementos narrativos, y que en muchos casos el jugador puede estar jugando para alcanzar una secuencia narrativa” (1998: web).

Desde extremo narratológico, Janet Murray advierte en 2005, cuando el conflicto parece estar ya agotado, que es momento de reformular el debate, incidiendo en el enfoque multidisciplinar que debía tener esta área de conocimiento: los *Game Studies* son “un rompecabezas multidimensional, de composición abierta, que todos estamos comprometidos en resolver cooperativamente”<sup>3</sup> (Murray, 2005: web).

Ambas líneas confluyeron después para desembocar en propuestas híbridas para analizar el fenómeno del videojuego, o al menos, que pudieran resultar complementarias a otras posibilidades de análisis formal. Henry Jenkins (2004) fue un pionero en este aspecto ya que contempló el juego desde el prisma de una “narrativa espacial” (*environmental storytelling*) incidiendo en cómo evocan historias los videojuegos, más que en la disyuntiva de si lo hacen o no.

El siguiente paso en este camino iniciado por Jenkins emparenta los videojuegos con el concepto de “mundo posible” acuñado por Lubomir Dolezel (2004). Tomando consideraciones de este paradigma teórico, se desarrollaron nuevos modelos teóricos como el de Óliver Pérez Latorre (2012), Xavier Ruiz Collantes

---

<sup>3</sup> Traducción propia del original: “a multi-dimensional, open-ended puzzle that we all are engaged in cooperatively solving” (Murray, 2005: web).

(2013) o Antonio Planells de la Maza (2013b). Esta identificación del videojuego como mundo será abordada en el apartado 4 de este trabajo.

### 3.3. La consolidación multidisciplinar de los *Game Studies*

Superar este conflicto llevó a los *Game Studies* a un nuevo escenario multidisciplinar que consigue “aglutinar distintas posiciones académicas que enriquecen este objeto de estudio” (Planells, 2013a: 526). Partíamos así de posturas extremas –que rechazaban frontalmente la interpretación narrativa del juego o lo identificaban como un ente narrativo sin atenerse a sus particularidades lúdicas– para investigarlo ahora dentro de un marco multidisciplinar. Esta nueva situación permite aproximaciones académicas al videojuego como objeto cultural desde diferentes líneas de investigación dentro del ámbito de las Ciencias Sociales, en concreto dentro de los estudios de comunicación.

El investigador Víctor Navarro argumenta que esta integración del videojuego en el marco teórico de la comunicación está motivada por dos aspectos fundamentales. Por un lado, es innegable el hecho de que los videojuegos comparten mecanismos de expresión y recepción con otros medios de comunicación de masas, como la televisión, la radio y el cine (2012: 19), por lo que resulta coherente estudiarlos dentro del mismo ámbito emparentado con la cultura de masas. Por otro, los estudios de comunicación arrojan un conocimiento profundo y sistematizado de los lenguajes consustanciales a los objetos culturales, describiendo sus límites y posibilidades como punto de partida para cualquier aproximación académica posterior. Por todo ello, Navarro incide en “que los Estudios del Videojuego han de tener siempre su raíces en la Comunicación y que la Comunicación ha de considerar al Videojuego como una de sus divisiones naturales” (Navarro, 2012: 17).

De esta forma, los estudios sobre la dimensión comunicativa del videojuego constituyen un campo de estudio específico pero complejo, situado en la delicada intersección entre un eje de producción (tecnología, industria) y recepción (estudios de recepción y efectos) y otro asentado entre las teorías sobre

composición formal –estudios sobre el diseño de juegos– y los estudios orientados al contexto sociocultural del videojuego –estudios culturales, historia del videojuego– (Ramos y Pérez Latorre, 2009: 1).

A partir de este “cruce de caminos” paradigmáticos, el teórico Óliver Pérez plasma las diferentes coordenadas académicas en el siguiente mapa conceptual:

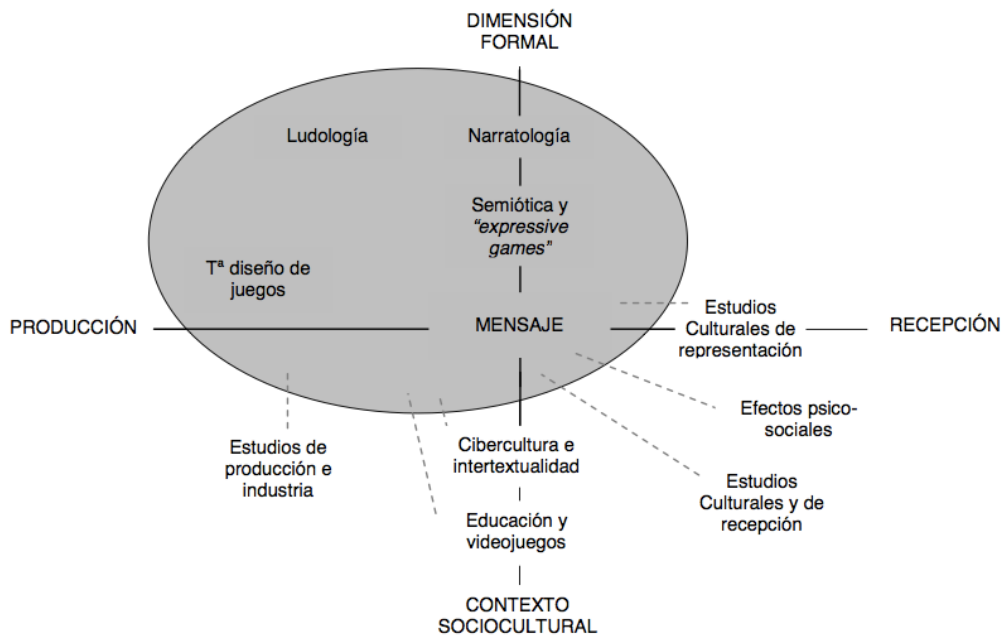


Figura 3: Mapa de los *Game Studies* según su perspectiva de estudio (Pérez Latorre, 2010: 29)

Los enfoques que quedan bajo el óvalo ensombrecido se refieren al videojuego como “objeto diseñado”, es decir, a la dimensión interna del mismo. Por su parte, el resto de estudios que quedan fuera analizan el videojuego como fenómeno social e industrial (dimensión externa de los *Game Studies*). Estas dos visiones pueden denominarse “estudios formalistas” en el primer caso y “estudios contextuales” en el segundo (Egenfeldt-Nielsen et al. en Navarro, 2012: 21).

A pesar de lo anteriormente expuesto, antes de cerrar el presente capítulo, parece conveniente rescatar una idea clave de Carlos A. Scolari. Aunque en los últimos años se han hecho avances espectaculares al respecto, los *Game Studies* todavía están en proceso de conseguir “una madurez semiótica –el lenguaje de los mismos todavía se está definiendo– y social –las relaciones entre videojuegos y otras

experiencias culturales siguen en estado de efervescencia, así como la definición del lugar que ocupan en la sociedad-” (Scolari, 2013: 18). Todo esto nos recuerda que estamos ante un campo de estudios fascinante pero todavía en construcción, donde cada nueva aportación cuenta y contribuye a su consolidación.

## 4. El videojuego como mundo narrativo

### 4.1. La dimensión textual del videojuego

De las diferentes perspectivas de estudio sobre el videojuego expuestas en el capítulo anterior del presente Trabajo de Fin de Grado, hemos visto conveniente seleccionar el enfoque narratológico para abordar el estudio de los videojuegos, por coherencia tanto a mi formación previa en Filología Hispánica, como al grado de Periodismo en el que está inserto el presente proyecto.

El teórico de la comunicación audiovisual y del videojuego Martínez Fabre destaca, en esta línea, que “al videojuego (entendiéndolo como un texto que se expresa mediante su propio lenguaje) se le puede describir como una organización de signos interrelacionados cuyo principal fin es la plasmación de un discurso” (2013: 10). Un discurso que crea una experiencia narrativa mediante el entrelazamiento de distintos lenguajes: escrito (en las cajas de diálogo y menús), audiovisual (imágenes, voces y música) y lúdico (reglas de juego e interactividad).

La importancia de esta consideración del videojuego como ente narrativo podemos sostenerla con las palabras del analista textual Jesús González Requena, que retoma la inveterada tradición del hombre como animal narrativo:

“Todo ser humano se construye narrativamente. Su identidad es narrativa, su localización en el mundo es a través de los relatos, su manera de enfrentar las pesadillas es con relatos. En el individuo, todo está organizado por relatos” (en Gobantes, 2014: 39).

De esta forma, vamos a acercarnos al concepto de narración, rescatando las ideas fundamentales de los más importantes teóricos literarios para después centrarnos en la concepción de mundo narrativo y su aplicación al videojuego. “El poder de las palabras es determinante para construir los espacios humanos. Los textos construyen los espacios y los sujetos” (González Requena, en Gobantes, 2014: 44).

## 4.2. Apuntes teóricos sobre la narración: de la mimesis al mundo posible

### 4.2.1. La mimesis aristotélica

Para abordar cualquier aspecto relacionado con la narrativa –incluso en un medio tan novedoso como el videojuego–, debemos remontarnos al tratado de teoría literaria más antiguo de la cultura occidental: la *Poética* de Aristóteles. Cabe destacar que las dos obras aristotélicas que han perdurado a través del paso de los milenios y han llegado a nosotros con mayor reconocimiento, la *Poética* y la *Retórica*, tiene por objeto de estudio la comunicación como actividad humana básica (Murphy, 2011: 220).

El tratado aristotélico presenta la poderosa idea de “mimesis”, es decir, que los textos literarios imitan la realidad, la construyen a su imagen y semejanza. El filósofo griego justifica esta interpretación por considerar la imitación un rasgo propio de la naturaleza humana:

“El hecho de imitar es, en efecto, algo connatural al hombre desde la infancia y en esto se diferencia de los demás animales, en que es sumamente apto para la imitación y adquiere sus primeros conocimientos imitando; y también le es connatural el hecho de que todos se complacen en las imitaciones” (*Poética*, IV: 1448b.5)

Distingue así los dos tipos principales de creaciones miméticas, división de la poesía narrativa clásica: el “drama” (trágico y cómico) y la “épica”. Sin embargo, Aristóteles no otorga la misma atención a uno y a otra, pues la dedica 19 de los 26 capítulos conservados de la *Poética* al drama y tan solo 4 a la épica. El erudito en filología clásica James J. Murphy justifica esta focalización en la poesía dramática argumentando que “a pesar de que en ningún momento de la *Poética* se afirma de un modo explícito, Aristóteles cree firmemente que el drama es una creación comunicativa” (2011: 211). Esta dimensión comunicativa del drama griego es doble: deleitar e instruir al público, ligada a conceptos morales (Murphy, 2011: 211).

La genialidad aristotélica va más allá de la mera delimitación de la estructura dramática –tripartita en “principio, medio y fin” (*Poética*, VIII: 1450b)– e identifica sus elementos causativos: argumento, personaje, pensamiento, dicción,

espectáculo y melodía (Murphy, 2011: 210-211). El orden de los mismos plasma una cadena causal en la que el argumento –elección moral que solo depende del autor– tiene el mayor peso que el resto y determina los demás elementos: “el argumento es el fin de la tragedia y el fin es lo más importante de todo” (*Poética*, VI: 1450a). A partir de él se determina “quién será el personaje; el personaje determina el pensamiento que expresará en escena; el pensamiento determina su dicción o lenguaje; y el espectáculo y melodía deben estar en consonancia con estos cuatro elementos” (Murphy, 2011: 211).

#### 4.2.2. La morfología de los cuentos maravillosos de Propp

El siguiente paso por este breve recorrido por las teorías sobre la narración nos lleva 24 siglos después de Aristóteles, en concreto a 1928, cuando el formalista ruso Vladimir Propp revolucionó la concepción del análisis de relatos con su *Morfología del cuento*, texto del que beben prácticamente todas las aportaciones de autores posteriores.

La revolución teórica de Propp radica en proponer una unidad narrativa mínima para analizar los cuentos llamada “función”. Mientras que los personajes y sus atributos varían de unas historias a otras, sus acciones permanecen constantes, de manera que los personajes forman parte de una suerte de “envoltorio variable” del cuento, mientras que las funciones forman parte de su esencia y son atribuidas a multitud de personajes en cuentos distintos.

Propp entiende la función como “la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga” (2014: 32). En este sentido, para el teórico ruso estas funciones son constantes, lo que “nos permite estudiar los cuentos a partir de las funciones de los personajes” (Propp, 2014: 30). Otra de sus características es su número limitado –restringe su cantidad a 31– donde ninguna función sustituye a otra, ya que todas pertenecen a un mismo eje (Propp, 2014: 84).

Esta lista representa la base morfológica de los cuentos maravillosos en general (Propp, 2014: 37-38) e integra funciones como: la partida, la prueba, el viaje, la

lucha, la persecución, la tarea difícil, el reconocimiento o la boda y ascenso al trono, entre otras. Todas estas acciones son fácilmente reconocibles no solo en los cuentos maravillosos, sino en una gran mayoría de los argumentos de los videojuegos de aventuras o rol. Este tipo de juegos hereda directamente algunos elementos de la narrativa tradicional y esto permite que puedan ser interpretados como una suerte de cuentos interactivos.

Aunque el concepto de personaje queda en segundo plano en la teoría de Propp, el autor se hace la pregunta de cómo se reparten las funciones los personajes. Surge así el interesante concepto de las “esferas de acción”, que corresponden a los personajes que llevan a cabo sus respectivas funciones. De esta forma, Propp distingue 7 esferas de acción: la del agresor, la del donante, la del auxiliar, la de la princesa (y su padre), la del mandatario, la del héroe y la del falso héroe (Propp, 2014: 105-106).

#### 4.2.3. Conceptos de trama e historia

La tesis sobre la narrativa de Paul Ricœur parte de la idea de mimesis aristotélica, aunque aporta un nuevo e interesante matiz a la concepción original de mera imitación. Para el filósofo y antropólogo francés, la ficción narrativa, “imita” la acción humana en la medida en que contribuye a remodelar la realidad según la configuración imaginaria de la historia. De esta manera, el “mundo del texto interviene en el mundo de la acción para configurarlo o, me atrevería a decir, para transfigurarlo” (Ricœur, 2000: 199).

En esta configuración juega un papel crucial la temporalidad: cualidad que se torna en una auténtica *unidad funcional* común a todos los géneros narrativos. Dicho en otras palabras, “todo lo que se cuenta sucede en el tiempo, arraiga en el mismo, se desarrolla temporalmente; y lo que se desarrolla en el tiempo puede narrarse” (Ricœur, 2000: 190).

Tras este telón de temporalidad se estructura el potente concepto de “trama”. Para Ricœur “la trama es el conjunto de combinaciones mediante las cuales los acontecimientos se transforman *en* una historia o –correlativamente– una historia



se extrae *de* acontecimientos. La trama es la mediadora entre el acontecimiento y la historia” (2000: 192). Haciendo alusión a la idea de configuración de la realidad que poseen todos los sistemas simbólicos propuesta por el filósofo francés al principio de este subapartado, podemos subrayar que “las tramas nos ayudan a configurar nuestra experiencia temporal confusa, informe y, en última instancia, muda” (Ricoeur, 2000: 190).

Una característica clave de la trama es que sintetiza y se compone de factores tan heterogéneos como las circunstancias, los personajes con sus proyectos y motivos, las interacciones de cooperación, hostilidad, ayuda e impedimento o incluso la casualidad (Ricoeur, 2000: 197). Esta integración de lo heterogéneo convierten a la trama en un poderoso instrumento desde el que podemos explicar las narraciones.

Por su parte, el teórico narratológico Jean-Michel Adam coincide con Ricoeur en que el relato parte de la sucesión temporal de acciones, pero Adam une a esta circunstancia la obligación a que se realice o fracase una transformación de las propiedades iniciales de los personajes mediante una puesta en intriga que estructure y dé sentido a la sucesión de acciones y acontecimientos en el tiempo (2005: 499).

Conviene rescatar en este momento la distinción de Gérard Genette entre acto de contar, historia contada y puesta en texto (en Adam, 2005: 499). No nos detendremos en el acto de narrar, ni en la textualización por alejarse de la manera en la que se dan en el videojuego, respecto otros soportes narrativos. Sin embargo, la “historia contada” o diégesis sí que es un concepto que puede arrojar luz en este campo y nos acerca a la idea de mundo narrativo. Para Adam, la diégesis alude precisamente al mundo que construye cada relato: el espacio y el tiempo; los acontecimientos; y los actos, las palabras y los pensamientos de los personajes (Adam, 2005: 500). Este *universo diégetico* es construido interpretativamente por el lector sobre lo mostrado por el texto, objeto que se comporta como una “máquina perezosa”, según Umberto Eco, que requiere de la “cooperación interpretativa” del lector para llenar los vacíos, blancos y elipsis de esta historia contada (en Adam, 2005: 501).

#### 4.2.4. La teoría de los mundos posibles de Lubomír Doležel

A partir de esta aproximación al concepto de mundo narrativo llegamos a la teoría de los mundos posibles de Lubomír Doležel. En la década de los 90, el teórico checo marcó un antes y un después en los estudios narratológicos al alejarse de la idea de mimesis aristotélica para proponer un nuevo paradigma para explicar la ficción narrativa.

Doležel no destruye la teoría de la mimesis sino que la reconstruye, pasando de una idea de mimesis tradicional –en la que los particulares ficcionales representan particulares reales– (1997: 71) a una idea de “pseudomimesis”, donde es la fuente real la que representa –proporciona la representación– al particular ficcional (1997: 75).

Mediante este giro interpretativo se superan las dificultades de la teoría mimética que surgen al vincular las ficciones exclusivamente al mundo real (Doležel, 1997: 77). Desde la premisa de que “nuestro mundo real está rodeado por una infinidad de otros mundos posibles” (Bradley y Swartz en Doležel, 1997: 78), el teórico checo articula su “semántica de los mundos posibles” basada en tres tesis fundamentales (Doležel, 1997: 79-83):

*1. Los mundos ficticios son conjuntos de estados de cosas posibles. Se trata, en todo caso, de un conjunto de particulares ficcionales con homogeneidad ontológica, es decir, con el mismo grado de “realidad” dentro de su estatus de posibles no realizados. Se puede postular relación entre estos particulares y sus fuentes reales –por ejemplo, el Napoleón histórico y todos los Napoleones ficcionales– aunque solo como una *identificación inter-mundos* protegida por la frontera entre los mundos real y posibles.*

*2. El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado y variado al máximo. Esto es así ya que las posibilidades alternativas a lo real son infinitas y todas ellas están sustentadas bajo una misma semántica, es decir, los relatos realistas son tan ficcionales como los cuentos de hadas o ciencia ficción (Doležel, 1997: 80-81). El teórico checo añade además que “podemos generar no solo los consabidos mundo *natural* y *sobrenatural*, sino el mundo *híbrido*, que ha pasado desapercibido hasta ahora”.*

3. *Los mundos ficcionales son accesibles desde el mundo real.* Este acceso no es posible de forma física, sino a través de canales semióticos (libros, cine, televisión, videojuegos...). Gracias a esta mediación los mundos ficcionales pueden ser fuente de experiencia para los lectores reales, de una forma similar a la observación del mundo real mediante la experiencia.

Regidos por estas tres principios, los mundos ficcionales a su vez pueden caracterizarse por tres rasgos distintivos. El primero de ellos es que son incompletos (Doležel, 1997: 84), es decir, solo podemos conocer de su ontología aquellos datos que nos proporciona el canal semiótico. En el caso del mundo realista es más o menos sencillo rellenar esas lagunas, pero en casos de mundo fantástico o híbrido esta no completación puede ser utilizada como fin estético, para crear intriga o provocar la elucubración del receptor del texto en cuestión.

El segundo de los rasgos característicos de los mundos ficcionales es que muchos de ellos no son semánticamente homogéneos (Doležel, 1997: 86). Un ejemplo de esto es cualquier tipo de mundo híbrido, como el mundo mitológico, que se constituye por la coexistencia de los dominios naturales y sobrenaturales –por ejemplo, el tipo de mundo en el que se ambienta la saga de videojuegos *Pokémon* (Game Freak, 1996-2014), como veremos en el análisis de caso–.

Por último, el tercero de los rasgos propios de los mundos ficcionales es que siempre son constructos de la actividad textual. (Doležel, 1997: 87). En oposición a la propuesta de Leibniz de que “los mundos posibles adquieren su existencia ficcional al ser *descubiertos*” (en Doležel, 1997: 88), la tesis de Lubomír Doležel sentencia que “los mundos posibles no se descubren [...] sino que son *construidos* por mentes y manos humanas” (1997: 88).

Esta poderosa concepción del mundo ficcional resulta de gran utilidad en la tarea de describir la narrativa de los videojuegos y se han servido de ella numerosos teóricos de la materia. En la mayoría de los videojuegos, más que trazarse el hilo narrativo de una historia, se transita por vastos mundos en los que se crean historias, gracias a su factor interactivo y, en mayor o menor medida, la libertad de movimientos. Nos acercamos en el siguiente epígrafe a las teorías más sólidas que nos ofrecen el videojuego como un mundo narrativo.

### 4.3. El videojuego como mundo narrativo

#### 4.3.1. El laberinto de Murray y la narrativa espacial de Jenkins

Después de este repaso breve pero que recoge las nociones clave que se han dado sobre la narración a lo largo de la historia de la teoría literaria, volvemos en este punto a una de las autoras con las nacieron los Game Studies: Janet Murray. La narratóloga americana apuesta por la idea de que la narrativa digital no es lineal sino algo que denomina *narrativa multiforme* que evoca la tenebrosa historia de Jorge Luis Borges “El jardín de senderos que se bifurcan” (Murray, 1999: 42). La concepción del tiempo en el cuento de Borges plantea un tiempo que “no es una línea “absoluta y uniforme” sino una “red” infinita que incluye cualquier posibilidad” (Murray, 1999: 43).

Para Murray, este caudal de posibilidades que nos ofrece la metáfora del mundo del videojuego como un laberinto debe encontrar su equilibrio en “historias lo suficientemente motivadas como para orientarnos en la navegación, pero lo suficientemente abiertas como lo suficientemente abiertas como para que la exploración sea libre” (1999: 147).

Esta noción de “libertad dirigida” –profundamente estudiada por Víctor Navarro en su tesis doctoral (2012)– nos lleva a preguntarnos sobre quien recae el papel de “autor” o “narrador” en el texto digital. Para Murray el diseñador del juego crea un mundo de posibilidades narrativas entre las que el usuario o jugador puede elegir en una acción que no se puede denominar autoría sino “actuación” (1999: 165-166).

En esta línea teórica, el comunicólogo Henry Jenkins propone que los diseñadores de videojuegos han de ser tratados como “arquitectos narrativos” y no como meros “narradores” ya que son los encargados de confeccionar escenarios cargados de connotaciones culturales y referencias simbólicas para que sea el usuario quien construya sus propias historias al interactuar con ellos (en Ramírez, 2012: 11), idea heredera de la de “actuación” en la teoría narrativa de Murray.

Surge así el concepto de “historia espacial”, es decir, aquellas historias que se caracterizan por una construcción enciclopédica de mundos posibles más que por

la profundidad psicológica de los personajes o el desarrollo de una trama (Jenkins en Ramírez, 2012: 12). Este concepto de “mundo espacial” se convierte en el núcleo de la concepción “mundo transmedia”, acuñada por el mismo Jenkins. Se trata de productos culturales en los que existe un mundo narrativo al que se puede acceder mediante diferentes canales semióticos “que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas” (Scolari, 2013: 25). En la actualidad, la narrativa transmedia es una de las líneas de investigación que más está siendo explotada por investigadoras de prestigio como Marie-Laure Ryan, Lisbeth Klastrup o la española Susana Pajares Tosca (Scolari, 2013: 26).

#### 4.3.2. La teoría transdisciplinar de Pérez Latorre: el juego como mundo narrativo

En 2012 apareció una obra de referencia en el panorama español de los *Game Studies*, de la mano del joven investigador Óliver Pérez Latorre: *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Siguiendo la estela de las teorías explicadas en el punto anterior, la obra propone un modelo de análisis del videojuego donde se conjugan elementos de las nuevas teorías de diseño de juegos con otras teorías clásicas de las Ciencias de la Comunicación y las Humanidades (2012: 35).

Este modelo analítico global consta de tres dimensiones: la dimensión *lúdica* –el videojuego como juego o conjunto de reglas–; la dimensión *narrativa* –el videojuego como narración–; y la dimensión *enunciativa* –el videojuego como diálogo entre el diseñador implícito y el jugador implícito– (Pérez Latorre, 2012: 36). Dado que estas tres dimensiones de análisis de significación pueden aplicarse de forma integrada o de manera individual, para el desarrollo del presente trabajo nos quedaremos solo con la dimensión narrativa del mismo.

Dentro de las diferentes posibilidades de análisis narrativo que ofrece Pérez Latorre, el autor da especial importancia a una de ellas: la que considera el videojuego un mundo narrativo –concepto emparentado con la idea de narrativa espacial que proponía Jenkins–. Esta concepción cósmica del juego electrónico está justificada porque “la narrativa del videojuego consiste, ante todo en la construcción de mundos narrativos, más que en el relato de historias” (Pérez

Latorre, 2012: 214). Mundos complejos donde los jugadores crean historias a partir de un abanico de narraciones posibles.

Desde este estudio, los fundamentos estructurales de estos mundos diegéticos parten de la teoría de los mundos ficcionales de Lubomír Dolezel –que abordamos en el apartado 4.2.4 del presente trabajo– y se basan en una idea clave:

“Mientras la narración/trama tiende a desarrollarse en clave de cadena de acontecimientos, a través de una linealidad temporal apuntada hacia delante, un mundo narrativo tiende a desarrollarse, fundamentalmente, a través de la expansión progresiva del mundo representado y la profundización sobre la información relativa a dicho mundo” (Pérez Latorre, 2012: 215).

Partiendo de esta idea, el teórico advierte de que hasta el momento no existe un modelo de análisis textual preciso y concebido en clave transversal para textos tanto interactivos como no interactivos (Pérez Latorre, 2012: 215). Por ello, propone un modelo para identificar estructuralmente estos mundos basado en siete marcas de cosmicidad<sup>4</sup> narrativa (2012: 218-225):

1. *Estructuras de red versus Cadena de acontecimientos*: la primera opción es más propia de una interpretación en clave de mundo narrativo, mientras que la segunda caracteriza a una noción convencional de narración lineal.
2. *Subversiones de la progresión temporal*: las rupturas de la linealidad cronológica (analepsis, prolepsis, elipsis...) aumentan la cosmicidad de la obra videolúdica.
3. *Expansividad / profundización en el mundo narrativo*: casos de narrativa “expansiva” (como el desbloqueo de nuevas zonas o el relato de un mismo evento desde puntos de vista diferentes) aumentan la interpretación del videojuego como mundo diegético.
4. *Un entorno claramente delimitado*: un entorno “cerrado” que aísla a sus individuos del exterior otorga un plus de proyección como mundo narrativo.

---

<sup>4</sup> Este término es una traducción literal realizada por Óliver Pérez del original *worldness*, contenido en la teoría de Lisbeth Klastrup y Susana P. Tosca. Es una magnitud gradual, ya que “no todo videojuego u obra ficcional, aunque posea carácter plurinarrativo, resulta igual de susceptible de ser interpretado como mundo narrativo” (Pérez Latorre, 2012: 219).

5. *Riqueza informativa del texto sobre el entorno natural y cultural*: una descripción exhaustiva del entorno natural, social y cultural favorece la interpretación cósmica de un texto.

6. *Códigos culturales o de interacción internos*: las reglas de juego son connaturales a los videojuegos, una mayor singularidad en las mismas eleva el valor cualitativo de la cosmicidad del juego.

7. *Expectativas sobre la trama versus Actividad imaginada*: en la narración lineal los usuarios construyen especulaciones en torno a la trama –sucesión de acciones–, mientras que en una narración construida como mundo las aportaciones imaginadas van más allá, potenciando una creatividad que lleva a reflexionar sobre el propio mundo o crear alternativas al mismo.

En conclusión, la aplicación de este modelo teórico nos servirá para identificar la proyección del texto en un mundo diegético. La suma de varias de estas marcas de cosmicidad en el análisis de un texto videolúdico alentarían su interpretación en clave de mundo narrativo (Pérez Latorre, 2012: 225). En esta línea de investigación es notable la aportación posterior de Antonio José Planells (2013) en cuya tesis doctoral caracteriza los mundos de los videojuegos como “mundos ludoficcionales”, ampliando la concepción del juego un paso más allá del mundo narrativo. Se trata de una concepción que aúna filosofía y diseño de juegos que escapa de los límites de este TFG pero que debemos mencionar por ser la más reciente aportación a este campo en lengua española.

## 5. Estudio de caso: *Pokémon X/Y* como mundo narrativo

### 5.1. ¿Por qué *Pokémon*?

Dentro de la gran variedad de videojuegos que podemos encontrar en el mercado, algunos alcanzan cifras millonarias de ventas. Un ejemplo de esto lo encontramos en la franquicia *Pokémon*, una serie de juegos englobados en el género del RPG<sup>5</sup> que no destacan por gráficos avanzados ni funciones extraordinarias pero cuyo volumen de negocio se computa por decenas de millones de euros. Tal es su éxito que aparece registrado en el *Libro Guinness de los Récords* como el “Videojuego de rol mejor vendido de todos los tiempos” (IGN, 16/01/2009), entre otras menciones.

¿Qué ofrece *Pokémon* para que su éxito sea tan arrollador? Su andadura comenzó en Japón en 1996 cuando un pequeño grupo desarrollador llamado Game Freak lanzó al mercado las ediciones *Roja y Verde*<sup>6</sup> para el sistema portátil de videojuegos Game Boy, de la multinacional Nintendo. Esta pareja de juegos prometían un concepto de juego nunca visto basado en 3 pilares: la recolección, el combate y el intercambio de Pokémon, unos criaturas fantásticas con diversos poderes que podían ser guardados en un bolsillo gracias a un dispositivo esférico denominado Pokéball.

En poco tiempo el juego se convirtió en un fenómeno social y tuvo sucesivas continuaciones. Los juegos se sucedían saliendo al mercado “por parejas”<sup>7</sup>: *Roja/Verde* (1996), *Oro/Plata* (1999), etc. para potenciar así el intercambio de las

---

<sup>5</sup> RPG: *Role-playing game*, es decir, videojuego de rol. Los rasgos diferenciales de este género son la integración del jugador en un rol o papel argumental a lo largo de la historia y la existencia de combates por turnos con desarrollo estadístico de los combatientes. En este caso, los Pokémon tienen 5 características que pueden ser mejoradas subiendo el nivel de experiencia: ataque, ataque especial, defensa, defensa especial y velocidad.

<sup>6</sup> La edición *Verde* sería denominada *Azul* en su lanzamiento en Europa y América (1999).

<sup>7</sup> Además de las parejas principales, en los periodos entre generaciones aparece una tercera versión con pequeñas mejoras respecto de estas (como la edición *Amarilla* en 1998) pero una argumento muy similar. Metodológicamente a lo largo de este trabajo, se obvia este dato en las citas y solo se da cuenta de estas terceras versiones cuando ofrecen algo diferente o relevante.



bestias así como las virtudes del juego en conexión. Existen especies exclusivas de cada edición que deben ser intercambiadas con las de su opuesta, en origen mediante el *cable-link* (dispositivo que unía dos consolas Game Boy) y actualmente a través de conexión inalámbrica Wi-Fi.

La selección de un videojuego como *Pokémon* para su análisis en el presente trabajo se debe a dos razones fundamentales. Por un lado, una motivación personal, por ser conocedor en profundidad de las dinámicas de la saga tras haber jugado a todos sus títulos principales. Por otro, la escasa presencia de esta masiva franquicia en el panorama académico: de todos los trabajos de investigación consultados tan solo encontramos una referencia más o menos pormenorizada en la obra de Carlos A. Scolari, *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* (2013) y tan solo se tiene en cuenta desde una perspectiva transmedia. Por todo ello, hemos considerado oportuno realizar este análisis de caso para comprobar que *Pokémon* se estructura en forma de mundo narrativo, mediante los procedimientos que detallamos en el siguiente apartado.

## 5.2. Categorías de análisis y muestra analizada

Para llevar a cabo este estudio de caso realizaremos un análisis del videojuego como discurso. Estructuraremos este análisis cualitativo en dos fases: una primera parte descriptiva donde extraeremos los cuatro elementos prototípicos de la narración y una segunda de aplicación del modelo de identificación de mundos narrativos de Óliver Pérez Latorre (2012).

Para la parte descriptiva, hemos observado la recurrencia de cuatro elementos que se repiten de forma más o menos implícita en todas las teorías narrativas abordadas en el apartado 4 del presente trabajo y que Adam (2005) recoge de forma explícita en su definición de diégesis o historia contada: el espacio, el tiempo, los acontecimientos (que denominaremos con el término “tramas” de Ricœur) y los personajes. Estos cuatro elementos serán pues nuestras cuatro categorías de análisis.

Para la segunda parte, aplicaremos el modelo basado en las siete marcas de cosmicidad de Óliver Pérez Latorre –explicadas en el subapartado 4.3.2. del presente TFG– para comprobar si, como sospechamos, la estructura narrativa de Pokémon puede entenderse como mundo diegético.

A la hora de seleccionar la muestra a analizar, nos parece conveniente explicar el concepto de “generación”, clave para entender el fenómeno Pokémon de forma global. Se dice que forman parte de la misma generación aquellos juegos que comparten región donde ocurren los acontecimientos, lista de especies Pokémon, mejoras en la mecánica de juego, gráficos, sonido y determinadas funciones. La transición de una generación a otra añade nuevas regiones y especies, así como un argumento totalmente renovado. A lo largo de la historia de la saga se han sucedido seis generaciones<sup>8</sup>.

Para este análisis se ha seleccionado el juego *Pokémon X*<sup>9</sup> (Game Freak, 2013), edición para la consola Nintendo 3DS perteneciente a la sexta generación. Esta elección está motivada por ser la última entrega en el mercado hasta la fecha y aglutinar referencias a todas las generaciones anteriores. Se ha sometido dicha entrega a un proceso de “juego crítico”<sup>10</sup> con el fin de obtener la información necesaria para la elaboración del doble análisis propuesto, completada con información extraída de generaciones anteriores por mi experiencia como jugador.

---

<sup>8</sup> Ver en el Anexo un cuadro resumen con los datos básicos de todas las generaciones.

<sup>9</sup> Aunque la edición analizada sea la X, nos referiremos en estudio a las ediciones X/Y por ser prácticamente iguales en historia, mundo y planteamiento, su principal diferencia está en la aparición de determinadas especies de Pokémon exclusivas a una u otra versión.

<sup>10</sup> Se han invertido más de 100 horas para completar la aventura principal del juego, proceso que en sesiones de juego convencional se realiza en unas 30-40 horas aproximadamente.

### 5.3. Análisis de los elementos prototípicos de la narración

#### 5.3.1. Espacio

Las aventuras de *Pokémon X/Y* se desarrollan en una región llamada Kalos que pertenece a lo que los seguidores de la franquicia denominan “mundo Pokémon”. Es un universo ficcional que bebe directamente de fuentes reales del nuestro. En términos de la teoría de los mundos posibles de Doležel trataría de un mundo posible híbrido, ya que tiene una dimensión natural similar a la del “mundo real” del tiempo presente –con ciertas concesiones de avanzada tecnología, como sistemas de teletransporte– en la que se han introducido elementos fantásticos: esas extrañas criaturas llamadas Pokémon.

Los paralelismos en términos de espacio físico entre el mundo real actual y el universo Pokémon son tan profundos que escapan al cometido de este Trabajo de Fin de Grado. Sin embargo, cabe referirnos, aunque brevemente, a esta cuestión para que pueda apreciarse brevemente. Lo más llamativo, de hecho, es que las regiones en las que se basan las distintas generaciones del juego tienen una fuente real geográfica perteneciente a nuestro mundo<sup>11</sup>. Las regiones de las cuatro primeras generaciones –Kanto, Johto, Hoenn y Sinnoh– representan cuatro zonas de Japón (Kanto, Kansai, Kyushu y la prefectura de Hokkaido, respectivamente) mientras que Teselia (5ª generación) se basa en la zona que rodea a la ciudad de Nueva York

El caso concreto que nos ocupa en este análisis, la región de Kalos tiene su correspondencia inter-mundos con la mitad norte de Francia (ver figura 4 en la página siguiente). Dichos paralelismos van más allá del mapa y pueden apreciarse en las ciudades o las tradiciones culturales de los habitantes de estas versiones ficcionales de esos lugares reales. De esta forma el espíritu de la fuente real imbuye este mundo posible de sus connotaciones desde su denominación global –Kalos proviene de la palabra griega “κάλλος”, que significa belleza–, hasta el nombre de las ciudades y pueblos del juego, relacionados en todo caso con términos artísticos, aludiendo al rico patrimonio artístico y cultural de la Francia “real”. Ejemplos más

---

<sup>11</sup> Dato revelado por el director del juego, Junichi Masuda, en la entrevista: “Iwata pregunta. Pokémon Edición Negra y Blanca” (Nintendo, 2011).

concretos de estos paralelismos los encontramos en su capital, Ciudad Luminalia, – el París ficcional de Kalos– cuya Torre Prisma se similar a la Torre Eiffel de París real.

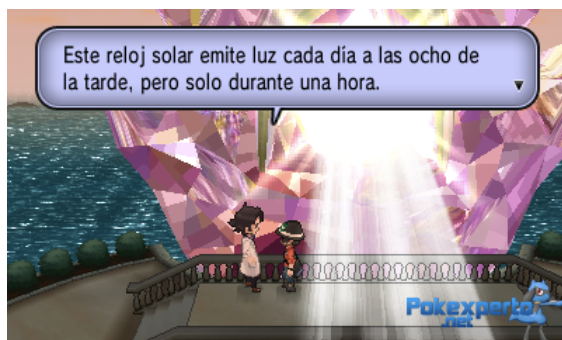


Figura 4: Mapa de la región de Kalos y su superposición al mapa de la "Francia real" (Fuente: Pokexperto.net)

Sin duda es interesante constatar que el espacio físico de un videojuego masivo como es *Pokémon* tiene un importante trasfondo de realidad cotidiana, alejándose de épicos mundos de estilo medieval (como el que observamos en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) y por extensión en toda la saga *Zelda*) o lugares meramente fantásticos sin correspondencia real como el Reino Champiñón de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) o la Isla Dinosaurio de *Super Mario World* (Nintendo, 1990). Sin embargo, como avanzamos al inicio de este punto del trabajo, esta realidad cotidiana se ve distorsionada por un elemento fantástico –los Pokémon–, el cual abordaremos más a fondo a la hora de hablar de los personajes.

### 5.3.2. Tiempo

El tiempo en el que se desarrolla la aventura de *Pokémon X/Y* es contemporáneo al tiempo real en el que vive el jugador ya que el juego se aprovecha del reloj interno de la consola Nintendo 3DS para proyectar esta sincronía con el mundo real. De esta manera, el día y la noche se suceden en la pantalla con determinadas repercusiones en el desarrollo de algunos eventos: el crecimiento de los cultivos de bayas depende de este paso cronológico –cada especie de baya tiene un tiempo de cosecha que varía entre las 12 y las 96 horas–; determinados acontecimientos solo se dan una vez al día –como la posibilidad de jugar a la lotería–; o la recolección de



**Figura 5: La búsqueda de mega-piedras es un evento acotado en el tiempo (Fuente: Pokéxperto)**

*mega-piedras* –que solo puede realizarse entre las 20.00 y las 21.00 horas (ver figura 5)–; entre otros. Este factor de contemporaneidad a las sesiones de juego otorga un elevado nivel de inmersión en el mundo virtual.

En cuanto a los eventos pertenecientes a la trama principal, es decir, aquella por la que necesitamos transitar obligatoriamente para poder avanzar en el juego, se observa un “sistema de bloqueo temporal por objetivos”. Como ejemplo representativo de esta mecánica podemos citar la primera vez que llegamos a Ciudad Luminaria solo podemos visitar el Bulevar Sur de la ciudad debido a que el resto de la ciudad está sumida en un apagón y lo están tratando de solucionar. La solución no llegará en un tiempo determinado de horas, días o meses, dependerá de la pericia del jugador para progresar en la aventura y visitar otras zonas. Una vez conseguido el objetivo –en este caso conseguir 4 medallas de Gimnasio– se termina el problema del apagón y con ello se abre el acceso al resto de la ciudad para una libre exploración. Se trata pues de un sistema de guía en los acontecimientos proporcionando excusas argumentales para dirigir la actividad del jugador, aspecto que se va atenuando conforme un mayor número de zonas están desbloqueadas.



**Figura 5: Ejemplo de secuencia cinemática de analepsis que explica la gran guerra de hace 3.000 años (fuente: Pokéxperto.net)**

Por último, cabe destacar que la progresión temporal del juego es casi totalmente lineal, debido en gran parte a la sincronía con el tiempo real, aunque en ocasiones puntuales se realizan analepsis para explicar detalles de la historia remota de la región –por ejemplo, la guerra que tuvo lugar 3.000 años atrás– en forma de secuencia cinemática. También es

notable el uso puntual de elipsis temporal para favorecer la experiencia jugable, sin mayor repercusión para el estatus narrativo del juego –al acabar determinada misión se hace fundido a negro y aparece el personaje al inicio de la cueva en cuestión–.

### 5.3.3. Personajes

#### a) Pokémon

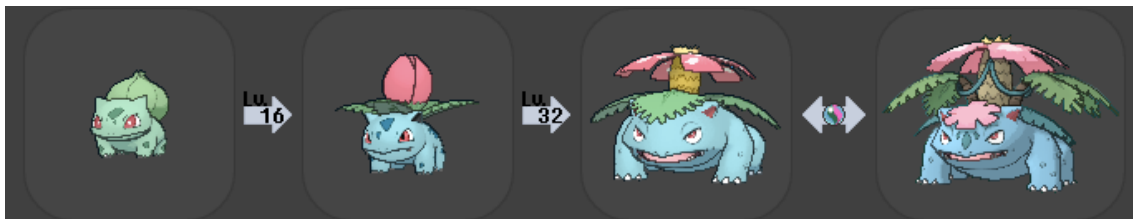
Los Pokémon son el elemento fantástico central de la historia del juego que da nombre a la franquicia y a todas y cada una de las entregas de la saga. El teórico de la comunicación audiovisual Garin Boronat sienta las bases mitológicas de estos seres en “la tradición del bestiario, que pese a los intentos de Borges, permanecía en su hálito de sombras, desbordando hoy las barreras del consumo de masas” (2009: 97).

Estas criaturas fantásticas cumplen diferentes roles en la sociedad del mundo que los acoge, pero sobre todo funcionan como modificadores del comportamiento de los humanos que viven en él. Se puede decir que todo durante la partida está mediatizado por los Pokémon. De hecho, al inicio del juego aparece el personaje del profesor Ciprés –que podríamos denominar donante o auxiliar, recurriendo a los términos de Propp– ofreciéndonos una introducción para los profanos en la materia sobre cómo es el mundo que están a punto de conocer. En dicha introducción se resaltan dos aspectos: uno, que ese mundo está habitado por unas criaturas maravillosas llamadas Pokémon, y dos, que los humanos y los Pokémon conviven pacíficamente.

Esta convivencia pacífica no está exenta de su uso en combates deportivos, pues forma parte de la naturaleza de los Pokémon un fuerte espíritu de lucha. Sin embargo estos combates nunca llegan a ser peligrosos para los contendientes puesto que las estrictas normas éticas que rigen este mundo no permiten que luchan más allá de lo que soporten sus fuerzas antes de recibir daños severos –el llamado estado “debilitado”–. Para recuperar las energías perdidas en el combate existe una red sanitaria pública y gratuita de instalaciones llamadas Centros Pokémon que cuentan con servicios complementario como tienda o vestuario para que los entrenadores cambien su indumentaria.

En el inicio de la saga, las ediciones *Roja/Azul* (1996), el número de especies de estas bestias de bolsillo era de 151. Con el paso de las generaciones su cifra ascendió hasta el total de 721 que encontramos en las ediciones *X/Y*. Se trata en todo caso de seres fantásticos con fuente real: en su gran mayoría son

transfiguraciones de animales o plantas, pero también de objetos o seres de la mitología. Por medio de obtener puntos de experiencia al ganar batallas –además de otros procedimientos– los Pokémon son capaces de evolucionar en especies más fuertes y poderosas. Como particularidad de la región de Kalos, esta evolución puede llevarse más allá en 28 especies más por un nuevo procedimiento denominado *mega-evolución*. Esta, a diferencia de la evolución convencional, es temporal y solo afecta al Pokémon en cuestión durante la batalla otorgándole una mejor de sus estadísticas de combate.



**Figura 6: Ejemplo de evolución y mega-evolución de un Pokémon, en este caso desde Bulbasaur hasta Mega-Venusaur (Fuente: Serebii.net)**

Este plantel de especies se puede clasificar en 18 tipos elementales: normal, lucha, volador, veneno, tierra, roca, bicho, fantasma, acero, fuego, agua, planta, eléctrico, acero, psíquico, hielo, dragón, siniestro y hada. Todos ellos están relacionados según una tabla de efectividad para la batalla, de forma que se conectan en un gigantesco juego de *piedra-papel-tijeras*.

Si observamos desde un punto de vista frío y totalmente “materialista”, los Pokémon se comportan como prolongaciones de los humanos que actúan de un modo similar a la tecnología según el conocida axioma de McLuhan. Estos monstruitos de bolsillo pueden vivir de forma salvaje pero según el planteamiento del videojuego solo desarrollarán todo su potencial y serán felices junto a un entrenador que los cuide y proteja.

#### **b) Humanos**

Resulta curioso como el marketing de la franquicia siempre se ha focalizado en las criaturas que dan nombre a los videojuegos –el aumento de su número, nuevas evoluciones o nuevas formas de combate, entre otras–, dejando totalmente en un segundo plano el trasfondo humano del juego. Sin embargo, aunque se encuentren



en un segundo plano, las relaciones entre los personajes humanos del juego son el motor narrativo de esta saga que recicla un esqueleto argumental –de un modo similar a la estructura interna de los cuentos maravillosos– sin dejar de ofrecer a los jugadores algo nuevo en cada entrega. Dentro de los personajes humanos resulta conveniente establecer tres arquetipos: el héroe, los rivales y los villanos.

### El héroe

Llamamos héroe al protagonista de la historia, es decir, al personaje jugable que nos representa en el transcurso de la aventura. En términos formales, se trata de un avatar, es decir, un ente virtual que es la proyección de nuestro yo dentro de la pantalla. Los héroes de las ediciones X/Y son Kalm (sexo masculino) y Serena (sexo femenino). A la hora de seleccionar nuestro personaje (ver figura 7), podremos modificar su nombre y rasgos y el personaje del sexo opuesto nos acompañará en nuestra aventura en forma de “rival argumental” como veremos en el siguiente apartado.



**Figura 7: Pantalla de selección de personaje. El que no elijas será un "rival amistoso" que te ayudará en la aventura (Fuente: Pokéxperto.net)**

El héroe<sup>12</sup> es físicamente un niño que acaba de mudarse con su madre a la región de Kalos. En palabras de Ken Sugimori, director artístico de la franquicia, lo que la esencia de los juegos *Pokémon* quiere transmitir es la “aventura veraniega de un niño”<sup>13</sup>. Una aventura en la que un niño común y corriente caza bichos, sin la presión de

tener que salvar el mundo o hacer un periplo épico, por el mero hecho de disfrutar del entorno. La elección, por tanto, de un avatar infantil/adolescente permite llegar a la saga a un público de todas las edades: los niños se verán reflejados en el avatar con solo mirarlo, mientras que los jugadores de más edad aportarán una

---

<sup>12</sup> A lo largo del análisis nos referiremos al héroe en masculino por el hecho de que se utilizó a Kalm como personaje principal en la sesión de juego.

<sup>13</sup> Dato revelado en la entrevista: “Iwata pregunta. Pokémon Edición Blanca y Negra” (Nintendo, 2011).



perspectiva más adulta conectada a la sensación de recuerdo de la infancia perdida.

Otro punto importante en la caracterización del héroe es su interacción verbal con otros personajes. Aquí se opta por el modelo del personaje *silente*, en la línea de Link en toda la saga *Zelda* (Nintendo 1986-2013), dejando implícitas sus frases en las reacciones de los personajes no jugables con los que interactúa, poniendo solo en boca del jugador elecciones básicas entre opciones (del tipo Sí/No). Se trata de una opción muy acertada –muy utilizada en juegos RPG– cuando los diseñadores del videojuego quieren que el avatar sea un nexo transparente entre el jugador y la aventura, quizá se pierde “teatralidad” pero se gana en operatividad e inmersión en el mundo.

El héroe se muestra pues como una “cáscara vacía” que delimita unas circunstancias básicas para perfilar cada historia con las particularidades de cada entrega y que tan solo posee una serie de valores positivos, que serán los que le permitan alcanzar sus objetivos: coraje, fortaleza y un amplio sentido de la justicia. Al principio de la aventura el héroe comenzará su carrera como entrenador Pokémon tras recibir de manos de Benigno, uno de sus recién conocidos amigos en Kalos, su primer Pokémon. Esta aventura le llevará a medirse tanto a rivales como a villanos (objetivo de poder), así como a capturar todos los Pokémon que pueda (objetivo de recolección enciclopédica).

#### Los antagonistas: rivales y villanos



**Figura 8: Los Líderes de Gimnasio son entrenadores más fuertes que el resto de la zona y certifican la clasificación del jugador para la Liga Pokémon en combates oficiales (Fuente: Pokexperto.net)**

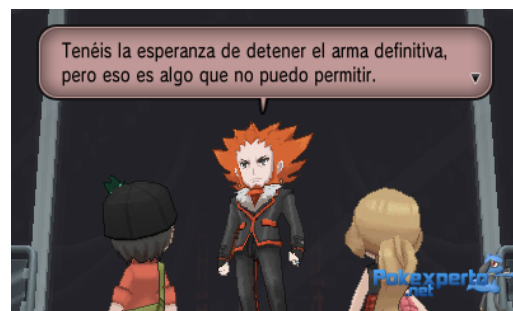
Durante la travesía por la región de Kalos, el héroe debe enfrentarse a dos tipos de obstáculo en su camino hacia la maestría Pokémon. Por su planteamiento ético se distinguen en el propio juego dos tipos de antagonistas: los rivales y los villanos.

Se denomina “rival” a todo entrenador Pokémon que aspira a nuestro mismo

objetivo, ganar un combate. Pero la rivalidad no es sinónimo de enemistad o vileza,

pues algunos de ellos cooperaran con nosotros cuando la “tensión deportiva” se haya resuelto entre ambos en forma de combate. A lo largo de la aventura podemos distinguir “rivales puntuales” –entrenadores de las rutas, que servirán para aumentar de experiencia o los “Líderes de Gimnasio”, que prueban la habilidad de los entrenadores en combates oficiales (ver figura 8 en la página anterior)– y “rivales recurrentes o argumentales” –el grupo de jóvenes entrenadores formado por Serena, Xana, Beni y Trovato que salen de Pueblo Acuarela a la vez que el héroe y experimentan una profunda evolución psicológica a lo largo de la aventura–.

Los “villanos”, por su parte, son entrenadores que utilizan a los Pokémon para hacer el mal. Forman parte de una organización llamada Team Flare, cuyo máximo dirigente es Lysson, y su cometido es hacer de la región de Kalos un lugar más bello. Este objetivo que en un primer momento parece loable, se desvela como terrible cuando para la ruta para



**Figura 9: Encuentro final con Lysson, líder del Team Flare, uno de los momentos de mayor tensión dramática del juego (Fuente: Pokéxperto.net)**

conseguirlo pasa por destruir el mundo tal y como se conoce para crear uno nuevo desde cero. Para lograrlo cuentan con un arma de poder ancestral, llamada “arma definitiva”, que se alimenta de la energía del Pokémon legendario Xerneas.

Dentro la aventura juvenil de autosuperación que vive nuestro héroe se cruza este equipo malvado. Se trata de un elemento que refuerza el factor épico del juego. El objetivo final de la historia no es salvar el mundo, pero el héroe lo logra adquiriendo así un aura de divinidad humana.

#### **5.3.4. Tramas principales**

Como suele ser habitual en los juegos de rol, el progreso de la aventura de *Pokémon X/Y* está guiado por determinados eventos consecutivos que conforman lo que los jugadores denominan el “modo historia”. Esta sucesión de

acontecimientos empujan al usuario a avanzar en la trama, aunque se permite desviarse del objetivo principal sacrificando este avance narrativo.

Generalmente, en los videojuegos que retratan una aventura, la línea argumental básica es única y suele estar basada en la batalla entre el Bien y el Mal (sin que por ello dejen de existir otras misiones secundarias que no tienen relevancia en la historia principal, denominadas *side-quest*). Poniendo como ejemplo otras sagas de Nintendo como *Mario* y *Zelda*, todo el esfuerzo del jugador es enfrentarse al malvado de turno (Bowser y Ganon, respectivamente), a pesar de que haya otras submisiones que influyan menos en ese resultado final. Sin embargo, en el caso de *Pokémon X/Y* esto no es así, como hemos podido adelantar a la hora de caracterizar a los diferentes personajes.

Antes de continuar el análisis de la historia, conviene hacer un pequeño alto en el camino para recordar los orígenes de la franquicia. Satoshi Tajiri, creador de la idea original de *Pokémon*, fue durante su infancia y juventud un gran aficionado a la recolección de insectos<sup>14</sup>. Este ahínco de *recolección* fue la chispa inicial de inspiración para crear el primer videojuego de la serie: la recolección de *monstruitos* como base y su intercambio gracias al *cable link* de Game Boy. No obstante, un juego basado en un mero registro de especies podría resultar aburrido al poco tiempo y por ello a este factor se unió el concepto de *combate*. Retomando lo dicho en el apartado anterior, cuando el profesor Ciprés nos explica el prólogo del juego afirma que algunos humanos tienen a los Pokémon como mascotas (recolección) mientras que otros los usan para combatir.

Este factor del combate deportivo, regido por un fuerte reglamento y sentido del honor, hace entender la trama principal del juego como si de un deporte se tratara, semejante a los torneos de artes marciales de la tierra natal de los diseñadores del videojuego. Así como en ejecución podrían recordar al judo, en impacto social recuerda con mucha fuerza al fútbol en nuestro país: una actividad deportiva que vertebra la vida social de un grupo masivo de personas. En el mundo real, muchos niños sueñan con jugar en el Real Madrid o en el FC Barcelona; en este mundo virtual, los niños sueñan con vencer a los ocho Líderes de Gimnasio de la región y

---

<sup>14</sup> Dato extraído del artículo digital “Top 100 creators of all time” (IGN, sin fecha).

convertirse en Campeones de la Liga Pokémon (resulta curioso también el paralelismo lingüístico con el deporte rey).

La recolección con interés científico –tarea demandada por el profesor Ciprés con el fin de completar una enciclopedia electrónica denominada PokéDex– y el combate deportivo forman el núcleo de la historia de Pokémon. Pero como hemos adelantado en el apartado anterior, dentro de este viaje más o menos idílico surgirán fuerzas oscuras (los villanos) que se cruzarán, para su desgracia, en el camino del héroe. Así pues, más allá del típico argumento “Bien VS Mal” o “Héroe VS Némesis”, la historia de los juegos Pokémon se conforma en una trama poliédrica perfectamente orquestada, donde todos estos factores se conjugan a través de las relaciones humanas de tres tipos de personajes: el héroe, los rivales y los villanos.

#### 5.4. Marcas de cosmicidad narrativa

##### 1. Estructuras de red versus Cadena de acontecimientos

A lo largo del tránsito por la aventura de *Pokémon X/Y* podemos diferenciar dos partes en la historia, cuyo punto de inflexión es el momento en que te conviertes en Campeón de la Liga de Kalos. Los jugadores suelen aludir a este hecho como el final del “modo historia” y todo lo que ocurre después se le denomina en argot videolúdico el *post-game*.

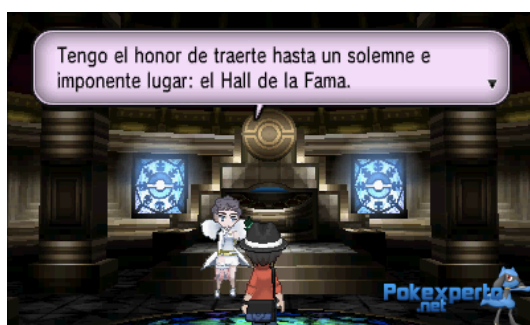


Figura 10: Tras vencer a la campeona de la Liga, Diantha, el nombre del entrenador y sus Pokémon perdurarán en el Hall de la Fama (Fuente: Pokexperto.net)

Esta división es debida a que hasta convertirnos en Campeones, el juego va guiándonos narrativamente en una cadena de acontecimientos, de la que podemos desviarnos con objetivos secundarios pero que debemos seguir para poder descubrir más lugares y avanzar así en la historia del juego. Este planteamiento más o menos lineal –con

posibles retrocesos o altos en el camino a placer del usuario del juego– cambia radicalmente tras la victoria en la Liga<sup>15</sup>.

El estatus del personaje ha cambiado, ya no es un mero entrenador que persigue un sueño, es el Campeón actual y por ello tiene ciertos privilegios y la entrada a ciertas zonas del mapeado antes inaccesibles. Ahora la batuta narrativa del juego la tiene el jugador y en su mano está explorar nuevas zonas –como Ciudad Batik–, capturar a todos los Pokémon –con la aparición de nuevas especies–, o vivir una pequeña novela negra por episodios de la mano del detective Handsome.

De esta forma, si bien la primera parte del juego tiene un aspecto de una cadena de acontecimientos, la segunda se caracteriza por tener una estructura en red, propia de los mundos narrativos.

## 2. Subversiones de la progresión temporal

Tal y como adelantamos al hablar del carácter temporal de *Pokémon X/Y*, el grueso de la historia transcurre de forma cronológica, por la utilización del tiempo real gracias al reloj interno de la consola Nintendo 3DS. Sin embargo, en torno al final del “modo historia” se desvelan algunos datos del pasado remoto de la región de Kalos –los episodios que nos cuentan la guerra de 3.000 años atrás, el uso del arma definitiva o la historia del rey de aquel tiempo llamado A.Z.– en forma de analepsis. Estas subversiones temporales, sin embargo, no permiten la interactuación del jugador y pasan ante su mirada como meras escenas cinemáticas.

## 3. Expansividad / profundización en el mundo narrativo

De nuevo hacemos referencia aquí a la caracterización temporal realizada en el apartado 5.3.2. para recordar que la profundización en el mundo narrativo se realiza mediante un sistema de “bloqueo temporal por objetivos” (ver figura 11). Esta

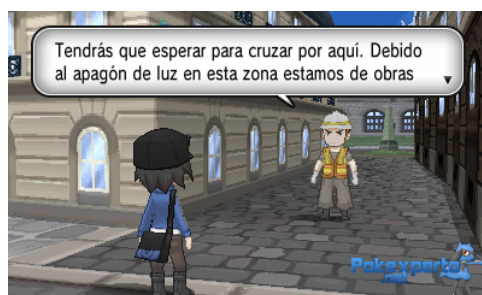


Figura 11: Las calles de Luminalia no se desbloquearán hasta cumplir determinados objetivos (Fuente: Pokéxperto.net)

<sup>15</sup> En palabras del director del juego, Junichi Masuda: “se diría que la verdadera diversión de un juego de *Pokémon* no comienza hasta que completas la historia” (Nintendo, 2011).

mecánica es una constante durante toda la primera parte de la historia, de forma que se puede considerar que el máximo punto de expansividad en el mundo es la victoria en la Liga ya que no solo abre el acceso a nuevas zonas, sino que la percepción de otras ya transitadas cambia, ya que el estatus del héroe como entrenador ha aumentado y con él la reacción de los habitantes a su presencia/interactuación. Esta concepción expansiva del mundo, en el que gracias a determinadas acciones o al cumplimiento de objetivos se desbloquean nuevas zonas para explorar, aumenta la interpretación del juego como mundo narrativo.

#### 4. Un entorno claramente delimitado

La región de Kalos es muy extensa y entre sus rutas encontramos zonas costeras, montañosas, urbanas o rurales. Sin embargo, como en todo videojuego, el mapa tiene unos límites cerrados mediante muros que no podemos traspasar. Así pues, el entorno por el que podemos transitar en nuestra aventura Pokémon está claramente delimitado.



**Figura 12: Alusión a Teselia (región de la 5ª generación) en el Museo de Ciudad Luminalia (fuente: foro de Pokexperto.net)**

Sin embargo, esto no es obstáculo para que otros personajes no jugables nos mencionen localizaciones pertenecientes a juegos de generaciones pasadas, como Hoenn o Teselia (ver figura 12). Son lugares inaccesibles desde el Kalos de *Pokémon X/Y*, pero que forman parte del imaginario colectivo de los jugadores. Todos los

lugares unidos conforman globalmente el “mundo Pokémon” y para acceder a ellos necesitaremos entrar por otros canales semióticos: la puerta de entrada a Kalos es *Pokémon X/Y*, mientras que, por ejemplo, para acceder a Teselia se debe jugar desde las ediciones de la quinta generación *Blanco/Negro* (Gema Freak, 2011) y sus secuelas *Blanco 2 / Negro 2* (Game Freak, 2012).

#### 5. Riqueza informativa del texto sobre el entorno natural y cultural

Los personajes no jugables que habitan en las ciudades, pueblos y rutas de Kalos nos ofrecerán un sinnúmero de informaciones sobre las costumbres de cada lugar.

Además, cada localización está señalizada con un cartel que especifica su nombre y características naturales o culturales del mismo.

La riqueza informativa sobre el terreno se convierte además en un objetivo clave a la hora de llevar a cabo la tarea encomendada por el profesor Ciprés de completar la Pokédex, utensilio a modo de enciclopedia digital que proporciona al jugador numerosos datos sobre las especies de Pokémon que va capturando a lo largo de su viaje: una breve descripción de su fisiología, altura, peso, forma de la huella, hábitat, etc.

## 6. Códigos culturales o de interacción internos

Todo videojuego posee un sistema de reglas de juego que se traduce en un código de interacción interno. Lo interesante de esta marca de cosmicidad no es observar cuales son estas reglas, sino como se justifican argumentalmente. En el caso de *Pokémon X/Y* existen numerosas normas culturales que lo definen como mundo narrativo diferente del nuestro: por ejemplo, parece estar socialmente aceptado que los niños realicen una partida de su hogar para vivir aventuras recorriendo la región para crecer como personas.



**Figura 13: El honor que inspira un combate Pokémon hace que incluso el jefe de los villanos desista de su objetivo cuando el héroe le vence (fuente: Pokéxperto.net)**

La clave de especificidad de los códigos culturales del universo Pokémon se localiza en la mediatización de la mayoría de las actividades humanas por medio de estos monstruos de bolsillo. En la cúspide de esta particular mediatización está el uso del combate Pokémon por parte de los villanos. Ninguno de los miembros del Team Flare utiliza la fuerza, ni siquiera su líder Lysson,

tan solo se valen de combatir para conseguir sus propósitos. Este reconocimiento de amplio sentido del honor del combate –en el que recordemos, los Pokémon no salen lastimados, ya que solo combaten hasta llegar a un estadio de *debilitamiento* reversible en cualquier Centro Pokémon– lleva a los temibles villanos a la retirada cuando son derrotados en una batalla, estableciéndose así un pacto sobre la



capacidad basado en la pericia a la hora de usar a los Pokémon en una contienda de altos valores deportivos.

## 7. Expectativas sobre la trama versus Actividad imaginada

La trama principal de los juegos de Pokémon deja poco a la imaginación, al menos en estructura. En todas las entregas, desde la primera generación a la sexta, encontramos un héroe, rivales, ocho Líderes de Gimnasio, un equipo de villanos y una Liga Pokémon. De forma similar a las funciones de Propp, estas estructuras se llenan de significados diferentes en las distintas ediciones del juego, pero las expectativas sobre la trama son mucho más reducidas que sobre el mundo en general.



**Figura 14:** La existencia de la estatuilla rara es un cebo a la creatividad de la comunidad jugadora que imaginarán como es esa región desconocida hasta que puedan llegar a ella dentro de unos años, cuando se lance la 7ª generación (Fuente: foros Pokéxperto.net)

La comunidad de jugadores de Pokémon participa de una creatividad colectiva cada vez que puede haber atisbos de una nueva generación, así como con los misterios introducidos dentro del mundo jugable. En Pokémon X/Y no son pocos los momentos en los que aparecen datos o situaciones que no se resuelven y dejan abierta a la masa de jugadores una especulación que recorre los foros y blogs de internet. Rescataremos el que, a mi juicio, es el mejor guiño que han hecho los diseñadores hacia esta actividad imaginada de los jugadores potenciales. En uno de los muchos hoteles que hay en la región puede aparecer aleatoriamente un montañero que relatará al jugador lo increíble que es su región. Si volvemos a hablar con ese mismo montañero durante varios días recibiremos un objeto llamado “Estatuilla rara” (ver figura 14), que se asemeja a un ídolo tribal. Después, el montañero nos dirá que no es de ninguna de las regiones conocidas e instará al jugador a visitarla: la región futura, de la séptima generación, se atisba en este



juego con ese dato. Un objeto que presumiblemente podremos transferir a los nuevos juegos para desbloquear algo oculto en una aventura que por ahora es desconocida y propicia que la imaginación de los jugadores cubra ese hueco hasta que conozcamos esa nueva parte del mundo inaccesible hasta la fecha.

\*\*\*\*\*

Después de la analizar el texto aplicando estas 7 marcas de cosmicidad, podemos constatar que los elementos narrativos descritos en el apartado anterior se organizan en una estructura de “mundo narrativo”, donde es el jugador el que crea narraciones diversas mediante su actuación a partir de la combinación de las posibilidades que los diseñadores han dejado insertas en el código del videojuego Pokémon X/Y. Se trata de un resultado esperable, pues como hemos visto los personajes del juego tienen conciencia de vivir en un “mundo” y esta proyección narrativa se da de manera efectiva hacia el jugador.

## 6. Conclusiones

A lo largo de las páginas del presente Trabajo de Fin de Grado, se puede comprobar que el videojuego cada vez tiene más peso en el mundo de la investigación y que se ha convertido en los últimos años en un nuevo campo de estudio que todavía tiene mucho recorrido por delante. Por ello, hemos trazado una cartografía del estado actual de estos estudios y hemos seleccionado de su abanico de perspectivas un enfoque narratológico. A partir de ahí, hemos podido constatar el estatus del videojuego como ente narrativo, no tanto como mera historia contada sino como un mundo diegético donde el jugador puede crear su propia historia a partir de las posibilidades diseñadas en el juego.

Superada ya la disyuntiva original entre las corrientes narratológica y ludológica, cuya tensión opuesta fue un debate fundador de este nuevo territorio de investigación, ahora se plantean los *Game Studies* como un escenario integrador de diversidad de voces y enfoques teóricos, cuyas aportaciones son complementarias y nos permiten arrojar luz sobre la configuración interna y externa del videojuego.

Considerando el videojuego como un objeto narrativo, hemos podido comprobar que los postulados de teóricos literarios desde Aristóteles hasta Lubomír Doležel tienen cabida para dar cuenta de esta variable narrativa. El videojuego, a pesar de tener sus particularidades basadas en la participación constructiva del discurso del jugador, es heredero de una tradición narrativa, vinculada directamente con el cine y otros medios audiovisuales, pero que tiene su origen en la consideración del hombre como “animal narrativo”. Los relatos construyen nuestro mundo, sin narraciones no somos nada.

En cuanto al estudio de caso, hemos complementado el modelo teórico para la detección de mundos narrativos de Pérez Latorre (2012), basado en las siete marcas de cosmicidad narrativa, con una descripción de las variables internas de cualquier narración –espacio, tiempo, personajes y trama– para poder así caracterizar y analizar el videojuego como mundo narrativo. A pesar de que se ha realizado el estudio de caso sobre un juego en particular (*Pokémon X/Y*), este modelo de análisis puede aplicarse a cualquier tipo de videojuego para determinar

su “nivel” cualitativo de cosmicidad o, en otras palabras, el grado en el que puede ser considerado o no un mundo del que pueden emerger historias.

Considerando todo lo anterior, este trabajo –cuyo germen se halla en un breve ensayo dentro de la asignatura de Teoría de Cultura de Masas– se muestra como una aproximación teórica a este fascinante y todavía poco explorado campo de estudio. Así pues, queda patente su espíritu de *work in progress* que puede ser ampliado y continuado en futuros trabajos de investigación de mayor calado.

## Bibliografía

AARSETH, Espen (2001): "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*, núm. 1, vol. 1. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> el 3/10/2014.

AARSETH, Espen (2004): "La literatura ergódica" en Sánchez-Mesa, D. (comp.), *Literatura y cibercultura* (pp. 119-145). Madrid: Arco Libros.

ADAM, Jean-Michel (2005): "Relato" en Charaudeau, P. y Maingueneau, D. (dirs.), *Diccionario de Análisis del discurso*. Buenos Aires: Amorrortu.

ARISTÓTELES (2011): *Poética*. Madrid: Itsmo / Ediciones Akal.

CARRASCO POLAINO, Rafael (2006): "Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola". *ICONO14*, núm. 2, vol. 4. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/398> el 2/10/2014.

CASTILLA CEBRIÁN, Guillermo (2014): "Guiones del módulo 1 – La historia del videojuego". *MOOC en Diseño, Organización y Evaluación de videojuegos y gamificación*. Universidad Europea de Madrid. Miriada X. Recuperado de <https://www.miriadax.net/documents/10355201/10355227/GUIONES+DEL+M+DULO+1.pdf?version=1.0> el 21/11/2014.

DOLEŽEL, Lubomír (1997): "Mímesis y mundos posibles" en Garrido Domínguez, A. (comp.), *Teorías de la ficción literaria* (pp. 69-94). Madrid: Arco Libros.

FRASCA, Gonzalo (2003): "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place". Recuperado de [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) el 1/10/2014.

FRASCA, Gonzalo (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción". *Comunicación*, núm. 7, vol. 1, pp. 37-44. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3\\_Juego\\_videojuego\\_y\\_creacion\\_de\\_sentido\\_una\\_introduccion.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf) el 2/10/2014.

GARIN BORONAT, Manuel (2009): "Mitojuegos. El héroe y el mito en el imaginario Nintendo". *Comunicación*, núm. 7, vol. 1, pp. 94-115. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7\\_Mitojuegos\\_Sobre\\_el\\_heroe\\_y\\_el\\_mito\\_en\\_el\\_imaginario\\_Nintendo.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7_Mitojuegos_Sobre_el_heroe_y_el_mito_en_el_imaginario_Nintendo.pdf) el 2/10/2014.

GOBANTES BILBAO, Maite (2014): *El texto y el abismo. Diálogos con González Requena*. Madrid: Sans Soleil.

HUIZINGA, Johan (1990): *Homo ludens*. Alianza Editorial: Madrid.

JENKINS, Henry (2004): "Game design as narrative architecture" en Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.), *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press. Recuperado de [http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins\\_Narrative\\_Architecture.pdf](http://interactive.usc.edu/blog-old/wp-content/uploads/2011/01/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf) el 25/10/2014.

JUUL, Jesper (1998): "El choque entre juego y narración". Comunicación presentada en la conferencia *Digital Arts and Culture* (Arte digital y cultura), Bergen, Noruega, Noviembre de 1998. Recuperado de [http://www.jesperjuul.net/text/choque\\_entre\\_juego\\_y\\_narracion/](http://www.jesperjuul.net/text/choque_entre_juego_y_narracion/) el 2/10/2014.

JUUL, Jesper (2001): "Games telling stories? – A brief note on games and Narratives". *Game Studies*, vol. 1, núm. 1. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> el 2/10/2014.

LÓPEZ REDONDO, Isaac (2012): *El tratamiento del Videojuego: De la Prensa Generalista a las revistas especializadas. Análisis comparativo de las ediciones impresas y digitales de El País, El Mundo, Público y 20 Minutos*. [Tesis doctoral]. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado de: <http://fondosdigitales.us.es/tesis/tesis/1890/el-tratamiento-del-videojuego-de-la-prensa-generalista-las-revistas-especializadas-analisis-comparativo-de-las-ediciones-impresas-y-digitales-de-el-pais-el-mundo-publico-y-20-minutos/#description> el 1/10/2014.

MARTÍNEZ FABRE, Mario-Paul (2013): "GamePlay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego". *LifePlay*, nº 1. Universidad de Sevilla, pp. 9-26. Recuperado de [http://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/009\\_026\\_MARTINEZ%20FABRE.pdf](http://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/009_026_MARTINEZ%20FABRE.pdf) el 21/11/2014.

MURPHY, James J. (2011): "Epílogo: La *poética* de Aristóteles" en Aristóteles, *Poética*. Madrid: Itsmo / Ediciones Akal.

MURRAY, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

MURRAY, Janet H. (2005): "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies". Comunicación presentada como un prefacio en la conferencia del DiGRA 2005 (Vancouver, Canadá, 17 de junio de 2005). Recuperado de <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/#more-1015> el 2/10/2014.

NAVARRETE CARDERO, Luis y GÓMEZ PÉREZ, Francisco Javier (2013): "Investigación y Videojuegos: Fundamentación y bases teóricas del videojuego". *LifePlay*, núm. 1, Agosto 2013, pp. 5-6. Recuperado de [http://www.lifeplay.es/volumen1/Editorial/005\\_006\\_Editorial.pdf](http://www.lifeplay.es/volumen1/Editorial/005_006_Editorial.pdf) el 2/10/2014.

NAVARRO REMESAL, Víctor (2012): *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. [Tesis doctoral]. Tarragona: Universidad Rovira y Virgili. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/111168/tesi.pdf;jsessionid=6B5F805762C35D39791CB996077C109F.tdx2?sequence=1> el 1/10/2014.

PÉREZ LATORRE, Óliver (2010): *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. [Tesis doctoral]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf?sequence=1> el 3/10/2014.

PÉREZ LATORRE, Óliver (2011): "Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas". *Comunicació: revista de recerca i anàlisi*, Núm. 28, Vol. 1, pp. 127-146. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/242624/325287> el 2/10/2014.

PÉREZ LATORRE, Óliver (2012): *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Leartes.

PÉREZ MARTÍN, Joaquín, GARCÍA DE DIEGO, Antonio y PARRA VALCARCE, David (2009): "Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos". *Comunicación*, núm. 7, vol. 1, pp. 167-176. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a11\\_Evolucion\\_tecnologica\\_e\\_impacto\\_laboral\\_y\\_socio\\_economico\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a11_Evolucion_tecnologica_e_impacto_laboral_y_socio_economico_de_los_videojuegos.pdf) el 2/10/2014.

PLANELL DE LA MAZA, Antonio José (2013a): "La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación". *Historia y Comunicación Social*, Vol. 18, N<sup>o</sup> Esp. Octubre, pp. 519-528. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/43985/41592> el 2/10/2014.

PLANELL DE LA MAZA, Antonio José (2013b): *Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. [Tesis Doctoral]. Getafe (Madrid): Universidad Carlos III. Recuperado de [http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16262/tesis\\_planells\\_de\\_la\\_maza.pdf?sequence=1](http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16262/tesis_planells_de_la_maza.pdf?sequence=1) el 1/10/2014.

PROPP, Vladimir (2014): *Morfología del cuento*. Madrid: Ediciones Akal.

RAMÍREZ MORENO, Carlos (2012): *Del avatar a la persona: Introducción al análisis del personaje en el videojuego*. [Trabajo de fin de máster]. Sevilla: Universidad de Sevilla. Recuperado de [https://www.academia.edu/3104385/Del\\_avatar\\_a\\_la\\_persona\\_Introduccion\\_al\\_analisis\\_del\\_personaje\\_en\\_el\\_videojuego\\_TFM](https://www.academia.edu/3104385/Del_avatar_a_la_persona_Introduccion_al_analisis_del_personaje_en_el_videojuego_TFM) el 15/10/2014.

RAMOS SERRANO, Marina y PÉREZ LATORRE, Óliver (2009): "Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego". *Comunicación*, núm. 7, vol. 1, pp. 1-5. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a0\\_Hacia\\_el\\_horizonte\\_comunicativo\\_en\\_los\\_estudios\\_del\\_videojuego.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a0_Hacia_el_horizonte_comunicativo_en_los_estudios_del_videojuego.pdf) el 2/10/2014.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001): "Videojuego". En *Diccionario de la lengua española* (22ª ed.). Recuperado de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=videojuego> el 21/10/2014.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2014): *Diccionario de la lengua española* (22ª ed.). Madrid: Espasa-Calpe.

SCOLARI, Carlos A. (2013b): "Read me first. Entre la narrativa y la interacción: el videojuego como objeto de estudio científico" en Scolari, Carlos A (ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Laboratorio de Medios de la niversidad de Barcelona (Colección Transmedia XXI). Recuperado de <http://hipermediaciones.com/2013/12/08/homo-videoludens-2-0-en-version-libre-y-gratuita/> el 1/10/2014.

TRENTA, Milena (2012): "Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural". En *Actas del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social Universidad de La Laguna*. La Laguna: Universidad de Laguna. Recuperado de [http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012\\_actas/189\\_Trenta.pdf](http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf) el 15/10/2014.

### Webgrafía (recursos complementarios online)

CINCO DÍAS (24/03/2014): "La industria del videojuego facturó 762 millones en 2013". Recuperado de [http://cincodias.com/cincodias/2014/03/24/tecnologia/1395676554\\_881512.html](http://cincodias.com/cincodias/2014/03/24/tecnologia/1395676554_881512.html) el 2/11/2014.

EL PAÍS (31/12/2013): "Cine en España: otro año de terror". Recuperado de [http://cultura.elpais.com/cultura/2013/12/30/actualidad/1388411232\\_778059.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2013/12/30/actualidad/1388411232_778059.html) el 2/11/2014.

HOBBY CONSOLAS (25/07/2013): "Pokémon X/Y: exploramos Kalos" recuperado de <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/pokemon-xy-exploramos-kalos-54430> el 24/10/2014.

IGN (16/01/2009): "Pokémon Report: World Records Edition". Recuperado de <http://www.ign.com/articles/2009/01/17/pokemon-report-world-records-edition> el 3/11/2014.

IGN (sin fecha): "Top 100 creators of all time". Recuperado de <http://www.ign.com/top/game-creators/69.html> el 28/10/2014.

NINTENDO (2011): "Iwata pregunta. Pokémon Edición Negra y Blanca". Recuperado de <http://www.nintendo.es/Iwata-pregunta/Iwata-pregunta-Pokemon-Edicion-Negra-y-Pokemon-Edicion-Blanca/Pokemon-Edicion-Negra-y-Pokemon-Edicion-Blanca/2-Un-mundo-Pokemon-renovado/2-Un-mundo-Pokemon-renovado-210016.html> el 24/10/2014.

POKEXPERTO (2014): "Portal: *Pokéxperto.net*" (fuente para imágenes). Recuperado de [www.pokexperto.net](http://www.pokexperto.net). Múltiples consultas, fecha de la última consulta: 28/11/2014.

SEREBII (2014): "Portal: *Serebii.net*" (fuente para imágenes). Recuperado de [www.serebii.net](http://www.serebii.net). Múltiples consultas, fecha de la última: 28/11/2014.

### Ludografía (videojuegos citados)

Game Freak (1996): *Pokémon Ediciones Roja y Verde/Azul*. [Game Boy] Nintendo.

Game Freak (1999): *Pokémon Ediciones Oro y Plata*. [Game Boy Color] Nintendo.

Game Freak (2010): *Pokémon Ediciones Blanca y Negra*. [Nintendo DS] Nintendo.

Game Freak (2012): *Pokémon Ediciones Blanca 2 y Negra 2*. [Nintendo DS] Nintendo.

Game Freak (2013): *Pokémon Ediciones X e Y*. [Nintendo 3DS] Nintendo.

Nintendo EAD (1985): *Super Mario Bros*. [NES] Nintendo.

Nintendo EAD (1990): *Super Mario World*. [Super NES] Nintendo.

Nintendo EAD (1992-2014): Serie *Mario Kart* [8 entregas, múltiples plataformas] Nintendo.

Nintendo EAD (1986): *The Legend of Zelda* [NES] Nintendo.

Nintendo EAD (1998): *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. [Nintendo 64] Nintendo.

Level-5 (2007-14): Serie *Profesor Layton*. [7 entregas, múltiples plataformas] Nintendo.

Pázhitnov, Alekséi (1984): *Tetris*. [Múltiples plataformas] Tetris Company.



## ANEXO

Generación	Consola	Pokémon	Región	Videojuegos
<b>Primera generación</b>	Game Boy	151 (151)	Kanto	Pokémon Rojo, Pokémon Verde y Pokémon Azul (1996) Pokémon Amarillo (1998)
<b>Segunda generación</b>	Game Boy Game Boy Color	100 (251)	Johto	Pokémon Oro y Pokémon Plata (1999) Pokémon Cristal (2000)
<b>Tercera generación</b>	Game Boy Advance	135 (386)	Hoenn	Pokémon Rubí y Pokémon Zafiro (2002) Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja (2004) Pokémon Esmeralda (2004)
<b>Cuarta generación</b>	Nintendo DS	107 (493)	Sinnoh	Pokémon Diamante y Pokémon Perla (2006) Pokémon Platino (2008) Pokémon Oro HeartGold y Pokémon Plata SoulSilver (2009)
<b>Quinta generación</b>	Nintendo DS	156 (649)	Teselia	Pokémon Negro y Pokémon Blanco (2010) Pokémon Negro 2 y Pokémon Blanco 2 (2012)
<b>Sexta generación</b>	Nintendo 3DS	72 (721)	Kalos	Pokémon X y Pokémon Y (2013) Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa (2014)

Figura 1A: En este cuadro se recogen los datos principales de las seis generaciones de juegos de la saga Pokémon hasta la fecha. Se aporta el dato de la consola para la que fueron diseñados; el número de especies nuevas añadidas (y entre paréntesis el número de especies totales disponibles sumando generaciones anteriores); el nombre de la región y los juegos que engloba cada generación. (Fuente: Wikidex).