

Cultura ludonarrativa: puntos de encuentro entre los medios tradicionales y los videojuegos

Ludonarrative Culture: meeting points between traditional media and video games

Juan Francisco Hernández Pérez | jfhernandez@ucam.edu
Sergio Albaladejo Ortega | salbaladejo@ucam.edu
UCAM, España.

Desde su nacimiento, y a lo largo de sus cerca de setenta años de existencia, el videojuego ha evolucionado de manera exponencial e imparable, pasando de ser una especie de versión computerizada y rudimentaria de juegos tradicionales, solo accesibles a través de máquinas de gran envergadura, a adoptar innumerables formas lúdicas que explotan sobremedida los últimos avances tecnológicos y acogen estrategias narrativas propias de la ficción cinematográfica en dispositivos de tamaño reducido que pueden llevarse incluso en el bolsillo.

En el presente, el videojuego se halla en estrecha relación con otros ámbitos mediáticos como el cine, la televisión, la música, los cómics o la literatura, así como con disciplinas como la psicología, la filosofía, el periodismo, la educación, la publicidad o el mundo de la empresa. La variedad de sus propuestas es cada vez más amplia y abarca desde títulos videolúdicos casuales, accesibles para un público general, hasta otros orientados a jugadores más exigentes y comprometidos, permitiendo ofrecer experiencias adaptadas a muy distintos propósitos que, en muchos casos, emplean mecánicas de juego en contextos formales. Esto último es lo que sucede en los llamados *serious games*, juegos que persiguen cubrir necesidades diferentes al entretenimiento, tales como la formativa (*edugames*), la informativa (*newsgames*) o la publicitaria (*advergames*).

La marcada implementación del videojuego en la esfera de lo social incita a considerar que la cultura videolúdica no se halla limitada al núcleo duro que conforman los jugadores habituales,

sino que, cada vez más, resulta indisociable de algunos de los fenómenos más importantes que han transformado la sociedad del presente, como la eclosión de plataformas y modalidades de consumo ficcional, la consolidación de la alfabetización digital, la creciente participación transmedia de la ciudadanía o los avances experimentados en materia de realidad virtual inmersiva e interactiva.

Ante este escenario, el presente monográfico busca indagar en los múltiples puntos de encuentro que existen entre los medios tradicionales y los videojuegos, tratando de dilucidar a lo largo de sus distintos artículos el modo en que lo videolúdico no solo no anula lo cinematográfico, lo televisivo o lo literario, sino que, de hecho, lo complementa y reivindica. En las siguientes páginas se ponen en valor las distintas estrategias que el videojuego ha adoptado de esos otros medios que le precedieron y, a un mismo tiempo, se evidencia la influencia indiscutible que este ha ejercido sobre ellos tanto a nivel narrativo como procedimental y estético.

Dado que la ludoficcionalidad adopta formas muy diversas y, en muchos casos, no abordables desde una perspectiva centrada únicamente en el entretenimiento, se hace necesario conocer, de la mano de los distintos autores que conforman este número, una pequeña -aunque muy representativa- parte del mundo que integran los videojuegos en el macrocosmos en que nos hallamos inmersos.

Cultura ludonarrativa: puntos de encuentro entre los medios tradicionales y los videojuegos ofrece diferentes textos que abordan algunas de las temáticas inicialmente propuestas por los coordinadores. En este sentido, las contribuciones científicas presentadas por los autores para este número se agrupan en tres bloques, con el fin de que el lector pueda localizar de forma más precisa aquellos textos que, por su temática, le puedan resultar más interesantes.

El primer bloque aúna las propuestas de aquellos autores que han llevado a cabo un análisis textual del videojuego, bien como recurso tecnológico que ofrece un contexto único para ser utilizado en procesos de aprendizaje, bien como producto puramente ludoficcional que, dependiendo de la tecnología que lo respalde, puede ofrecer singulares experiencias al jugador.

Los videojuegos siempre se han caracterizado por intentar ofrecer una propuesta lúdica que atraiga la atención del jugador. Algunos géneros como los *serious games* suponen una valiosa herramienta de alfabetización en determinados procesos de aprendizaje. Por tanto, algunos videojuegos se configuran como instrumentos didácticos capaces de enseñar desde una perspectiva más lúdica y posicionarse como significativos recursos *didácticos*. Desde esta perspectiva, el artículo *Narrativa periodística en videojuegos. Estudio de caso del serious game The Republica*

Times, de los autores Daniel Alonso Martínez, Pablo Navazo-Ostúa y Marta Pérez-Escolar, evalúa la funcionalidad de este género como un mecanismo eficaz para la comprensión y adquisición de valores periodísticos relacionados con algunas teorías del ámbito informativo.

La construcción de mundos ludoficcionales a través de narrativas emergentes o estructuradas, también implica la construcción de una temporalidad y una espacialidad propia capaz de generar una experiencia jugable satisfactoria. El uso de dispositivos de realidad virtual permite reconfigurar, y así resignificar, las nociones espaciotemporales con respecto a la jugabilidad en un entorno clásico. En el artículo *Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales. Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR*, Diego Villabrille Seca y Marta Martín Núñez analizan la funcionalidad y el grado de interrelación entre tiempo, espacio y mecánicas en la construcción de los relatos videolúdicos a través de la comparación de ambas propuestas jugables.

El segundo bloque, por su parte, recoge dos propuestas que ponen en valor la capacidad tanto del videojuego como de la ficción animada para crear relatos significativos que, a través de sus elaboradas estructuras narrativas y sus complejas estrategias discursivas, trascienden el sentido específico de la obra para ser reflejo de la ficción contemporánea.

Desde una perspectiva eminentemente lúdica, el artículo de Aarón Rodríguez Serrano titulado *Tiempo de jugar, tiempo de morir: apuntes sobre Until Dawn y Man of Medan (Supermassive games, 2015 y 2019)*, acomete un análisis textual de los videojuegos mencionados. En este caso, los aspectos narrativos, formales y mecánicos analizados en ambas aventuras gráficas, permiten al autor reflexionar sobre la semiótica tradicional entre la serie y la estructura. Los objetos de estudio utilizados muestran, como comenta el autor, una voluntad clara por explorar las relaciones mecánicas entre el juego y la muerte a través de una estructura determinada, otorgando al relato una importancia decisiva.

La segunda propuesta de este bloque examina en profundidad los aspectos narratológicos más relevantes de la última película protagonizada por uno de los superhéroes más conocidos del universo MARVEL. *De comics, narrativas y multiversos transmediáticos: re-conceptualizando al hombre araña en Spider-Man: Un Nuevo Universo* constata la importancia que en esta maravillosa ficción audiovisual tienen las narrativas transmedia, para lo que emplea un enfoque multidisciplinar a través del cual estudia las múltiples dimensiones de esta película. La autora María Inmaculada Parra Martínez concluye que esta ficción animada ha supuesto una revolucionaria inversión técnica y narrativa en el entorno cinematográfico de los superhéroes, y defiende que su aspecto metatextual, combinado con su identidad transmedia, permite re-conceptualizar al personaje

y recuperar la esencia del género superhéroe de manera efectiva.

Finalmente, en el tercer y último bloque se agrupan las aportaciones que apuestan por la convergencia entre lo ficcional y lo lúdico, convirtiendo al espectador/jugador en protagonista de las creaciones a las que accede y permitiéndole, en consecuencia, satisfacer sus demandas de consumo audiovisual interactivo.

La implicación del usuario como eje central de la jugabilidad en entornos videolúdicos ha sido utilizada y testada en entornos más ficcionales, donde el usuario era un mero espectador. En este sentido, los textos ergódicos están presentes hoy día en ambos contextos comunicativos, lo que permite ofrecer nuevas propuestas interactivas donde la participación del teleusuario es fundamental para la construcción del relato. Los autores Raquel Crisóstomo Gálvez y Marc Valderrama Carreño, a través de su propuesta *Nuevos acercamientos ergódicos comunes al videojuego y a las series de televisión*, contribuyen al desarrollo de nuevas posibilidades interactivas transmediales que ofrecen al usuario una mayor diversificación de desenlaces variando elementos que, habitualmente, permanecen inflexibles y troncales.

Esta relación entre videojuegos y cine también está presente en el artículo titulado *La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos*, de Alfonso Cuadrado Alvarado. Su estudio se articula sobre la relevancia que la convergencia digital tiene actualmente en las plataformas audiovisuales y cómo propicia que ambos mundos establezcan multitud de conexiones. Algunas propuestas actuales que cruzan lo videolúdico con lo cinematográfico, y viceversa, traspasan determinados límites otológicos, lo que conlleva plantear la difícil vinculación de la interactividad con el proceso narrativo. De esta forma, se plantea, desde la *agency*, la capacidad de las películas interactivas para ofrecer un espacio real de libertad y control como el que proporcionan los videojuegos.

Atendiendo a los distintos artículos referidos, queda demostrado que el videojuego se ha convertido en una pieza fundamental del complejo ecosistema mediático contemporáneo, erigiéndose de forma innegable como una industria que, lejos de limitarse a satisfacer las nuevas demandas de ocio digital, posee un rol esencial en la configuración de la cultura del siglo XXI.

Para finalizar, queremos reconocer el encomiable trabajo realizado y la constante ayuda prestada por parte de todo el equipo editorial de la revista *Miguel Hernández Communication Journal*, especialmente a la doctora Montserrat Jurado Martín, por confiar en nosotros desde un principio para llevar a cabo esta apasionante labor, y al doctor Francisco Julián Martínez

Cano, por acompañarnos a través de todos los niveles de esta aventura y prestarnos su apoyo hasta el final. GRACIAS.



Licencia Creative Commons
Miguel Hernández Communication Journal
mhcj.es

Cómo citar este texto:

Juan Francisco Hernández Pérez, Sergio Albaladejo Ortega (2020) Cultura ludonarrativa: puntos de encuentro entre los medios tradicionales y los videojuegos. *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11(2), pp. 157 a 162. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante).

DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.352>

How to cite this text:

Juan Francisco Hernández Pérez, Sergio Albaladejo Ortega (2020) Ludonarrative Culture: meeting points between traditional media and video games. *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11(2), pp. 157 a 162. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante).

DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.352>