

El usuario interactivo y su rol como actante y narratario en el consumo de narrativas ludoficcionales con elementos transmedia

Sección: Dossier
Recibido: 18/03/2021
Aceptado: 24/06/2021

The Interactive User and His Role as Actant and Narratee in the Consumption of Ludofictional Narratives with Transmedia Elements

Adrián Suárez Mouríño
Universidad Internacional de La Rioja, España
adrian.suarez@unir.net

Resumen

En un videojuego, un jugador es, de forma alterna, actante de la acción que se desarrolla en la pantalla, y narratario de los procesos narrativos que se desencadenan en el juego. Definiendo al jugador de un videojuego como una combinación de estos dos estados, actante y narratario, definimos un tercer estado entre ambos que los separa y permite pasar de uno: el estado de desconexión que denominamos micro-offline. Analizamos este intervalo de tiempo en el que el jugador no es ni actante ni narratario, su relevancia en el análisis cognitivo de la narrativa de un videojuego, la variabilidad de su duración y cómo este nuevo tipo de usuarios interactivos son impactados por posibles factores transmedia que pueden conformar parte de su constructo narrativo. El objetivo de este trabajo es que estos tres términos pasen a ser usados por futuros investigadores que estudien al jugador en relación a la narrativa, lo que validaremos en las conclusiones.

Palabras clave: micro-offline, narrativas ludoficcionales, transmedia, usuarios interactivos.

Abstract

In a video game, a player is, alternately, an actant of the action that takes place on the screen, and a narratee of the narrative processes that are triggered in the game after being an actant. Defined the player of a video game as a combination of two states, actant and narratee, we define a third state between the two that separates them and allows us to pass from one to the other as a bridge: the state of disconnection that we call micro-offline. We analyze this interval of time in which the player is neither an actant nor a narrator, their effect on these two states, their importance in the cognitive analysis of the narrative of a video game, the variability of its duration and how this type of interactive users they are impacted by the transmedia factor that tends to be part of their narrative construct. In particular, regarding to the moment in which the player is neither an actant nor a narratee, the moment in which he is in the micro-offline.

Keywords: micro-offline, ludofictional narrative, transmedia, interactive users.

Introducción

El trabajo presentado es una continuación de la investigación iniciada en la tesis doctoral *La narración de las interacciones* (Suárez, 2018). Lo que se persigue con este texto es profundizar en el estudio del usuario como actante y narratario, con la intermediación del micro-offline, y el impacto que produce en él tanto los elementos transmedia creados de forma oficial por la propietaria de una u otra licencia y por los fans, incluyendo los debates sobre la realidad un mundo ludoficcional (Hills, 2017) que llevan a espacios como YouTube y que, a su vez, mediante la imitación, y como aprendices digitales (Masanet et al., 2019), desarrollan habilidades transmedia tanto para escudriñar la información vertida a través de nuevos medios, interpretarla y buscarla. Esta nueva comprensión del jugador de videojuegos pretende resultar del suficiente interés para ser complementaria al trabajo de Hernández y Grandío (2011), integrando al videojuego en el análisis del usuario interactivo. También para añadirse a los elementos de planificación de un proyecto audiovisual transmedia (Costa-Sánchez, 2013). Carrizo y Díaz (2015) hablan de un usuario observador y difusor; que, *a priori*, es similar a lo que pretendemos aportar. Pero nuestro planteamiento amplía ese estudio para poder discernir con más profundidad cómo procesa dicho usuario la información, cómo aprende a jugar a uno u otro videojuego (Scolari y Contreras-Espinosa, 2019), en qué fases y cómo se alteran las mismas en presencia de factores transmedia tales como cómics digitales, novelas o cortos animados. A su vez, quiere servir para seguir investigando y analizando la evolución del término transmedia (Scolari, 2019). Esperamos que este texto pueda ser de utilidad para profundizar, con otra perspectiva, en lo ofrecido en su trabajo.

Los videojuegos que recogemos en este análisis, y que servirán para poner a prueba lo propuesto, son: *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2020) y *Dark Souls* (From Software, 2011), han sido elegidos por estar su mundo ludoficcional conformado tanto por videojuegos, cómics, libros, pero también por teorías, relatos y arte generado por los fans. Riot Games combina videojuegos de distintos géneros, cómic y hasta una serie de televisión para generar el universo transmedia (Freeman y Rampazzo, 2018) de *League of Legends*. *Final Fantasy VII* compone un universo narrativo que se comprende en su totalidad solo a través de experimentar sus videojuegos, libros, películas animadas y títulos secundarios publicados en distintas plataformas, y que continúan y extienden la lógica diegética del universo original que desarrollan (Guerrero-Pico, 2016). *Dark Souls*, por su parte, combina cómics y videojuegos, pero también algo que afecta a los otros dos títulos que abordamos en este trabajo: el impacto de las redes sociales en la industria audiovisual. Los fans, como prosumidores (Lastra, 2015) generan teorías que comparten en Twitter, Youtube o Twitch, y eso afecta la acción de jugador como actante, narratario y en su micro-offline. Los jugadores actúan sobre el juego y activan resortes narrativos de forma diferente, reciben la narración de maneras distintas y reflexionan sobre ella en el micro-offline en función de si han participado

en el conjunto transmedia o no, y de qué modo. Porque todos los medios cuentan (Scolari, 2013) e influyen en el disfrute del videojuego por el jugador.

La definición de un jugador como un ente dual, es decir, como alguien que actúa y como alguien que recibe narración o información, ha sido ampliamente abordada en el campo de los *game studies*. Landow (1992, p. 196), realizando una comparación con la literatura, habla de un activo autor-lector, pues tanto fabrica texto al jugar como lo lee; Ryan (2001) se refiere al jugador como alguien que monta las piezas de un puzle a la vez que admira lo que va creando, pues ve la imagen que resulta al tiempo que colabora en que se muestre. Fernández-Vara (2009) se refiere al teatro y habla del jugador como un autor que interpreta y también ve la obra que se desarrolla gracias a su interpretación e improvisación, siendo imposible sin su participación. Partiendo de ellos, pero librándonos de comparativas con otros medios, y buscando una teoría de análisis propia para la narrativa del videojuego en presencia de los cada vez más presentes factores transmedia que amplían y enriquecen la diégesis lúdica, proponemos lo siguiente: establecemos dos estados del jugador: actante y narratario (Suárez, 2018, p. 23). Como actante, ejercemos nuestra interacción avatarizados en un personaje sobre los elementos ludoficcionales (Planells, 2015, p. 116) que habitan la diégesis mediante un ejercicio de libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016). Al actuar sobre ellos, cambiamos su estado y damos comienzo a la enunciación de los contenidos del relato (Genette, 1991, p. 81) del videojuego, siendo este un ejercicio que relaciona las acciones humanas con las respuestas del sistema (Murray, 2012). Si en *Street Fighter V* (Capcom, 2016), el avatar que controlamos como actantes, Ryu, golpea a un enemigo, en este se producirán dos cambios de estado. El primero: nuestro rival se moverá hacia atrás por el impacto, se caerá o morirá. El segundo: su barra de vida, representada en el HUD, decrecerá.

Entendemos al narrador en un videojuego como un meganarrador (Genette, 1991) compuesto por diferentes voces que enuncian estos cambios de estado de los contenidos del relato que forman el videojuego. Como ya hemos introducido en el párrafo anterior, a estos contenidos los llamamos elementos ludoficcionales, y son sobre los que el actante actúa para iniciar la narración. Son de tres tipos: personajes, escenarios e ítems (Suárez, 2018, p. 44), pudiendo existir elementos ludoficcionales que compartan condición de personaje e ítem o de personaje y escenario. Por ejemplo, un coloso de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), por el que el protagonista trepa para clavarle su espada en la cabeza es, a la vez, personaje y escenario.

A su vez, clasificamos en cinco las distintas voces enunciativas de ese meganarrador: antediegéticas, intradieгéticas, autodieгéticas, heterodieгéticas y homodieгéticas (Suárez, 2018, p. 41), partiendo de la teoría de narradores de Genette (1991). En el ejemplo que hemos planteado con *Street Fighter V*, el cambio de estado de nuestro enemigo retorciéndose de dolor en la diégesis correspondería a una voz enunciativa homodieгética, pues recoge ese cambio de estado a través de

una alteración del propio mundo de juego. Por otra parte, el cambio de estado de su barra de vida es una voz antediegética, pues es un cambio de estado que se recoge en una antedígesis (Navarro-Remesal, García-Catalán, 2015), o capa auxiliar entre la diégesis y la extradiégesis. La cuestión es que esta serie de videojuegos, cuya iteración original data de finales de los ochenta con *Street Fighter* (Capcom, 1987), se jugará por un jugador de manera distinta con Ryu si, además de jugar a los videojuegos, ha visto las varias películas de animación que existen sobre la serie, los cómics o las teorías compartidas por las redes sociales sobre el origen de este personaje, año a año, desde 1987 hasta 2016, fecha de publicación de *Street Fighter V*. En esa función del jugador como intérprete de su personaje, y a través de las distintas capas de narración que ofrece la producción transmedia asociada a él y la creada por fans, se puede llegar a alterar la relación entre avatar y jugador (Banks, 2015), trabajando a un nivel de *Avatar-as-me* en el que el jugador actúa como Ryu y lo hace actuar a él de la forma en la que él considera que debería hacerlo; por ejemplo, no golpeando al rival cuando está mareado o 'en pajaritos' por ser Ryu alguien honorable que busca mejorar como guerrero, no matar ni ser cruel con nadie. Esta característica de su personalidad no la descubrimos en el videojuego, sino en *Street Fighter II: The Animated Movie* (Group TAC, SEDIC, Sony Music Entertainment, 1994) y se alimenta de videos creados por los fans sobre su pasado e historia como *La Historia de Ryu* (El Fedelobo, 2016).

La otra faceta del jugador es la de narratario. En esta, el jugador recoge la información emitida por las voces del narrador que ha podido ser entregada de forma más clara o menos, en función del nivel de ambigüedad de la narración. Es en este instante en el que aprendemos detalles nuevos sobre la historia y también pistas sobre cómo jugar mejor. En función de cómo el desarrollador o equipo de desarrollo haya trabajado en cómo esas voces del narrador le enuncian al narratario los cambios de estado de los elementos ludoficcionales del videojuego, se alterarán los valores de autoconsciencia, cognoscibilidad y comunicabilidad (Bordwell, 1996) de la obra, así como de focalización, punto de vista y niveles de narración (Branigan, 1992) correspondientes a un análisis cognitivo de la narración. Y en función de cómo analicemos estas cuestiones podremos concluir que estamos ante un videojuego de narración compleja (Loriguillo, 2018), lineal, etc. En este sentido, haber visto películas, cortos animados o habernos alimentado de la producción independiente de los fans, también nos hace ejercer nuestra faceta de narratarios de forma distinta. Cuando Ryu pierde un combate en las películas o las series de animación, no se deprime ni se enfurece. Al contrario, se alegra por encontrar a un rival digno. Conocer a este nivel al personaje, incita a los jugadores a sentir lo mismo que Ryu, por lo que, como narratarios, no comprenderemos perder el combate como una derrota, sino como una oportunidad para seguir mejorando. Navarro-Remesal (2013) propone once factores para el estudio de la avataridad, pero esta cuestión, propiciada por la producción transmedia, también debería ser tenido en cuenta por la sugestión que puede llegar a causar en el jugador (Shi et al., 2019), afectando, por lo tanto, a la avataridad y a su consiguiente condición de narratario o de intérprete de la narración.

Entendiendo la narración en un videojuego como una doble secuencia temporal (Genette, 1991, p. 33), en la que está por una parte el tiempo de la cosa contada, que corresponde a nuestra faceta de actante, y el tiempo de la narrativa, que es el de nuestra actuación como narratario, existe un espacio entre ambos que los separa y que se asegura de que hablamos de dos estratos diferenciados. Esa parcela de tiempo entre narratario y actante es la que designamos como micro-offline. Es un instante ínfimo de desconexión del juego y de la narración. Nos recogemos en nosotros mismos, y pensamos, creando una suerte de *engagement* cognitivo (Contreras-Espinosa et al., 2020). De esa forma, y como señala Juul (2001), la interacción y la narración no se producen a la vez, sino separadas por un micro-offline en el que el jugador no es actante ni narratario. Este micro-offline no es exclusivo del videojuego. Está presente siempre que un individuo se encuentra en un entorno digital con narración o información que se presenta de forma acumulativa y en orden. Ha de afectar al análisis del jugador, al de la experiencia y también al del diseño del espacio interactivo y comunicativo. En el siguiente capítulo nos centramos en esta cuestión para abordarla en profundidad. Más adelante defenderemos que la presencia de elementos transmedia, y de lo creados por los fans, modifica al jugador como actante, como narratario y también su momento de micro-offline. Pero, antes, profundizaremos en el concepto de micro-offline por ser crucial en este trabajo.

EL ESTADO DE MICRO-OFFLINE. NO SER NI ACTANTE NI NARRATARIO

El término micro-offline como tal surge en base a un concepto propuesto por Newman (2002): 'offline'. Newman señala que el jugador tiene dos estados con respecto a la partida: *online*, en el que se encuentra conectado al juego y realizando acciones, y *offline*, en el que no participa de forma activa y tan solo ve secuencias cinemáticas o mira la pantalla sin actuar sobre ella. En ese sentido, entendemos que cuando el videojuego le muestra una secuencia no interactiva de video, el jugador la recibe de forma offline como narratario. Una vez que finaliza, se sume en un estado de micro-offline en el que reflexiona de forma íntima sobre lo que se le ha contado, y luego pasa al estado de actante. Como tal, y de forma posterior, ejerce cambios de estado en los elementos ludoficcionales del videojuego que recibe como narratario. Una vez más, se pasa a un estado de micro-offline en el que se reflexiona sobre lo visto y se pasa luego actante.

El estado de micro-offline se relaciona en los deportes electrónicos con el tiempo de reacción. Los profesionales de *League of Legends*, uno de los títulos más populares dentro de esta categoría, trabajan para reducir su tiempo de reacción (Railsback y Caporusso, 2019), de forma que puedan pasar lo más rápido posible de narratario a actante, realizando más acciones por segundo y sabiendo leer los cambios de estado de la partida lo más rápidamente posible. La reducción al mínimo del estado de micro-offline se puede lograr siempre que se dé una situación continua de repetición de las mismas variables, como es el caso.

Si el estado de micro-offline es un instante, más o menos largo en función del videojuego, en el que reflexionamos sobre lo aprendido previamente como narratarios para actuar posteriormente como actantes, la existencia de una narrativa transmedia percibida previamente por el jugador antes de ese momento le permitirá tomar decisiones diferentes. Es decir, si como ya hemos mencionado, antes de jugar con Ryu en *Street Fighter V* (Capcom, 2016) hemos visto la película *Street Fighter II: The Animated Movie* (Group TAC, SEDIC, Sony Music Entertainment, 1994), lo haremos a un nivel de avataridad diferente, por lo tanto, también seremos un narratario y un actante potencialmente distintos. Esto nos lleva a preguntarnos: ¿cómo afecta poseer un universo transmedia a un deporte electrónico a nivel de rendimiento de jugador? ¿Cómo hemos de analizarlo? Porque *Street Fighter V* también es deporte electrónico.

Pero también podemos hacernos esta pregunta en relación a un videojuego tradicional como *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997). Grodal (1999), a través del modelo PECMA, señaló la existencia de un intervalo de tiempo que se da entre que alguien recibe una información a través de sus sentidos, la procesa y luego actúa. Ese fragmento temporal, décimas o milésimas de segundos en algunos casos, se correspondería al tiempo que dura el micro-offline. A su vez, Goleman (2012, p. 42) estableció que nuestro cerebro trabaja con dos mentes: la emocional, más rápida, y la racional, más precisa. La primera se correspondería a la empleada por el jugador como narratario mientras que la segunda, en la que pensamos y tomamos decisiones, sería la usada en el estado de micro-offline. Nuestra faceta de actantes sería ejercitada por el sistema nervioso autónomo, tallo encefálico y sistema endocrino (Pérez-Latorre, 2015, p. 70). Ellos son los encargados de que actuemos. La pregunta, sabiendo esto, es ¿cómo se desea mandar al narratario a ese estado de micro-offline en el que se razona antes de actuar, antes de pulsar el botón? Podemos llevarlo ahí con la información precisa y sin albergar dudas, pero también podemos enviarlo a su mente racional con incertidumbre, lo que puede resultar interesante si entendemos que podemos completar esa información *a posteriori* a través del transmedia. El videojuego *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997) termina en un punto en el que quedan muchos interrogantes sin responder. La película de animación *Final Fantasy VII: Advent Children* (Square-Enix, 2015) relata los eventos que ocurren después, contestando a esas preguntas, y carga las tintas sobre lo emocional (Merino, 2013, pp. 234-257). Ahondar en las emociones de los personajes del videojuego, y recurrir a otro medio para hablar de ellas, es uno de los recursos más empleados en las estrategias transmedia del videojuego japonés debido a las incapacidades técnicas de ellos para lograrlo. El *low-poly* y la baja resolución no admite expresiones en rostros, por ejemplo.

UNA APROXIMACIÓN AL CICLO CONTINUO ANTES DEL ANÁLISIS

Según lo explicado en este texto, se produce un ciclo continuo al jugar entre narratario, micro-offline y actante: aprendemos algo, lo asimilamos y actuamos en

consecuencia, reconfigurándonos como un actante más capaz en cada ciclo, y esto altera nuestra reflexión, tanto en videojuegos considerados deportes electrónicos como en los tradicionales. El micro-offline es el momento en el que el jugador reflexiona para poder anticiparse a futuros eventos (Upton, 2015), de forma que a medida que jugamos la duración de este estado tiende a acortarse porque tendremos que reflexionar menos. Sin embargo, la información que hayamos recogido a través de una película sobre la licencia, puede pararnos en un micro-offline y alargarlo. Volviendo a *Street Fighter V*, juego en el que como actantes y en su modo *arcade* tenemos que atacar de la manera más eficaz a nuestros rivales para poder avanzar al siguiente combate, tras cada batalla recibimos información, como narratarios, de cómo luchan, sus puntos débiles, sus golpes especiales, etc. Luego pasamos a un estado de micro-offline antes de volver a pulsar los botones del mando para volver a ser actantes. Llegará un momento, partida tras partida, en el que el estado de micro-offline se acorte mucho porque ya no tendremos que activar nuestra mente racional para que reflexione sobre cómo derrotarlos, pues será un conocimiento aprendido previamente y dominado. Es decir, tras haber repetido varias veces las mismas mecánicas y dinámicas podremos adelantarnos a los futuros eventos del juego (Fernández-Vara, 2009). Esto nos da pistas de cómo ordenar las interacciones en función de su complejidad en una obra multimedia: tenemos que dejar que el jugador aprenda mediante su paso de narratario a actante, cayendo en el estado de micro-offline, continuamente, en el que reflexionará. Sin embargo, tras jugar a *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997), ver la película *Final Fantasy: Advent Children* (Square-Enix, 2015), y jugar posteriormente *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 202) se crean unos momentos de micro-offline extraños y que no responden a esta norma. El motivo es una complejidad narrativa que tiende a hacernos dudar de los saberes previamente adquiridos. El remake del original reescribe los hechos del juego del que parte, y lo hace como si lo que hubiera sucedido en el título de 1997 hubiera ocurrido, pero en otro mundo posible. *Final Fantasy VII Remake* juega con el jugador, pues tras cada acción dudará de si lo que hace llevará la historia a lo que ya sucedió o a otros sitios. La pregunta es ¿morirá Aerith esta vez? No lo sabemos. Muere en el original, en la película se sugiere que sigue entre nosotros. El remake se alimenta de lo que ya sabemos cómo narratarios para hacernos dudar de nuestra autoridad como tales y llevamos a momentos de micro-offline diferentes al original gracias a la construcción transmedia del proyecto.

Es decir, el micro-offline de un videojuego puede aumentar ante la aparición en nuestro recuerdo de una información que hemos recibido previamente de una película de la franquicia, de un cómic o de una teoría realizada y argumentada por un fan en una red social. También ante el encuentro de un nuevo enemigo, un puzle a resolver o ante una entrega nueva de información inesperada. Todo esto debe integrarse en el estudio del usuario y en la creación de narrativas transmedia que partan de un videojuego. A continuación, analizaremos distintos títulos para estudiar su relación entre micro-offline y jugador como actante y narratario.

METODOLOGÍA EMPLEADA

La metodología de análisis continúa con la iniciada en la tesis *La Narración de las interacciones* (Suárez, 2018). Parte de un estudio cualitativo de casos significativos para la cuestión, entendiendo significativos como aquellos videojuegos o series de videojuegos que han estado en activo el tiempo suficiente como para generar una base de fans, así como para que sus productoras hayan visto viable generar un entramado fílmico, de cómic o digital para enriquecer la diégesis del propio videojuego. Queriendo realizar una selección de tres para ceñirnos a la extensión de este texto y que, además, sean de géneros y de naturalezas diferentes para poner a prueba los conceptos que presentamos. Para ello, se ha tomado *League of Legends* (Riot Games, 2009) como caso de estudio. Conocido popularmente como *LoL*, lleva más de diez años activo, presentando nuevos personajes para su juego de forma regular, expandiendo su mundo a través de otros tantos videojuegos y creciendo con cómics y libros como *League of Legends: Ashe: Comandante* (Marvel, 2018). *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2020) por ser un videojuego de rol japonés cuyo universo ha sido expandido a través de libros, series de anime, películas y varios videojuegos, y cuya historia está incluso siendo reescrita en la actualidad, pero sin que la primitiva se olvide, lo que es un hecho paradigmático. El original se lanzó en 1997, y seguirán llegando nuevos capítulos de esta licencia de forma ininterrumpida. Estos dos videojuegos, *Final Fantasy VII Remake* y *League of Legends*, son ejemplos representativos; el primero lo es como videojuego guiado por la historia para un solo jugador que se amplía a través de otros medios. El segundo por ser un videojuego que no desarrolla una historia en su diégesis pero que se apoya en otros elementos para obtenerla. *Dark Souls* (From Software, 2011), por su parte, es uno de los videojuegos que más debate ha generado de los últimos diez años sobre la interpretación de su historia, lo que ha motivado a muchos usuarios a especular, a crear cómics no canónicos sobre los sucesos no contados y a desarrollar teorías en sus canales de Twitch y Youtube. Es decir, es el propio fan en el que expande su mundo de juego. Se han elegido estos tres títulos, por lo tanto, como representantes de tres casos significativos: el estudio de la cuestión en los eSports, el de las aventuras guiadas por la historia y en los videojuegos de narración compleja (Suárez, 2021) que no develan los saberes de su narración por su comunicabilidad baja. Este texto no pretende señalarlos como ejemplos únicos de la cuestión a tratar, pero sí como unos que son relevantes por impacto social, permanencia en el tiempo, vigencia y por todo lo que se ha creado en torno a ellos, bien sea con la mediación del fan o con la mediación de una productora.

LEAGUE OF LEGENDS: MICRO-OFFLINE Y TIEMPO DE REACCIÓN EN E-SPORTS

En el caso de *League of Legends*, la acción del juego se reproduce siempre en el mismo escenario: un ring con varias calles por el que transitan dos grupos de cinco campeones enfrentados entre sí. El objetivo es llegar al otro extremo de la zona de enfrentamiento y destrozarse un cristal. Los jugadores tienen que conocer qué acciones

pueden realizar los más de 140 campeones seleccionables, así como su rendimiento contra otros. También comprender cómo jugar en cada uno de los momentos de la partida, que son tres: cuando esta comienza, cuando se encuentra por la mitad y durante su conclusión.

Al ser muchos de los eventos predecibles, repitiéndose los procesos (Fernández-Vara, 2009), el análisis del estado de micro-offline en un e-sports como *League of Legends* pasaría por analizar el tiempo inicial que un jugador permanece en la mente racional y cómo este evoluciona hasta estar menos tiempo en ella y saltar lo antes posible de la mente emocional al sistema nervioso autónomo, tallo encefálico y sistema endócrino. Con esta cuestión, se podría valorar el rendimiento de un jugador profesional en base a lo mucho que es capaz de reducir, y de qué modo, su permanencia en el estado de micro-offline.

De todas formas, habría dos cuestiones a valorar. La primera, y como hemos mencionado al hablar de *Street Fighter V*, sería el aumento del tiempo de micro-offline con el encuentro de situaciones nuevas o imprevistas, y también mediante la apelación de elementos transmedia. *League of Legends* fomenta que uno u otro jugador sienta cariño o afinidad por los héroes del juego, y gestiona las emociones de sus jugadores a través de dichos elementos transmedia. Hay un hilo en Reddit titulado *Why do so many people hate akali?* (Crimson, 2020), sobre el odio a un personaje en particular llamado Akali. Muchos jugadores la detestan porque tiene un alto ratio de victorias, con habilidades muy efectivas. Riot Games publicó en su web un cómic llamado *Entrega #1: Akali* (Riot Games, 2020) en una fecha cercana a la publicación de este foro. En él se ahondaba en la personalidad de este personaje, presentándolo como alguien humilde, que está aprendiendo y es tremendamente sensible. El odio hacia un personaje al que nos enfrentamos en un videojuego, manifestado por este hilo de Reddit, nos hace jugar contra él y con él de una u otra forma. La matización de esta emoción a través del cómic, también. Eso afecta al micro-offline y a la capacidad interpretativa como narrador. Pero *League of Legends* no se limita solo al cómic digital, o al físico que mencionamos en la introducción, también a cortos animados como *ANNIE: Origins* (Riot Games, 2018), que explica el pasado de este personaje y que genera reacciones entre los fans que recogen en sus canales de YouTube. Un ejemplo de esto lo vemos con *League of Legends ANNIE: Origins Reaction* (Ninja Kuma, 2020), y que, a su vez, provoca nuevas reacciones en los fans como se ve en los comentarios del video. Toda esta mezcla de un videojuego que no da explicaciones, combinado con un público entregado y que crea contenido, y con la propia desarrolladora que alimenta el interés del fan, ha de ser estudiado de cara a comprender cómo el micro-offline afecta en un eSport con un mundo ludoficcional rico y construido a través de varios medios. Este planteamiento es extrapolable a los casos del ya mencionado *Street Fighter V*, *Mortal Kombat 11* (NetherRealm Studios), *Overwatch* (Blizzard, 2016) o *Guilty Gear -Strive-* (Arc System Works, 2021). También nos debería llevar a otra vía de investigación que no es objeto de este trabajo: ¿cómo puede una desarrolladora, a través de la creación de

contenidos transmedia, manipular las dinámicas del propio videojuego y a la propia percepción del fan?

FINAL FANTASY VII REMAKE

El videojuego original, y que sirvió para crear una colección de productos transmedia, fue *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997). El videojuego apareció en la primera Playstation y, por limitaciones del hardware, no permitía representar por completo las emociones en la diégesis mediante voces homodiegéticas, los gestos o las características del personaje. Los momentos en los que más podíamos ver sus rostros y reacciones físicas era durante las escenas cinemáticas, pero la indefinición de la imagen y la precaria animación. En consecuencia, éramos los propios jugadores los que debíamos suplir esa carencia de datos con nuestra imaginación: teníamos que imaginar cómo era en realidad Cloud, su protagonista. Esto no es nuevo para los jugadores de *JRPG*. En una entrevista que este autor pudo desarrollar a los productores de *Dragon Quest XI* (Squaresoft, 2017) (Suárez, 2020) sobre el uso de gráficos pixelados en algunos tramos del juego, declararon lo siguiente: “queremos que los jugadores usen su imaginación mientras juegan a *Dragon Quest XI*. Con los gráficos pixelados puedes divertirte imaginando qué caras ponen los personajes cuando hablan o se emocionan por lo que ocurren. De esta forma, les permitimos interpretar la historia a su manera a los jugadores”. Ese mismo concepto está también en los gráficos de baja carga polygonal.

Tras el videojuego de 1997 llegaron más productos de esta franquicia a distintos sistemas y dispositivos. En 2005 se estrenó la película de animación digital *Final Fantasy VII: Advent Children* (Squaresoft, 2005) y también la OVA de animación tradicional *Final Fantasy VII: Last Order* (Madhouse, 2005). También se publicó el libro de historias cortas *On the way to smile* (Nojima, 2009). Todos estos productos transmedia fueron reconfigurando y aclarando cómo era Cloud: alguien torturado, herido y que ocultaba sus sentimientos distanciándose de los demás. Ver la película, leer el libro y ver el OVA cambiaba la manera en la que funcionábamos como narratorios al volver a jugar a *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997). Gracias a la construcción transmedia el desafío pasó de ser intentar conocer a Cloud a averiguar cómo ese nuevo Cloud, a quien ya creíamos conocer por toda la información extra que ahora teníamos, encajaba con el del juego original. Sin embargo, en 2018, cuando el *remake* del juego se anunció, Tetsuya Nomura, diseñador del personaje, declaró que Cloud no era un personaje tan serio como todos nos imaginábamos, sino alguien, más bien, tontorrón y perdido (Sato, 2018). En el año 2020 se publicó *Final Fantasy VII Remake* (Squaresoft, 2020) y la personalidad de Cloud no era exactamente ni la del juego de 1997 ni la sugerida por las películas, OVA o libro. Es decir, la producción transmedia produjo reacciones en los jugadores, en los fans y en el propio creador del personaje original.

Si entendemos que cada jugador es un narratario diferente, es decir, que cada uno percibe la narración de distinta forma en función de su preparación y de la información que maneja, y también que, por lo tanto, procesa lo que sabe en el micro-offline de forma diferente, podemos hablar de tres tipos de narratarios principales: el que solo tiene la información del juego original, el que ha jugado al juego original y ha visto el resto de productos transmedia, y el que solo ha jugado al *remake*. Es decir, la narración transmedia nos reconfigura como narratarios de diferentes formas y grados, y también modifica al producto original. *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix, 2020) finge que cuenta la misma historia que el juego de 1997, pero, en realidad, la reescribe. Aerith, una de las protagonistas, presenta una elevada autoconsciencia de lo que ocurrió en aquel y parece ser capaz de cambiar lo que ha sucedido. Es decir, juega con el conocimiento de ese jugador que cree saberlo todo de la franquicia. De esta forma, lleva al jugador a un estado de narratario y de micro-offline muy interesante: ¿cómo podemos procesar la información si no sabemos qué es verdad o qué es mentira? De esta forma, se construye una narrativa compleja y ambigua que merece ser estudiada (Suárez, 2021).

Tanto en el caso de *League of Legends* (Riot Games, 2009) como de *Final Fantasy VII Remake* (Squaresoft, 2020), la relación del jugador como narratario se ve afectada por los distintos productos de vídeo, cómic y literatura que se publican de forma oficial y no oficial. Tanto Riot Games como Squaresoft modifican la percepción de los protagonistas de sus juegos publicando productos transmedia derivados. Al hacerlo, forman narratarios más especializados que, como prosumidores, también crean sus propios contenidos sobre ellos. En la introducción hablamos de *Street Fighter V* (Capcom, 2016). La serie de videojuegos de lucha se popularizó tras el lanzamiento de *Street Fighter II* (Capcom, 1991). En 2014, Joey Ansah y Christian Howard produjeron la cinta *Street Fighter: Assassin's Fist* (Ansah y Howard, 2014) de forma amateur. Subieron un tráiler a las redes y Capcom les concedió los derechos de la franquicia para llevarla a cabo. Los fans del videojuego los apoyaron económicamente y la película se acabó haciendo. Este es el tipo de prosumidor que favorece el transmedia. Con el videojuego, quedan huecos en la información, y el jugador quiere saber más. En ocasiones, es la propia desarrolladora la que entrega esos datos, pero en otros, como con *Street Fighter* o como con la trilogía *Dark Souls* (From Software, 2011), son los jugadores los que los buscan y generan. Hablemos ahora de esta trilogía.

DARK SOULS: EL ACTANTE ADAPTANDO EL MICRO-OFFLINE A SÍ MISMO

El caso de *Dark Souls* (From Software, 2011) es paradigmático porque su propio director Hidetaka Miyazaki, apoya a los fans para que sean ellos quienes llenen los huecos de información que su historia deja (Klepek, 2016) (Suárez, 2020). En el caso del videojuego de From Software, el constructo transmedia se cimienta en lo creado por los fans: teorías, contenido en YouTube, Twitch, artículos y libros que nos hacen

volver al juego para comprobar, como narratarios, si lo especulado es cierto o no. La serie comienza con *Dark Souls* en 2011 y concluye en 2016 con *Dark Souls III*.

Dark Souls III (From Software, 2016) construye a su narrador a través de voces enunciativas de varios tipos. Destacamos dos. Por una parte, están las homodiegéticas que corresponden a los escenarios. Admirándolos podremos advertir pistas que nos permitirán reconstruir la historia del juego. También hay voces intradiegéticas, es decir, voces auxiliares dentro de la diégesis. En este caso hablamos de las descripciones que podemos leer en nuestro inventario al conseguir diversos ítems.

Para poder apreciar las capacidades narrativas de los escenarios o leer con calma estas descripciones tenemos que eliminar a todos los enemigos de la zona previamente, o su ataque nos impedirá realizar un estudio pormenorizado del entorno. *Dark Souls III* no permite detener la acción del juego, por lo que solo derrotando primero a todos los monstruos que nos acechan podremos operar como mejores narratarios, tomarnos el tiempo que necesitemos en ese micro-offline de reflexión y luego ser mejores actantes en consecuencia. Es decir, podemos ser unos narratarios que pasan al micro-offline con una zona sin enemigos o con enemigos. La diferencia en ambos casos es el tiempo de micro-offline. Con enemigos, el tiempo de micro-offline se acorta abruptamente sin que el jugador decida salir de él a voluntad. Se le fuerza a ser actante de golpe para defenderse. En ese proceso, se le genera estrés (Suárez, 2018, p. 55); porque del mismo modo que el videojuego puede servir como regulador del estrés (Villani et al., 2018) también puede provocarlo. Tener en cuenta el micro-offline así, valorando que podemos salir y entrar en él en un estado alterado o con estrés, obligando a tener que alternar rápido entre actante y narratario, nos sirve para el diseño de niveles de un videojuego. Si se desea estresar al jugador, una opción puede ser cargar de enemigos una zona repleta de información relevante para el juego.

En contraposición con esa situación de estrés, *Dark Souls III* habilita al jugador una zona tranquila llamada Santuario de Enlace. En ella no hay peligros, permitiéndonos disfrutar más de nuestra faceta de narratario con los personajes con los que ahí nos reunimos y alargando lo que queramos nuestro tiempo en el micro-offline. En *Dark Souls* (From Software, 2011) se le hace creer al jugador que un santuario muy similar a este es seguro. Sin embargo, pese a que como narratario haya entendido esto y se haya convertido en un actante relajado, la realidad es que hay un personaje que sí que puede matar a los que allí se congregan. Es decir, analizar el tiempo de permanencia en el estado de micro-offline afecta en la medición del rendimiento de un jugador, en cómo generamos en él emociones de estrés o calma y también en la configuración de las distintas zonas de juego y diseño de escenarios. ¿Y qué ocurre si a esto le sumamos el factor transmedia? El libro *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra* (Suárez, 2018) o los videos de los creadores de contenido: Acre, Powerbazinga TV o Khrey son solo unos pocos ejemplos de los

muchos videos y textos que se han elaborado para explicar la historia de la trilogía *Dark Souls*. Los fans han estudiado el material original y han creado un compendio de relatos para llenar los huecos argumentales, y ha de ser tenido en cuenta para el análisis del conjunto del mundo ludoficcional (Carrizo y Díaz, 2015) si lo hacemos teniendo al usuario en consideración.

Tras verlos o leerlos, la comunidad regresa a los juegos de From Software para comprobar si todo ese material hecho por fans, que profundiza en lo contado por *Dark Souls*, tiene sentido o no, e incluso si ellos mismos pueden aportar algo más. De esa forma, la conversación va desde el videojuego a libros, luego a redes sociales volviendo al propio juego. Cuando lo transmedia funciona de esta forma, ese tiempo de micro-offline se alarga puesto que el jugador estudia la zona y analiza la veracidad de la información. Es decir, todo lo creado por los fans fomenta tiempos de micro-offline más largos y narratarios más especializados.

CONCLUSIONES

Este texto ha pretendido varias cosas. Por una parte, ofrecer un punto de partida para entender la percepción de la narración por parte del jugador en un videojuego, su posterior reflexión y actuación en tres fases diferenciadas: narratario para la captación de narración a través de las voces del narrador, micro-offline para el momento en el que absorbe la información, y actante para el momento en el que reacciona en base a lo aprendido. Esto nos permitirá poder estudiar cómo las emociones, las situaciones de juego, los escenarios, etc., tienen en cada de unas estas parcelas de forma diferente.

De igual forma, también nos permite abordar otra cuestión: cada vez con más frecuencia, los videojuegos se encuentran en el corazón de un constructo narrativo transmedia. No es haya comenzado a suceder en 2021. La historia de *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) ha continuado en series de animación y cómics, pero así como el universo transmedia que forjó Nintendo no partía de una estrategia de comunicación global, proyectos como *Final Fantasy XV* (Square-Enix, 2016), *League of Legends* (Riot Games, 2006) y *Final Fantasy VII* (Square-Enix, 1997), sí. La influencia de Hidetaka Miyazaki y la popularización, a través de *Dark Souls*, de una narrativa ambigua y compleja en el videojuego, ha propiciado la producción de contenidos por los fans que afectan directamente a la percepción de los saberes de la narración y a su interpretación. Al dividir al jugador en estas tres fases que proponemos podremos estudiar, también, cómo ejerce sus diferentes roles como tal habiéndose sumergido, o no, en los distintos productos transmedia, e incluso habiéndolos producido como fan. Realizar estos análisis nos dará más información del tipo de consumidor actual, cómo se informa, cómo interactúa con el universo narrativo que se le brinda, cómo crea, cómo se relaciona con él, qué siente, cómo piensa y cómo evoluciona con las obras que consume. Y, también, cómo las obras evolucionan con él. Este artículo quiere ser un punto de partida para esos estudios,

habiendo propuesto tres casos de análisis significativos para ello, así como un modelo de estudio del jugador que se demuestra que queda modificado por la presencia de elementos transmedia. De esta forma, podremos comprender mejor las nuevas formas de consumo audiovisual en el que la participación de los creadores de contenido tiene valor, estudiar la creación de nuevos formatos audiovisuales adaptados a un entorno virtual en el que el jugador regresa una y otra vez al videojuego cuando tiene nueva información que contrastar, y también entender la percepción del jugador de todo ello.

BIBLIOGRAFÍA

- Banks, J. (2015). Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships. *First Monday*, 20(2).
- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. Routledge.
- Carrizo, J., y Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia. *Icono* 14, 13(2). 260-285.
- Codina, L. (1998). H de Hypertext, o la teoría de los hipertextos revisitada. *Cuaderno de Documentación Multimedia*, (6-7). www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/codina.htm.
- Contreras-Espinosa, R. S., y Eguía Gomez J. L. (2020). How could the use of game elements help students? Affective and cognitive engagement during game play? *Journal of Information Technology Research*, 13(1), 17-29. <https://doi.org/10.4018/JITR.2020010102>.
- Costa-Sánchez, C. (2013). Narrativas transmedia nativas: ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, 561-574.
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Fernández-Vara, C. (2009). Play's the thing: A framework to study videogames as performance. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Volumen 5*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>.
- Freeman, M., y Rampazzo Gambarato, R. (eds.). (2018). *The Routledge companion to transmedia studies*. Routledge.
- Genette, G. (1991). *Figuras III*. Lumen.
- Grodal, T. (1999). Videogames and the pleasures of control. En D. Zillman y P. Vorderer (eds.), *Media entertainment: The role of transportation into narrative worlds*. *Communication Theory*, 14(4), pp. 311-327.
- Guerrero-Pico, M. (2016). *Historias más allá de lo filmado: fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión* [Tesis doctoral]. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

- Hernández Pérez, M. y Grandío Pérez, M. (2011, marzo). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galactica (2003-2010). *Área abierta*, (28), 1-20.
- Hills, M. (2017). From fan culture/community to the fan world: Possible pathways and ways of having done fandom. *Palabra Clave*, 20(4), 856-883.
- Juul, J. (2001). Games telling stories?-A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- Klepek, P. (2016). Preparing for life after *Dark Souls*: A conversation with designer Hidetaka Miyazaki. *Kotaku*. <https://kotaku.com/preparing-for-life-after-dark-souls-a-conversation-wit-1783296404>.
- Labuschagne, L. (2011). E-commerce strategy formulation. En Jan Eloff (ed.), *Towards the E-Society* (pp. 289-301). Kluwer Academic Publishers. https://www.researchgate.net/publication/225164053_E-commerce_strategy_formulation.
- Landow, P. (1992). *Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology*. The Johns Hopkins UP.
- Lastra, A. (2015). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *ICONO 14*, 14, 71-94.
- Loriguillo, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: La ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa* [Tesis doctoral]. Universitat Jaume I: Xarxa. <https://www.tdx.cat/handle/10803/463081#page=1>.
- Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., y Establés, M. J. (2019). From digital native to digital apprentice. A case study of the transmedia skills and informal learning strategies of adolescents in Spain. *Learning, Media and Technology*, 44(4), 400-413.
- Merino, M. A. (2013) El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social. *Fonseca. Journal of Communication*, 2, 234-257.
- Murray, J. (2012). *Inventing the medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. MIT Press.
- Navarro-Remesal, V. (2013). La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman. *Life Play*, 1 (27-45). https://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/027_045_NAVARRO%20REMESAL.pdf.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Navarro-Remesal, V., y García-Catalán, S. (2015). “¡Ey, tú frente a la tele!": El jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego”. En J. Cuesta Martínez y J. Sierra Sánchez (coords.), *Videojuegos, arte y narrativa audiovisual* (pp. 211-230). ESNE Editorial,
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Gamestudies*, 2(1). www.gamestudies.org/0102/newman/.
- Pérez-Latorre, O. (2015). *El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales*. Laertes.

- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra.
- Railsback, D., y Caporusso, N. (2019). Investigating the human factors in eSports performance. En T.Ahram y Ch. Falcão (eds.), *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. (pp. 325-334). Springer. <https://www.researchgate.net/publication/325960695> Investigating the Human Factors in eSports Performance.
- Ryan, M. (2001). Beyond myth and metaphor-the case of narrative in digital media. *Game Studies*, 1(1). www.gamestudies.org/0101/ryan/.
- Scolari, C. A., Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., y Establés, M. J. (2018). Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies. *El profesional de la información (EPI)*, 27(4), 801-812.
- Scolari, C. A. (2019). Transmedia is dead: long live transmedia! (or life, passion and the decline of a concept). *LIS. Letra, Imagen, Sonido: Ciudad mediatizada*, 11(20), 69-92. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/5388>.
- Scolari, C. A., y Contreras-Espinosa R. S. (2019). How do teens learn to play video games? *Journal of Information Literacy*, 13(1), 45-61. <https://doi.org/10.11645/13.1.2358>.
- Shi, J., Renwick, R., Turner, N., y Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of videogaming. *Computers in human behavior*, 97, 291-303. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219301153K>.
- Suárez, A. (2018). *La narración de las interacciones* [Tesis doctoral]. UDC, CESAG. [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/20295/SuarezMourino Adria n TD 2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/20295/SuarezMourino%20Adria%20TD%202017.pdf?sequence=2&isAllowed=y).
- Suárez, A. (2019). *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Star-T-Magazine Books.
- Suárez, A. (2020). ¿Todavía no conoces *Dragon Quest XI*? Con este JRPG en el Game Pass de PC y Xbox tienes que jugarlo. *3DJuegos*. <https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/2108/0/todavia-no-conoces-dragon-quest-xi-con-este-jrpg-en-el-game-pass-de-pc-y-xbox-tienes-que-jugarlo/>.
- Suárez, A. (2021). He soñado que soñaba: interpretando videojuegos de narración compleja. Star-T-Magazine Books
- Upton, B. (2015). *The aesthetic of play*. MIT Press.
- Villani, D., Carisoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., y Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: A systematic review. *Games for Health Journal*, 7(2), 85-99. <https://www.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/g4h.2017.0108>.
- Sato. (2018). *Final Fantasy VII* remake changed Cloud's design, Nomura says it is closest to the original. *Siliconera*. <https://www.siliconera.com/final-fantasy-vii-remake-changed-clouds-design-nomura-says-closest-original/>.

Winn, C. (2015) The well-played MOBA: how *DOTA 2* and *League of Legends* use dramatic dynamics. *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-well-played-moba-how-dota-2-and-league-of-legends-use-dramatic-dynamics/>.