



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

*PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES*

“Análisis narratológico del videojuego documental. Estudio de caso: *Call of Juarez: the Cartel* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*”

**T E S I S**

*Que para optar por el grado de:  
Maestro en Comunicación*

**P R E S E N T A:**

José Alberto Ramírez Zaragoza

Tutor:

Dra. Olga Margarita Rodríguez Cruz  
*Universidad Autónoma de la Ciudad de México*

México, D.F., enero 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

***Dedicado cariñosamente y con un profundo agradecimiento:***

*A mis padres, mi mayor inspiración y un ejemplo de vida.*

*A mi adorada Ceci, cuya tenacidad, inteligencia y carácter son dignos de admiración. Soy tu fan número uno.*

*Al querido Chétor por ser un excelente compañero de aventuras y haberme enseñado a hacer mis primeros "hadoukens".*

*A mi hermano Adrián. Gracias por darle cordura a mis locuras. Muchas felicidades por la llegada del pequeño gran Gabriel. ¡Enhorabuena!*

*A los locos, extraños, interesantes y divertidos individuos que me honran con su amistad.*

*A las Doctoras Lourdes Romero, Francisca Robles y Silvia Molina por creer en este proyecto.*

*A mi tutora, la Dra. Olga Rodríguez Cruz, por su confianza, dedicación y asesoramiento al guiarme durante este proceso.*

*A Conacyt por su continuo respaldo sin el que este trabajo no habría visto la luz.*

*Y a la UNAM, mi segundo hogar.*

## *Índice*

<i>Introducción</i>	9
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>Las aproximaciones teórico-metodológicas para el estudio del proceso de interacción comunicativa en el videojuego</b>	15
1.1 Primera etapa. 1970-1980. Perspectiva técnica	16
1.2 Segunda etapa. Década de 1990. Aproximación cinematográfica	17
1.3 Tercera etapa. Década de 2000. Enfoque comunicacional y Ludología	20
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>Elementos estructurales de los juegos de video para su estudio desde un enfoque comunicacional</b>	33
2.1 Características generales de los juegos de video	34
2.1.1 Definición de videojuego	34
2.1.2 Tipología de videojuegos serios	37
2.1.3 Fases de progresión	50
2.1.4 Interfaz gráfica: sistema de convenciones	52
2.1.5 Interfaz humana	55
2.2 Proceso de creación de sentido en los juegos de video	58
2.2.1 Gameplay: las reglas y el mundo de juego como sistema de valores	58
2.2.2 Gratificaciones y penalizaciones	69
2.2.3 Punto de existencia	72
2.2.4 Avatares como extensión de la personalidad del jugador	77

## CAPÍTULO III

<b>Análisis narratológico aplicado al estudio de los videojuegos</b>	<b>79</b>
3.1 El relato audiovisual-interactivo de los videojuegos	80
3.2 Categorías de la narratología para el análisis del videojuego	85
3.2.1 Voz	85
3.2.2 Modo	87
3.2.3 Tiempo	95
3.3 Actantes	102
3.4 Nodos narrativos	104
3.5 Relaciones transtextuales	111

## CAPÍTULO IV

<b>Estudio de caso: <i>Call of Juarez: the Cartel</i> y <i>Ghost Recon Advanced Warfighter 2</i></b>	<b>113</b>
4.1 Call of Juarez: the Cartel	113
4.1.1 Secuencias	114
4.1.1.1 Presentación	114
4.1.1.2 Provocación	133
4.1.1.3 La reunión	139
4.1.1.4 Secuestros	144
4.1.1.5 El traficante de armas	148
4.1.1.6 Intercambios	152
4.1.1.7 Revelaciones	154
4.1.1.8 El funeral de Jesús	159
4.1.1.9 El enfrentamiento final	162

4.1.2 Reglas de juego	171
4.1.3 Nodos narrativos	173
4.1.4 Consideraciones finales	175
4.2 Ghost Recon Advanced Warfighter 2	176
4.2.1 Secuencias	177
4.2.1.1 Primeras lecciones	177
4.2.1.2 ¡Bienvenido a Juárez!	188
4.2.1.3 La periodista	198
4.2.1.4 Rescate	205
4.2.1.5 Reconocimiento oficial	208
4.2.1.6 La bomba perdida	211
4.2.2 Reglas de juego	215
4.2.3 Nodos narrativos	217
4.2.4 Consideraciones finales	219
4.3 Análisis comparativo entre Call of Juarez: the Cartel y GRAW2	220
<i>Conclusiones</i>	227
<i>Fuentes de consulta</i>	235



## **Videojuegos, de los hogares a las aulas universitarias**

En 1993 se publicó en Francia el libro *Qui a peur des jeux vidéo?* (¿Quién teme a los videojuegos?), en el que los académicos Alain y Frédéric Le Diberder ponían de manifiesto las características y complejidades del software de entretenimiento como objeto de estudio de interés comunicacional digno de ser reconocido y estudiado.

La elección del título para ese libro no está hecha al azar y refleja la preocupación de la sociedad por conocer los efectos conductuales que los juegos de video pueden provocar en los usuarios. Si bien la obra se centra en los juegos surgidos durante la década de los ochenta, lo cierto es que el temor hacia este medio perdura hasta nuestros días. Violencia, política, sexo, drogas, racismo, enajenación, etc. son los polémicos temas que actualmente estigmatizan a estos productos culturales, constriñendo su consolidación como medio integral de comunicación. No obstante, el campo de los videojuegos es mucho más amplio.

Tales preocupaciones se incrementan en la medida en que la industria del videojuego supera con creces -como lo ha venido haciendo en años recientes- los ingresos obtenidos por las industria cinematográfica y discográfica, situándose así a la cabeza del consumo audiovisual con cerca de la mitad del mercado.

Lejos quedaron atrás los días en que los juegos de video consistían en hacer girar una perilla con el objetivo de mover una línea y golpear un punto en una abstracta adaptación del tenis de mesa. En el presente siglo, las empresas desarrolladoras de videojuegos cuentan con reconocidos guionistas y equipos de creativos, asesores, actores profesionales y tecnología de punta que brinda gráficos de gran realismo y periféricos de alta precisión para sumergir al jugador en una experiencia vívida.

Por ello es necesario entender que los videojuegos son un acto cultural, una manifestación de la expresión humana, y en ese sentido, un área fértil, apenas explorada, de la comunicación de masas contemporánea.

Sin embargo, estudiar la generalidad del mensaje en los videojuegos significaría una tarea titánica, dada la complejidad del fenómeno. Simplemente, se debe tener en cuenta que en materia de estudios de comunicación sobre videojuegos se tiene una laguna de cerca de 15 a 20 años.

El interés del presente trabajo de investigación recae en analizar los juegos de video a partir de sus características narrativas, es decir, conocer la manera en que se estructura el relato en este medio, determinar cuáles son los recursos narrativos y las propiedades interactivas que construyen el discurso, con el fin de determinar si presentan una postura ideológica. Específicamente, estudiaremos aquellos juegos cuya temática, ficticia o basada en hechos reales, haga referencia a eventos bélicos o conflictos políticos de actualidad.

De tal suerte, el objetivo que persigue este estudio recae en identificar la estructura narrativa de los videojuegos de corte documental para saber si existe una estructura general y, con base en ello, comprender la función de sus partes componentes. Asimismo, se plantea determinar qué recursos narrativos son empleados en este tipo de juegos para establecer una postura ideológica.

Para tal efecto se ha seleccionado la teoría narratológica como piedra angular de este análisis, debido a que, a pesar de su carácter lúdico, los videojuegos narran historias y, por tanto, cuentan relatos. Es perfectamente lícito hallar en estos juegos las instancias narrativas descritas por la narratología (narrador, espectador, actantes, anacronías, etc.), y estudiar sus relatos a partir de los tres ejes fundamentales de este análisis: *voz, modo y tiempo*.

Sin embargo, la aplicación de la narratología al estudio de los videojuegos se antoja idónea, por encima de otras aproximaciones metodológicas, en la medida en que se centra en el análisis de la estructura del relato, así como en las interrelaciones entre sus

partes; y, para el caso de los videojuegos, dicha estructura puede variar gracias a su grado de interactividad y complejidad. No resulta extraño que en la actualidad la narratología sea una de los abordajes más recurridos para investigar el fenómeno de los juegos de video.

Empero, una de las razones de mayor contundencia para privilegiar la adopción de un análisis narratológico en materia de juegos de video en comparación con otros tipos de análisis discursivo responde a la necesidad de correlacionar las instancias narrativas que componen la estructura del relato y cuyo resultado se manifiesta en una postura ideológica. En narratología esta tarea se consigue gracias a la llamada *función ideológica*.

Para tal efecto, en este estudio partiremos haciendo un recuento de las diferentes investigaciones que se han llevado a cabo en materia de videojuegos para conocer el lugar que la comunicación ocupa en tales aproximaciones. Expondremos los elementos constitutivos de estos juegos y comprenderemos cómo se articulan para crear sentido. Finalmente, revisaremos las categorías del análisis narratológico que permitirán estudiar la estructura narrativa de los juegos de video.

De este modo, en el capítulo I “Las aproximaciones teórico-metodológicas para el estudio del proceso de interacción comunicativa en el videojuego” revisaremos los diferentes acercamientos académicos que se han llevado a cabo en materia de juegos de video, desde diversos enfoques, y como respuesta a momentos específicos de la historia del software de entretenimiento como fenómeno de interés comunicacional.

En este tenor dividiremos el desarrollo histórico de los juegos de video en tres etapas. La primera de ella comprende las investigaciones realizadas durante las décadas de los setenta y ochenta. La segunda etapa abarca el lapso comprendido por la década de los noventa, el cual destaca por el enfoque cinematográfico dado a los estudios en la materia. Finalmente, la tercera etapa se ubica en la primera década del siglo XXI, cuyos abordajes toman como eje una aproximación comunicacional y ludológica, destacando la integración de nuevas tecnologías y las implicaciones de las redes informáticas en los juegos sociales. Esto permitirá trazar la ruta seguida por las diversas investigaciones en la

materia, encontrando puntos de convergencia e identificando las razones que explican el auge que actualmente tienen los estudios de interés comunicacional sobre videojuegos, una orientación a la que el presente trabajo se encuentra suscrito.

Por tal motivo, en el capítulo II “Elementos estructurales de los juegos de video para su estudio desde un enfoque comunicacional” expondremos las características y particularidades que definen al videojuego, distinguiéndole de otros medios audiovisuales.

En este apartado comenzaremos proporcionando una definición de videojuego y ofreciendo una tipología que nos permitía categorizar los diferentes tipos de juegos electrónicos. Asimismo, reflexionaremos sobre el proceso de construcción de sentido en este medio, a través de elementos estructurales como los sistemas de reglas, de gratificación y penalización. La intención de este apartado consiste en poner de manifiesto la disposición de los elementos estructurales de los juegos de video para la articulación del mensaje. De este modo, al conocer su composición formal estaremos en condiciones de identificar la estructura narrativa de los videojuegos para su análisis.

A lo largo del capítulo III “Análisis narratológico aplicado al estudio de los videojuegos” repararemos en las aportaciones y principales postulados heredados de la narratología, derivada de la corriente estructuralista y que encuentra su mayor exponente en el académico Gérard Genette.

Dado que la narratología representa la base metodológica sobre la cual se fundamenta la presente investigación, el objetivo del cuarto apartado consiste en establecer las categorías de análisis de extracción narratológica para su aplicación al relato interactivo de los juegos de video.

Por último, el capítulo IV está dedicado al estudio de caso, representado por dos videojuegos de tipo documental: *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* y *Call of Juarez: the Cartel*. Ambos títulos son distribuidos por la compañía de origen francés, Ubisoft, en 2007 y 2011, respectivamente. A pesar de pertenecer a sagas distintas, este par de juegos este ambientado en Ciudad Juárez, Chihuahua, y ambos tratan problemáticas sociales de

actualidad relacionadas con la violencia y el narcotráfico en México, por lo que bien pueden ser considerados como videojuegos documentales.

En este sentido, las consolas de videojuegos se han convertido gradualmente en una suerte de foro o tribuna alternativa donde lo mismo confluyen héroes mitológicos y personajes de ficción; como políticos, gobernantes, guerrilleros y personalidades varias, cuya realidad adquiere una nueva piel con base en polígonos y código binario.

Con frecuencia las narrativas de los juegos de video, particularmente los de corte documental, sacan provecho de la capacidad del medio para recrear realidades y con ello experimentar fenómenos y problemáticas cuyo acercamiento no podría llevarse a cabo de otra manera, es decir, se juega con la realidad social.

En ese sentido, dentro de un mundo globalizado como en el que habitamos, los alcances de estas temáticas traen consigo repercusiones de considerable magnitud por lo que no deben ser tomadas a la ligera, tal como veremos al analizar el caso del par de juegos propuestos. Por esta razón, surge el interés de determinar la gravedad de la misma al conocer los relatos que se transmiten en los videojuegos de tipo documental. De tal suerte que en la presente investigación pretendemos responder a la interrogante: ¿Qué nos cuentan los videojuegos sobre nosotros mismos?



## **CAPÍTULO I. Las aproximaciones teórico-metodológicas para el estudio del proceso de interacción comunicativa en el videojuego**

A lo largo de este capítulo abordaremos las diferentes aproximaciones teórico-metodológicas que se han ocupado del estudio del fenómeno de los videojuegos desde su origen.

Comenzaremos recapitulando los acercamientos técnicos que se llevaron a cabo al nacimiento del fenómeno del videojuego durante la década de los setenta, cuando el estudio del tema estaba centrado en las características tecnológicas de un producto cultural entonces emergente.

El boom tecnológico permitía, además del desarrollo de armas de guerra con mayor precisión, la explotación de la imaginación humana dentro de una nueva relación lúdica hombre-máquina, pero circunscrita al complicado contexto socio-político de la Guerra Fría.

Más adelante, comprenderemos la consolidación de los juegos de video como fenómeno social de interés multidisciplinario, y analizaremos uno de los primeros acercamientos al tema: el cinematográfico. Entenderemos por qué, en los noventa, los estudiosos del tema consideraban a los videojuegos como una vertiente del cine puesto que ambas industrias culturales compartían marcadas relaciones visuales y narrativas entre sí.

Asimismo, en este apartado conoceremos algunas de las diversas aproximaciones teórico-metodológicas que respecto del tema fueron desarrollados a partir de los primeros años del presente siglo. Este periodo se distingue del resto porque descubre al videojuego

desde diferentes enfoques de estudio, a pesar de que el fenómeno contaba con tres décadas de vida.

De igual modo, analizaremos el papel de la ludología como ciencia emergente y pondremos especial atención al abordaje narratológico de los juegos de video en años recientes.

### 1.1 Primera etapa 1970-1980. Perspectiva técnica

En medio del conflicto bélico conocido como la Guerra Fría, y como producto del desarrollo tecnológico propio de la carrera espacial y nuclear, nació el primer videojuego de la historia, de la mano de William Higinbotham<sup>1</sup>.

Valiéndose del osciloscopio del Brookhaven National Laboratory, Higinbotham diseñó el primer juego de video al que bautizó con el nombre de *Tennis for two*. Un juego quizá rudimentario pero que marcaría un hito en la relación del hombre con la máquina.

Para Paul Steed, diseñador de arte para videojuegos, ya entonces los videojuegos como *Spacewar!*, aunque arcaicos e incluso abstractos a la vista, estaban influenciados por el contexto socio-político contemporáneo a la fecha. Para el caso de *Spacewar!*, “(...) fue esa sensación de paranoia soviética. El comunismo te pateará el trasero. Eso entró a la consciencia colectiva de la sociedad, decía estamos asustados aquí, ¿iremos a la guerra?”<sup>2</sup>

Sin embargo, para entonces la aproximación teórica respecto al fenómeno de los videojuegos se encontraba en una etapa puramente técnica y de interés de mercado. Para inicio de la década de los ochenta, la industria de los videojuegos continuaba siendo un campo emergente de competencia puramente informática, en la que otros estudiosos, aparte de los diseñadores de videojuegos, no tenían cabida.

En este sentido, en 1982 fue publicado el libro *The Art of Computer Game Design*, de Chris Crawford, un primer acercamiento a la teoría sobre videojuegos en el que el autor

---

<sup>1</sup> Físico estadounidense que participó en el proyecto Manhattan, nombre clave con el que se conoció al proyecto científico de la Segunda Guerra Mundial encargado de desarrollar la primera bomba atómica antes que la Alemania nazi.

<sup>2</sup> Paul Steed. *Rise of the Video Game, Level one*. Discovery Channel (2007).

brindaba los aspectos básicos para el diseño de juegos de video, toda vez que los elevaba a la categoría de arte:

El libro de Crawford se preguntaba qué eran los juegos y por qué jugaba la gente, y a continuación sugería unas reglas de diseño –describiendo métodos y técnicas, y defendiendo siempre el videojuego como una forma de arte: “La premisa central de este libro es que los juegos de ordenador constituyen una forma de arte nueva, y de momento poco desarrollada, que presenta muchas posibilidades tanto para diseñadores como para jugadores” El final del libro miraba hacia el futuro y hacía una previsión del desarrollo del medio.<sup>3</sup>

Un año más tarde, en 1983 el mundo de los juegos de video atrajo el interés de los psicólogos. Dos de ellos, Geoffrey R. Loftus y Elizabeth L. Loftus, propugnaron el acercamiento teórico de la psicología respecto al análisis de la relación jugador-juego. A través de su obra *Mind at Play*, los investigadores estudiaron las motivaciones psicológicas de los jugadores.

El libro de Loftus, junto con *Mind and Media: The Effects of Television, Computers and Video Games*, de Patricia Marks Greenfield (1984), inició la tradición consistente en ver al videojuego como un objeto de estudio psicológico y una herramienta para los experimentos de laboratorio. Esta tradición es vigente todavía, e incluye obras como el estudio de Anderson y Dill (2000), que vincula los videojuegos con el pensamiento y el comportamiento agresivos.<sup>4</sup>

## 1.2 Segunda etapa. Década de 1990. Aproximación cinematográfica

Situados en los noventas, el panorama del entretenimiento digital se pinta prometedor con la creciente tendencia a tratar a los videojuegos como un objeto cultural con valor y características propias, no es otro medio “marginal” más, sino un producto del posmodernismo que sólo puede ser entendido en un contexto social determinado.

Los contenidos culturales desprendidos de estos relatos electrónicos comienzan a impactar otros medios y pronto tanto el cine como la música y la televisión se ven influenciados por personajes de extracción binaria:

---

<sup>3</sup> Mark J. P. Wolf y Bernard Perron. *Introducción a la Teoría del videojuego*. pág. 5.

<sup>4</sup> Ídem.

Desde mediados de los años setenta, lo normal era que las historias y los personajes se originaran en el cine y la televisión y se trasladaran a los videojuegos –y no al contrario. No obstante, esto empezó a cambiar en los años ochenta, cuando Pac-Man se convirtió en una serie de dibujos animados de televisión (...) En 1993, Súper Mario Bros. ya se había adaptado al cine con una película de alto presupuesto, y al poco tiempo otras películas como Street Fighter (1994), DoubleDragon (1994) y Mortal Kombat: The Movie (1995) también llegaron a la gran pantalla. Los videojuegos se habían convertido en una fuente de material para el cine y la televisión, y debían tenerse en cuenta al hablar de ellos.<sup>5</sup>

A lo largo de los años noventa el furor por instaurar centros de enseñanza para formar desarrolladores de juegos de video se extiende por todo el globo. Tal es el caso del DigiPen Institute of Technology, abierto en Richmond, Washington, en enero de 1998.

Paralelamente a la proliferación de tales centros de estudios, en las universidades del planeta comenzaba a verse al fenómeno del videojuego como un objeto de estudio de competencia comunicacional. Empero, estas primeras aproximaciones teóricas de competencia comunicativa se orientaron hacia la teoría del cine aplicada a los juegos de video.

Tal es el caso de los estudios realizados en Francia en materia de videojuegos. En este país los juegos de video no sólo fueron considerados un objeto de estudio adecuado sino que alcanzaron la categoría de arte. En este tenor, en 1993, Alain y Frédéric Le Diberder en su libro *Qui a peur des jeux vidéo?*, sostuvieron que los videojuegos deberían ser considerados el décimo arte, tan sólo después de los seis artes clásicos y los tres artes considerados entonces como nuevos, el cine, el cómic y la televisión.

Es interesante constatar que en el año 1998 el libro de los Le Diberder fue revisado y publicado con un nuevo título. El cambio de título fue revelador, porque reflejaba que en pocos años el estudio de los videojuegos había pasado de ser presentado como un objeto de preocupación (*Qui a peur des jeux vidéo?* [“¿Quién teme a los videojuegos?”]), a ser caracterizado como un todo diferenciado y valioso, con el título *L’univers des jeux vidéo* [“El universo de los videojuegos”].<sup>6</sup>

Para estos hermanos franceses los videojuegos se convirtieron en el nuevo Hoollywood Virtual, y con ellos comenzó en Europa el enfoque cinematográfico en estudios sobre videojuegos.

---

<sup>5</sup> Ibídem. pág. 6.

<sup>6</sup> Wolf. Loc. Cit. págs. 8-9.

Por su parte, la renombrada revista francesa *Cahiers du Cinéma* fue de las primeras publicaciones “serias” en abrirle las puertas al fenómeno de los juegos de video a mediados de los años noventa. Durante 1996, en el primer artículo que la revista dedicó al tema los videojuegos eran considerados como la “nueva frontera del cine”; es decir, eran vistos como una vertiente del relato cinematográfico y no como un objeto de estudio independiente con particularidades propias.

Para el año de 1997, la revista *Film Quarterly* incluyó entre sus páginas al primer el primer ensayo sobre videojuegos, y, poco después, la *Society of Cinema Studies* (conocida actualmente como *Society for Cinema and Media Studies*) presentó la primera ponencia sobre videojuegos en su congreso anual y, para el año 2000, dedicó un panel entero al tema. “Los escritos académicos en profundidad sobre el videojuego –ya no considerado un tema periférico y secundario dentro de la teoría de los nuevos medios– empezaban finalmente a forjarse su lugar en el ámbito teórico.”<sup>7</sup>

Pero sería hasta finales del siglo XX cuando el videojuego marcaría su distancia respecto del cine y exigiría su lugar dentro de los estudios de comunicación como fenómeno cultural digno de interés científico.

En abril del año 2000, dentro de un número especial de la revista *Cahiers du Cinéma* el artículo “Las fronteras del cine” equiparaba al videojuego junto con el cine digital, el cine en Internet, la televisión, los videoclips y el cine experimental. El editorial de dicho ejemplar hacía énfasis en los juegos de video con características afines al cine, señalando la innegable importancia que para entonces habían alcanzado.

En adelante, el videojuego ya no necesitará imitar al cine para existir, porque propone hipótesis que el cine nunca ha podido formular, además de emociones de otra naturaleza. Si en el pasado los videojuegos tuvieron en cuenta el cine (sus diseñadores también ven películas), hoy nos permiten ver al cine de otra manera, cuestionar sus modos de funcionar y sus principios teóricos. Los videojuegos no son únicamente un fenómeno social, son el cruce esencial para redefinir nuestra relación con el mundo narrativo en imágenes, y contribuyen a desarrollar lo que formuló Godard (“Una película: entre el activo y el pasivo, entre el actor y

---

<sup>7</sup>Ibidem. pág. 11.

el espectador”) sin saber que el videojuego se apropiaría de la pregunta y respondería a esta cuestión dejando al cine sin respuesta.<sup>8</sup>

Este editorial apunta un eje clave para la presente investigación: la narración. Si bien los estudios narratológicos provienen de la corriente estructuralista y han sido aplicados con éxito a la literatura y cinematografía, su debut en el abordaje del videojuego se presenta a principios del siglo XXI como veremos a continuación.

### **3.1 Tercera etapa. Década de 2000. Enfoque comunicacional y Ludología**

Las aproximaciones teóricas y estudios en materia de juegos de video que se han conducido en la última década tienen su origen en el año de 1997, una fecha crucial para el abordaje teórico del fenómeno gracias a la publicación de *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, de Espen J. Aarseth, y *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, de Janet H. Murray. “Ambos estudios dieron un impulso esencial a la investigación sobre el videojuego como texto y como narración, (...) en suma, como una nueva forma de construir discursos.”<sup>9</sup>

Al comienzo del siglo XXI, y dada la complejidad del objeto de estudio, son muchas las voces alrededor del mundo que se pronuncian por la instauración de una Teoría del Videojuego bajo el esquema de una ciencia emergente: la Ludología. “(...) se puede considerar la Ludología, la teoría de las estructuras y procesos lúdicos del videojuego, como algo más que una simple promesa, aunque naturalmente se trata todavía de una teoría joven, en pleno desarrollo.”<sup>10</sup>

Esta ciencia, aún en su etapa inicial, se encarga del estudio de los videojuegos desde diversos enfoques teórico-metodológicos, que van desde las ciencias sociales y humanidades, pasando por la psicología y la pedagogía, hasta la informática y la antropología, entre otros.

---

<sup>8</sup> Higuinen, E.; Tesson, C. “Éditorial: cinéphiles et ludophiles”. En Wolf. Loc. Cit. pág. 9.

<sup>9</sup> Marina Ramos Serrano, Óliver Pérez Latorre. *Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego*. pág. 1.

<sup>10</sup> *Ibidem*. pág. 2.

Asimismo, el campo emergente de la teoría del videojuego también constituye el punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y la televisión, la semiótica, la teoría de la performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética y la teoría del arte, la psicología, las teorías de los simulacros, entre otros. El hecho es que el estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo.<sup>11</sup>

En este tenor, autores como Marina Ramos Serrano y Óliver Pérez Latorre señalan seis tendencias claramente identificables en los últimos años hacia las cuales se orientan las investigaciones sobre videojuegos.

1.- Por una parte, se encuentra la fijación de cartografías generales del campo de estudio. Esto se entiende en la medida que el investigador tropieza con dificultades para allegarse al objeto de estudio. Así, tales complicaciones devienen del hecho de que el investigador a menudo es lo que se conoce como *migrante tecnológico*, es decir que no ha nacido en generaciones *nativas* de la tecnología, y por tanto ha tenido que adaptarse a ella:

[...] los niños que crecieron con los videojuegos en los años setenta empezaron a hacerse mayores en los noventa y aportaron una relación entre la imagen y el espectador (el jugador) muy diferente de la que tenía la generación anterior. Esta nueva generación ingresó en la universidad en los años noventa y ahora empieza a entrar a trabajar en las facultades, donde su experiencia con los videojuegos se está articulando en términos teóricos.<sup>12</sup>

Con el objetivo de subsanar estas carencias existen una serie de manuales y guías sobre teoría del videojuego. Tal es el caso de *Handbook of Computer Game Studies* (Raessens y Goldstein, 2005) y *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008). Estos materiales brindan una perspectiva general del campo de estudio y representan una valiosa herramienta para aquellos investigadores que buscan integrarse a la ludología.

2.- Es de este modo que la ludología, a manera de “ciencia-piloto” se convierte en la segunda tendencia actual de la teoría en juegos de video. Se busca pues, la consolidación de la ludología como punto eje de convergencia de disciplinas que permitan el

---

<sup>11</sup> Wolf. Loc. Cit. pág. 2.

<sup>12</sup> *Ibidem*. pág. 9.

entendimiento de las estructuras y procesos de la actividad lúdica del juego. “Es decir, se requiere una teoría sobre la composición formal del juego, que describa la ontología del medio con un alto grado de abstracción y sin excesivos tecnicismos.”<sup>13</sup>

3.- El estudio de las reglas, convenciones y sistemas en los videojuegos se ha convertido en una constante en años recientes, sobre todo en lo que se refiere a la retórica inmersa en dichos sistemas de normas. Así, el interés recae en “la proyección de discursos éticos a partir del diseño de sistemas y experiencias de juego”<sup>14</sup>.

Se reconoce pues la presencia de discurso desde el proceso mismo de programación y por ello no resulta extraño que tal corriente de investigación haya acarreado la atención de diseñadores tanto independientes, como Gonzalo Frasca (*September 12th*) o Jason Rohrer (*Passage*); así como comerciales, tal es el caso de Will Wright (*The Sims*) o Peter Molyneux (*Black & White*).

4.- Otra constante en aumento es la crítica por parte de los ludólogos respecto a la injerencia de aportes teóricos procedentes de las Humanidades y estudios de comunicación de masas. Para los estudiosos esto demerita “el esfuerzo fundamental de comprender en profundidad las particularidades formales del medio”<sup>15</sup>.

Empero, un segundo grupo de investigadores ha visto con buenos ojos la aplicación y adaptación de modelos teóricos clásicos como la Semiótica y la Narratología a las particularidades de los juegos de video.

Reforzando esta línea de investigación, diseñadores “pro-narrativos” como los independientes Michael Mateas y Andrew Stern (*Façade*) y otros del mainstream comercial como David Cage (*Fahrenheit*) o Tim Schafer (*Psychonauts*), han alcanzado logros muy interesantes en la integración de lo lúdico en lo narrativo, y en cuidadas propuestas de puesta en escena y estética audiovisual.<sup>16</sup>

Ahora bien, hasta hace unos años era posible acuñar el término “investigador en videojuegos” o “game scholar” (por su referencia anglosajona) de manera indistinta, sin

---

<sup>13</sup> Ramos. Loc. Cit. pág. 2.

<sup>14</sup> Ídem.

<sup>15</sup> Ramos. Loc. Cit. págs. 2-3.

<sup>16</sup> Ídem.

embargo, la diversidad y complejidad que ha cobrado el fenómeno hacen que esto deba ser repensado minuciosamente. “A nivel académico no existen expertos ‘en todo’ lo que atañe al videojuego, sino investigadores con competencias altamente especializadas que, por supuesto, pueden y deben cooperar para construir un conocimiento lo más completo posible del medio.”<sup>17</sup>

En ese sentido, los enfoques “neutros” desde los que se abordaban los estudios de videojuegos de finales de siglo pasado se antojan limitados y propensos a la ambigüedad. Por citar algunas de estas investigaciones está *First Person o Videogame Theory* que apostaba a abarcar la teoría propia de un género completo de videojuego. En contraste, *Videogame, player, text u Homo videoludens*, de orientación narratológica, ilustra perfectamente la tendencia contemporánea a organizar compilaciones de artículos de corte más específico.

Sin duda, las investigaciones en materia de videojuegos con base en la narratología han favorecido el florecimiento de los estudios de caso. “Esto se puede considerar un síntoma de la mayor aplicabilidad de las teorías, pero también de la apertura, poco a poco, de nuevas vías y sensibilidades en el diseño y el mercado del videojuego (en pugna con el conservadurismo de la industria).”<sup>18</sup>

Lo anterior nos deja ver la complejidad de los propios géneros del objeto de estudio, de tal suerte que el estudio de los mismos amerita un esfuerzo multidisciplinario de postura ecléctica pero bien definida.

Las variadas aportaciones generadas durante la presente época han dado forma a una ludología más consistente y abierta a los diversos enfoques disciplinarios. Así, los ludólogos parecen reconocer la validez e importancia de las teorías de comunicación para los análisis respecto a esta industria cultural. Si bien la ludología permanece como eje de estudio, “pero no tanto a través de artículos de ludología ‘pura’ sino mediante

---

<sup>17</sup> *Ibidem.* pág. 3.

<sup>18</sup> *Ídem.*

aproximaciones integradas de ludología ‘y’ semiótica, análisis textual, teoría de la representación visual, etc.”<sup>19</sup>

5.- Otras tendencias actuales apuntan al desarrollo de estudios de tipo cualitativo, como los de H. Moraldo y X. Ruiz Collantes sobre estilos y tendencias en videojuegos, así como semiótica y reglas de juego.

No obstante, en fechas recientes ha habido un boom de estudios cualitativos como producto de los análisis a profundidad de caso. Por citar algunos ejemplos podemos mencionar los trabajos realizados por investigadores como Gonzalo Frasca sobre ludología y creación de sentido en los videojuegos; los estudios de M. Sicart respecto a ética y diseño videolúdico; la aproximación narratológica del videojuego de S. Tosca; la mitocrítica sobre el universo Nintendo de M. Garín; y la relación entre cine y videojuegos de F. Escribano.

6.- Otros tópicos que están definiendo la directriz a seguir en las investigaciones ludológicas se interesan por conocer el panorama de la industria en determinado lugar, los procesos de producción de juegos masivos multijugador en línea (MMOGS, *Massive Multiplayer Online Games*, por sus siglas en inglés), la perspectiva etnográfica del fenómeno a través de las dinámicas sociales del juego en línea, la cultura de los seguidores y el llamado *retrogaming*, y los efectos psicosociales y los usos educativos del videojuego.

De igual manera, las publicaciones recientes en esta materia han vuelto a la nostalgia de los noventa para recordar la llamada “edad dorada” de los videojuegos. Entre estos trabajos se encuentran los de tipo crónica periodística y corte académico como sucede en *Joystick Nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, obra de J. C. Hertz en la que el autor revisa la evolución del fenómeno y llega a la conclusión de que el videojuego representa un método de entrenamiento idóneo para la vida en la América de fin de siglo. “También mostró cómo este medio ha formado las mentes de

---

<sup>19</sup> Ídem.

toda una generación, afirmando que si Ciudadano Kane se hubiera realizado en el siglo XXI, Kane habría suspirado 'Mario' en vez de 'Rosebud'.”<sup>20</sup>

Quizá una de las mayores aportaciones a la investigación en videojuegos es la del teórico Espen Aarseth, fundador de la serie de conferencias “Digital Arts and Culture”, cuya proyección internacional ha permitido obtener una perspectiva más amplia del fenómeno y conocer cómo se le vive en otras latitudes.

La primera edición de tal congreso, 1998, tuvo como sede la Universidad de Bergen, Noruega; la segunda, 1999, el Georgia Institute of Technology (Atlanta, Georgia, EU); la tercera nuevamente Noruega, la cuarta, 2001, en el Brown University (Providence, Rhode Island, EU); y, la quinta, en 2003, en la RMIT University (Melbourne, Australia).<sup>21</sup>

Sin embargo, Digital Arts and Culture no es el único foro de discusión académico para tratar las problemáticas desprendidas de los juegos de video. La proliferación de estos encuentros va en aumento día con día y el botón de la muestra es “Computer Games and Digital Textualities”, celebrado en marzo de 2001, en la IT-University de Copenhague. Algunos otros de relevancia son:

[...] los congresos “International Games Culture Conferences”, los congresos de la International Game Developers’ Association (IGDA), el congreso “Challenge of Computer Games Conference” (Lodz, Polonia, 25-27 de agosto de 2002), los congresos “Conference on Computational Semiotics for Games and New Media” (COSIGN), los congresos “Game On, Computers and Games 2002” (Edmonton, Canadá, 25-27 de julio de 2002), entre otros.<sup>22</sup>

En la tercera edición de Digital Arts and Culture se dio origen a la primera revista en línea sobre videojuegos, de corte académico: *Game Studies* ([www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)). La misión de esta publicación digital, como se enuncia en su propia página web, es “explorar el rico género cultural de los juegos; proporcionar a los académicos un foro peer-reviewed

---

<sup>20</sup> Wolf. Loc. Cit. pág. 10

<sup>21</sup> *Ibidem*. pág. 12.

<sup>22</sup> Wolf. Loc. Cit. pág. 13.

para que debatan sus ideas y teorías; facilitar un canal académico para los debates que se estaban llevando a cabo sobre los juegos y el hecho de jugar”.<sup>23</sup>

La publicación digital resalta por su composición internacional ya que once de los miembros fundadores provienen de siete naciones diferentes.

Asimismo, otra línea de investigación se ha centrado en el proceso de producción de contenidos en videojuegos, llevado a cabo por y para hombres, lo cual pronto atrajo la atención de los estudios de género con perspectiva feminista:

[...] nos concentramos en la representación de la mujer en los juegos por computadora – ambas, su representación cultural (cómo son retratadas como personajes y las opciones de mujeres que son ofrecidas como jugadores)- y la representación proporcional de la mujer en las compañías de videojuegos (como empresarias, programadoras, productoras o CEOs).<sup>24</sup>

De este modo, en el libro de perspectiva feminista *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, los investigadores Justine Cassell y Henry Jenkins analizan el papel de la mujer dentro de la industria cultural de los juegos de video, toda vez que se pronuncian a favor de la generación de equidad dentro del medio a través de la creación de contenidos con mayor diversidad orientados hacia el público femenino.

Una publicación del mismo corte es *Utopian Entrepreneur*, de la desarrolladora de videojuegos Brenda Laurel, en la que la autora reflexiona sobre las condiciones que condujeron a la quiebra de su empresa Purple Moon dedicada a la producción de videojuegos para mujeres.

El abordaje filosófico del fenómeno del videojuego también ha encontrado un amplio margen de acción. Así, por ejemplo, Steven Poole puso de relieve las implicaciones filosóficas del acto lúdico e interactivo de jugar por computadora. En *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, Poole argumenta que la vida interior del usuario está ligada directamente con la vida interior del juego de video.

---

<sup>23</sup> Game Studies. <http://www.gamestudies.org/about.html>

<sup>24</sup> Justine Cassell y Henry Jenkins. *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. pág. 4.

También analiza la construcción del relato a través de mundos, personajes e historias de ficción. “Pero lo más importante es que Poole tenía una tendencia teórica: *Trigger Happy* estaba cargado de referencias rápidas a filósofos y a numerosos pensadores como Adorno, Benjamin, Platón, Huizinga, Peirce y Wittgenstein. Se puede afirmar que Poole dio una orientación más teórica a los escritos periodísticos sobre videojuegos.”<sup>25</sup>

Otros abordajes se han interesado por conocer la manera en que la piratería le facilita a personas de bajos recursos el acceso a productos culturales de índole electrónico, como los videojuegos, puesto que la piratería es “la única manera en que los <<desposeídos>> [...] pueden participar en la <<sociedad de la información>>”.<sup>26</sup>

El problema radica en la accesibilidad y relativa facilidad con que pueden ser reproducidos los juegos de video en nuestros días gracias a sus características digitales. “En la era de la reproducción digital, la piratería de productos audiovisuales tiende a ser vista más y más como una actividad “criminal”. Sin embargo, para millones de consumidores en países del Sur y Este, esta ha sido por décadas la manera de acceder a productos las industrias del entretenimiento locales, regionales y globales”.<sup>27</sup>

La importancia de este fenómeno, para lo concerniente al estudio de los videojuegos, es el impacto que tal accesibilidad puede tener en la elección de contenidos por el usuario final. Al igual que los productos cinematográficos y musicales, los videojuegos cuentan con un sistema de clasificación que indica las edades recomendadas para ciertos títulos; empero, con la desregulación propiciada desde la piratería, se corre el riesgo de hacer llegar a los jóvenes, videojuegos que podrían ser inadecuados para su edad.

Las nuevas implicaciones sociales en red de los videojuegos han abierto la puerta a otros campos de interés para el estudio de este fenómeno, tal es el caso de la netnografía, que se define como “la investigación de observación participante con base en espacios en

---

<sup>25</sup>Wolf. Loc. Cit. pág. 11.

<sup>26</sup>Tristan Mattelart. “Audio-visual piracy: towards a study of the underground networks of cultural globalization”. En *Global Media and Communication*. pág. 319.

<sup>27</sup>Mattelart. Loc. Cit. pág. 308.

línea. Emplea comunicaciones mediadas por computadora como fuente de información para llegarse al entendimiento etnográfico y representación de un fenómeno cultural”.<sup>28</sup>

El netnógrafo Robert Kozinets, reconoce varias áreas de acción para las comunicaciones online, cuyo estudio compete directamente a la netnografía: salas de chat, foros de discusión, páginas web interrelacionadas, y calabozos o espacios de juego. Estos últimos resultan de especial interés para el tratado teórico del fenómeno de los videojuegos, y, en años recientes, ha sido abordado de diversas maneras.

Los *espacios de juego* son foros de comunicación donde una o más personas interactúan socialmente a través de formatos de rol de juego estructurados. El término espacio de juego se usa aquí como una acepción general para indicar muchos tipos diferentes de comunicación lúdica online. Espacios de juego actuales, tales como los videojuegos en línea, o MMOGS (juego multijugador masivo en línea, por sus siglas en inglés; también llamados MMORPGS, o juego masivo de rol multijugador en línea); así como juegos de Realidad Alterna (ARGs) son sincrónicos e intensamente gráficos, y pueden incluir comunicación textual o sonora entre jugadores, ofreciendo múltiples modos de comunicación. Los Calabozos (cuyo nombre proviene de Calabozo Multi-usuario, o MUI por sus siglas en inglés), o MOO, se deriva de Calabozos y Dragones, el juego de ambiente original basado en texto) son locaciones online donde los participantes se enganchan en comunicaciones online basadas en texto, sincrónicas y lúdicas –y, a menudo, altamente sociales-. [...] *World of Warcraft*, *Runescape*, *The Sims Online* y *Guild Wars*, son MMOGs populares con millones de usuarios activos.<sup>29</sup>

Por su parte, los llamados *Mundos Virtuales* “son un tipo de espacio de juego que combina la sincronía e intensidad gráfica de los ambientes de juego online con los procesos más abiertos propios de los calabozos originales, MUDs, o MOOs. *Second Life* es uno de los más conocidos ambientes virtuales, aunque *Habbo Hotel*, *Club Penguin*, *BarbieGirls*, *Gaia Online*, y *Webkinz* son otros sitios populares”.<sup>30</sup>

En este sentido, las aportaciones de Jeroen Jansz, Corinne Avis y Mirjam Vosmeer han explorado las interrelaciones en línea de usuarios de los llamados juegos de rol multijugador en línea. Particularmente, el popular juego *The Sims* ha sido analizado por estos estudiosos, quienes descubrieron que “la mayoría de los jugadores son, de hecho,

---

<sup>28</sup> Robert V. Kozinets. *Netnography, Doing Ethnographic Research Online*. pág. 60.

<sup>29</sup> Kozinets. Loc. Cit. pág. 85.

<sup>30</sup> Ídem.

mujeres. El significativo alto puntaje de jugadores masculinos en los retos fue anticipado por la teoría de roles sociales, pero su alto puntaje en interacción social fue inesperado”.<sup>31</sup>

Un estudio significativo de este corte es el conducido por David J. Gunkel, quien ha analizado la relación que los usuarios, o videojugadores, establecen con respecto a sus avatares, así como en la personalización de los mismos.

Uno de los más persistentes e irresistibles temas sociales respecto a la comunicación mediada por computadora (CMC) tiene que ver con las proxys de usuarios o avatares. La palabra “avatar” proviene del sánscrito y significa la encarnación física de lo divino, se ha utilizado [...] para designar la virtualidad representativa de un usuario dentro de un dominio de usuarios múltiples basado en texto (MUD), un juego masivo de rol multijugador en línea (MMORPG), un ambiente inmersivo en 3D como *Second Life*, o redes sociales como *Facebook*, *MySpace* y *LinkedIn*.<sup>32</sup>

La investigación de Gunkel, como el propio autor sostiene, no radica en resaltar los atributos del desarrollo de juegos de rol creativos, ni en estudiar si estos pueden generar conductas agresivas en los jugadores; sino en las implicaciones filosóficas desprendidas del uso de representaciones virtuales.

Respuestas críticas a esto han ido en dos direcciones diferentes. Por un lado, la habilidad de manipular las características del avatar es celebrada como un medio de liberar al ser de los infortunados accidentes impuestos por cuerpos reales situados en espacios geográficos. [...] Por otro lado, las críticas apuntan al cómo esta actividad no sólo niega las limitaciones y exigencias del cuerpo físico real, sino que reproduce algunas de las peores formas del pensamiento cartesiano.<sup>33</sup>

Otros estudios etnográficos en el campo de videojuegos se han orientado a estudiar las manifestaciones agresivas de acoso, o mejor, dicho, ciberacoso (cyberbullying), en las interacciones en línea como foros, salas de chat, mensajes de texto por teléfonos móviles, y, por supuesto, juegos de video.

---

<sup>31</sup> Jeroen Jansz, et al. “Playing *The Sims2*: an exploration of gender differences in player’s motivations and patterns of play”. En *New Media & Society*, Vol 12 (2). pág. 235.

<sup>32</sup> David J. Gunkel. “The real problem: avatars, metaphysics and online social interaction”. En *New Media & Society*, Vol 12 (1). pág. 127.

<sup>33</sup> *Ibidem*. pág. 128.

El ciberacoso, definido como “la actividad comunicativa dañina y deliberada a través de cualquier forma de dispositivo tecnológico como internet o teléfonos móviles”<sup>34</sup>, posee características especiales dentro del terreno de los videojuegos y su estudio se encuentra aún en una etapa temprana. Ello, en la medida en que “el anonimato en internet permite a los niños y adolescentes adoptar una personalidad más agresiva que la que expresan en la vida real [...] los ciber-ambientes pueden resultar entornos más llamativos para los acosadores y ambientes más seguros para las víctimas de acoso tradicional”<sup>35</sup>.

En México resaltan los trabajos realizados en materia de videojuegos por el investigador de la UNAM, José Ángel Garfias Frías, cuyas aportaciones han girado entorno a los mitos y rituales que componen al juego, aproximaciones narratológicas y hermenéuticas acerca del contenido discursivo de los juegos de video, así como el estudio del proceso de interacción con éstos. Los esfuerzos de Garfias por centrar al videojuego bajo la lupa de la comunidad académica no se limitan al plano teórico, pues se traducen en una serie de cursos prácticos y talleres de apreciación y análisis discursivo de este producto cultural cuyo impacto en nuestro país es innegable.

En resumen, nos encontramos frente a un objeto de estudio complejo y en evolución constante en sus diferentes aspectos. En él las reglas siempre cambian, por ejemplo, desde el punto de vista técnico podría indagarse sobre las implicaciones semióticas de la perspectiva de la cámara o el cambio de la plataforma 2D a 3D; desde la perspectiva lúdica resultaría por demás interesante estudiar la tendencia de los sistemas actuales a incorporar dispositivos de sensor de movimiento en el juego.

El propio medio es un objeto en movimiento, que no deja de cambiar y transformarse mientras intentamos elaborar una teoría y definirlo, pero se puede seguir su trayectoria a través de los escritos de las tres últimas décadas que han fijado las bases de la teoría del videojuego.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Ozgur Erdur-Baker. “Cyberbullying and its correlation to traditional bullying, gender and frequent and risky usage of internet-mediated communication tools”. En *New Media & Society*, Vol 12 (1), Sage. pág 109.

<sup>35</sup> *Ibidem*. pág. 110.

<sup>36</sup> Wolf. *Loc. Cit.* pág. 2.

Se trata entonces de un objeto de estudio que se reinventa a sí mismo puesto que en la innovación recae su éxito como producto cultural y comercial. Reinventarse o morir como sucedió durante la crisis del videojuego en los ochenta.

Paradójicamente, da la impresión de que el debate teórico tiene lugar en países donde no necesariamente existe una industria del videojuego bien consolidada, naciones más bien consumidoras de contenidos que productoras de los mismos. En este sentido, los EU y Japón carecen de un acercamiento teórico sólido para un fenómeno del que participan casi oligárquicamente. “Esto es a causa de la disponibilidad de textos traducidos al inglés y del énfasis en el diseño y la producción de juegos por oposición al estudio académico de los videojuegos.”<sup>37</sup>

Hasta aquí hemos podido conocer las diversas inquietudes académicas que los juegos de video han despertado en las comunidades de investigadores provenientes de distintas áreas. Es de resaltar el enfoque comunicacional que en últimas fechas ha colmado los trabajos de los estudiosos que pretenden conocer cómo se construye el mensaje en este particular medio de comunicación.

Por tal motivo, a continuación explicaremos la manera en que se construye y articula el sentido en los juegos de video, para lo cual describiremos su estructura formal y función de cada una de sus partes.

---

<sup>37</sup> *Ibidem.* pág. 14.



## **CAPÍTULO II. Elementos estructurales de los juegos de video para su estudio desde un enfoque comunicacional**

El objetivo del presente capítulo es describir las características formales de los juegos de video, conocer el proceso mediante el cual producen sentido y la manera en que se presenta la relación usuario-máquina.

Comenzaremos proporcionando una definición que abarque los diferentes tipos de videojuegos existentes al día de hoy, una tarea complicada debido a que a diferencia de otros medios cuyas revoluciones son más lentas, la industria del entretenimiento digital basa su éxito en la reinvención de sus características formales.

Para establecer esta definición actualizada de los juegos de video, revisaremos algunas de las definiciones más aceptadas y populares en la materia, arrojadas por teóricos reconocidos como Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Johan Huizinga, Roger Caillois, Miguel Sicart, entre otros.

También repasaremos las tipologías clásicas para la clasificación de los videojuegos, sin dejar de lado a las tipologías alternativas, entre las cuales haremos énfasis en la orientada hacia la clasificación de los juegos por su temática, donde nos detendremos para distinguir las propiedades de los videojuegos documentales.

Estudiaremos las interfaces gráfica y humana, sin las cuales no es posible entender el proceso de comunicación con el sistema de juego. Describiremos las convenciones más utilizadas en la interfaz gráfica y describiremos la mecánica bajo la que funcionan los controles de juego en las interfaces humanas.

Comprenderemos la importancia de las reglas de juego como elementos destinados no sólo a regular el marco de acción en el juego, sino también a añadir adjetivaciones a la

estructura narrativa del discurso. Asimismo, entenderemos cómo el conjunto de reglas, ficción y mundo de juego se articulan para dar origen a una subjetividad particular, presente sólo en los videojuegos, donde lo que importa ya no es el punto de vista sino el de existencia, una paralela a la real, en la que el jugador entra en conflicto por el choque producido entre su propio bagaje cultural y contexto social, y el discurso transmitido a través del juego.

## 2.1 Características generales de los juegos de video

### 2.1.1 Definición de videojuego

La palabra *videojuego* se compone por la conjunción de dos términos, video, que viene del latín *vidĕo* y significa yo veo; y juego, cuya procedencia del latín es *iocus* y su acepción, de acuerdo con la Real Academia Española de la Lengua, se refiere al “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”<sup>1</sup>.

En *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, el sociólogo Roger Caillois define al juego como “una actividad que es esencialmente: Libre (voluntaria), separada (en tiempo y espacio), incierta, improductiva, gobernada por reglas que la hacen creíble”.<sup>2</sup>

Para el uruguayo Gonzalo Frasca, diseñador comercial de videojuegos e investigador académico, el juego es una actividad primordial en el desarrollo integral del ser humano pues forma parte del proceso de apropiación del mundo, así como de la formación de relaciones sociales; “es la primera estrategia cognitiva del ser humano y como tal, una herramienta increíble para explicar y entender el mundo”.<sup>3</sup>

Por su parte, el historiador y filósofo Johan Huizinga describe al juego como “una actividad libre que se percibe conscientemente fuera de la vida ‘normal’ al ser de tipo ‘informal’, pero al mismo tiempo absorbe al jugador intensa y completamente. Es una

---

<sup>1</sup> Diccionario de la Lengua Española. Vigésima segunda edición. Real Academia Española.  
[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=juego](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego),

<sup>2</sup> Roger Caillois, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. págs. 10-11.

<sup>3</sup> Frasca, Gonzalo, “Juego, videojuego y creación de sentido”, *Comunicación No. 7*, Vol. 1. pág. 43.

actividad que no posee intereses materiales, y ninguna ganancia puede obtenerse de ella. Cuenta con sus propias limitantes de espacio y tiempo de acuerdo a reglas establecidas de manera ordenada. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a involucrarse en un velo de misterio y a subrayar su diferencia con el resto del mundo común a través de la confidencialidad u otros medios”.<sup>4</sup>

Resulta interesante la postura de Huizinga acerca de la formación de grupos bien definidos en su noción de juego, en este sentido el historiador enuncia las propiedades socializadoras del juego. Sin embargo, el mismo autor parece advertir una disfunción aislante que separa a los individuos que comparten un juego en común, con el resto de sujetos que no lo hacen.

En otro orden de ideas, si prestamos mayor atención a la definición brindada por Huizinga nos encontramos con dos pilares de la informática: la ordenación y abstracción; razón por la cual podríamos afirmar que el juego y la computación de nuestros días están más ligadas de lo que parece a primera vista. Más aún, existen teóricos quienes aseguran que el proceso de evolución del juego a través de la historia sentó las bases para la era digital.

La afinidad entre computadoras y juegos es una de las ironías de la historia humana. Los juegos no electrónicos jugados y desarrollados durante miles de años han dado forma extremadamente bien a la computadora digital moderna.<sup>5</sup>

Por lo tanto, no sería demasiado descabellado pensar que el juego y la computación son elementos que guardan una íntima relación y cuyo producto natural es el videojuego por antonomasia. Ahora bien, en lo que al vocablo *videojuego* se refiere, la RAE acepta el término definiéndolo como un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”.<sup>6</sup>

En el idioma inglés el vocablo *game* (juego) se usa a menudo para referirse a un videojuego, siendo el término *video game* poco empleado en la práctica para designar a los juegos de video, aunque su utilización es también válida.

---

<sup>4</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens*. pág. 15.

<sup>5</sup> Jesper Juul, *Half-Real: video games between real rules and fictional world.*, pág. 201.

<sup>6</sup> Diccionario de la Lengua Española. Vigésima segunda edición.

Una complicación similar, especialmente para los hispanoparlantes, radica en que mientras el inglés admite dos acepciones para distinguir el acto de jugar (*play*), del juego como objeto (*game*), en español se emplea el término juego para designar ambas nociones. “El problema es que la distinción depende en gran medida del lenguaje usado, y muy confundida por el hecho de que en francés, español o alemán, ni *jeux*, *juego*, o *Spiel* tienen tal distinción”.<sup>7</sup>

Por esta razón, en *Half-Real*, el teórico de los videojuegos Jesper Juul es muy preciso al señalar la diferencia entre *game* y *videogame*, enunciando primeramente a la de juego como “un sistema basado en normas con un resultado variable y cuantificable, en el que a los diferentes resultados les son asignados diferentes valores, el jugador debe esforzarse con el fin de influir en el resultado, el jugador se siente emocionalmente ligado a los resultados, y las consecuencias de la actividad son negociables y opcionales”.<sup>8</sup>

Juul va más allá y ofrece su propia concepción de videojuego, al que denomina como “un juego al que se juega empleando potencia computacional y una pantalla de video. Puede ser un ordenador, teléfono celular o consola de juego. A veces se utiliza sólo para designar a los juegos de consola de sobremesa”.<sup>9</sup> Para el investigador Miguel Sicart, la añadidura del factor computacional trae consigo nuevas correspondencias al juego, a causa de las adjetivaciones que hace posibles: “El poder computacional brinda nuevas posibilidades y demandas que son significantes para la construcción ética de la experiencia del juego”.<sup>10</sup>

Pero tanto la definición brindada por la RAE, como la ofrecida por Juul (aunque de mayor alcance), resultan insuficientes para designar lo que en nuestros días conocemos como juego de video.

Entonces podemos entender al videojuego como un software computacional con fines lúdicos (aunque también puede tener otros fines como la enseñanza, la rehabilitación o la

---

<sup>7</sup> Juul. Loc. Cit., pág. 29.

<sup>8</sup> *Ibidem*. pág. 36.

<sup>9</sup> *Ídem*.

<sup>10</sup> Miguel Sicart. *The ethics of computer games*. pág. 15.

concienciación) que se juega mediante un dispositivo electrónico, una interfaz gráfica y otra humana; y cuyo sistema de reglas está predefinido desde el inicio pero ofrece un número limitado de variables y un cierto grado de conclusión alternativa.

Si bien es cierto que la mayoría de los juegos de video se basan en el modelo clásico de juego, también es cierto que intervienen en la adaptación de las convenciones de dicho modelo, modificándolas a su conveniencia. Esto significa, en palabras del mismo Juul, que “los *juegos* han cambiado”.

[...] los videojuegos modifican el modelo clásico de juego permitiendo que sea la computadora quién integre las reglas. Esto da a los videojuegos mucha flexibilidad, permitiendo reglas más complejas que las que los humanos pueden manejar; liberando al jugador de observar que las reglas se cumplan; y permitiendo juegos en los que el jugador desconoce las reglas al comienzo.<sup>11</sup>

De esta manera, lo observado por Juul, respecto a que los juegos son sistemas formales que brindan experiencias informales<sup>12</sup>, da la impresión de ser más visible en los videojuegos dada su implementación de reglas a través de procesos computacionales en los que el usuario poco o nada tiene que ver. Ahondaremos más sobre el sistema de normas en los videojuegos más adelante en este mismo capítulo.

### **2.1.2 Tipología de videojuegos serios**

Debido a sus similitudes con el cine, con frecuencia se tiende a clasificar a los videojuegos en géneros (aventuras, acción, horror, etc.); sin embargo, para abarcar íntegramente las peculiaridades del medio es necesario una clasificación más amplia que admita otro orden de segmentaciones, como el tipo de perspectiva, la dimensionalidad (2D o 3D), o el sistema de juego; esta última tipificación es la más utilizada hoy en día aunque no es la única.

De este modo, en la clasificación de acuerdo al sistema de juego nos encontramos con los siguientes tipos de videojuegos:

---

<sup>11</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 54.

<sup>12</sup> *Ibidem*. pág. 120.

**Beat'em up:** también conocidos como “juegos de lucha a progresión”, consisten en eliminar grandes cantidades de enemigos mientras se avanza a través de varios escenarios o niveles. Este tipo de juegos suele incluir una modalidad para dos jugadores con el fin de facilitar la conclusión del juego. Algunos ejemplos son *Double Dragon*, *Battletoads* y *Altered Beast*.

**Pelea:** Tratan de una serie de combates en los que el jugador se enfrente contra un peleador controlado por computadora u otro jugador, desde una perspectiva lateral. Una constante es el combate a través de artes marciales, con o sin armas; ejemplos ilustrativos son *Street Fighter*, *Mortal Kombat* o *Tekken*.

**First Person Shooter (FPS):** juegos de disparos en primera persona, su mecánica radica en mostrar únicamente el arma del personaje controlado por el usuario pero no la representación virtual de éste. Así, la perspectiva se da de manera interiorizada, es decir, en primera persona. Como ejemplos está *Doom*, *Quake* y *Halo*.

**Third Person Shooter (TPS):** juegos de disparos en tercera persona, a diferencia de los FPS, la perspectiva se sitúa apenas por detrás de la espalda del personaje controlado por el usuario (PCU o avatar), a menudo a la altura del hombro. Algunos ejemplos los encontramos en *Resident Evil 4*, *Gears of War* y *Dead Space*.

**Sandbox:** con una perspectiva en tercera persona, los sandbox son juegos “libres” en cuanto a que el usuario decide hacia dónde desea ir dentro del espacio de juego, y el orden de las misiones a completar; por ejemplo, *Grand Theft Auto*, *Crackdown* y *Saints Row*.

**Plataformas:** en esta clase de juego, el usuario controla un personaje avanzando por un entorno lateral en el que debe evadir obstáculos físicos y enemigos con el fin de llegar a la meta. Las acciones más frecuentes a desarrollar en estos juegos son saltar, correr y algún tipo de ataque. Cabe señalar que la introducción de entornos en 3D permitió el aumento de su complejidad y la consecuente movilidad en varias direcciones. Ejemplos del género son *Super Mario Bros.*, *Super Metroid* y *Castlevania*.

**Ritmo:** su sistema de juego se centra en el seguimiento de secuencias musicales, ya sea que la mecánica esté basada en bailar, cantar o tocar un instrumento. Frecuentemente, estos juegos requieren de hardware adicional o interfaces humanas especializadas (como tapetes de baile, micrófonos o controles a manera de guitarras) para ser jugados. Algunos ejemplos son *Rock Band*, *Dance Dance Revolution* y *Singstar*.

**Estrategia:** Implementando generalmente una perspectiva cenital, en los juegos de estrategia el usuario debe administrar de manera planificada una serie de recursos diversos y crear y controlar una gama de unidades especializadas con el fin de alcanzar un objetivo predefinido. Como ejemplo tenemos a *Age of Empires*, *StarCraft* y *Zoo Tycoon*.

**Arcade:** herederos de la primera generación de videojuegos de los ochenta, son juegos de mucha simplicidad, de acciones sencillas y repetitivas. Por ejemplo, *Pac-man*, *Asteroids* y *Space Invaders*.

**Deportes:** son simulaciones de juegos de deporte reales, adaptados a las particularidades de la interfaz humana, emplean básicamente las mismas reglas que sus contrapartes del mundo real. Ejemplos: *FIFA 2011*, *Madden NFL 11*, y *Tiger Woods PGA Tour*.

**Puzzles:** conocidos también como juegos de acertijos, se enfocan en contribuir al desarrollo de la agilidad mental del usuario a través de problemas a resolver generalmente contra reloj, y cuya dificultad aumenta progresivamente. Como ejemplo está *Tetris*, *Echochrome* y *Brain Age*.

**Carreras:** consisten en ir de punto A hacia un punto B antes que el resto de competidores, por ejemplo, *Mario Kart*, *Need for Speed* y *Wipeout*.

**Simulación de vida:** se caracteriza por el control de todos los aspectos de la vida virtual de un personaje, desde el ámbito personal, social e incluso laboral, y cuya proyección se desarrolla a lo largo de una línea de tiempo. Un par de ejemplos son *The Sims* y *Spore*.

*Aventura gráfica*: también conocidos como *point and click*, se distinguen por implementar una historia que para su conclusión requiere que el jugador resuelva una serie de misterios en diferentes escenarios, haciendo uso, la mayoría de las veces, de sólo un clic del ratón para interactuar con el entorno. Ejemplos de ello son *Monkey Island*, *Leisure Suit Larry* y *The Dig*.

*Rol*: o también llamados RPG (Roll Playing Game) como su nombre lo dice, en este tipo de juegos, el jugador asume una clase de personaje con características y habilidades propias (por ejemplo un mago, guerrero, elfo, etc.) para embarcarse en una historia profunda en la que deberá interactuar con un gran número de personajes no controlados por el usuario (PNCU) y completar una amplia gama de misiones para evolucionar dentro del juego. Algunos ejemplos son *Final Fantasy*, *Diablo* y *Mass Efect*.

Además, en este género existe una subcategoría, los *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online RPG*) los cuales se distinguen por su implementación en línea, donde miles de usuarios conviven simultáneamente. Ejemplo de esta clase de juegos es *World of Warcraft*.

Si bien la clasificación por sistema de juego es la más aceptada, también existen otras tipologías brindadas por diversos teóricos para el estudio del videojuego como medio de comunicación. Es el caso de la clasificación por *tipo de desafío*, utilizada por el investigador Jesper Juul.

En ella se distingue entre dos tipos de categorías, los videojuegos de *contingencia* y los de *progresión*. Los juegos de *contingencia* están estructurados por un sistema de reglas simples que se combinan de múltiples formas dando lugar a variaciones interesantes. La tarea del jugador es encontrar las estrategias de operación más efectivas. Algunos ejemplos al respecto pueden ser los juegos de tablero, de cartas, deportes, los juegos *arcade* e incluso algunos de estrategia.

Por su parte, en los videojuegos de *progresión* interviene un nivel mayor de complejidad en forma de retos presentados consecutivamente. En ellos, los actos que el jugador debe seguir han sido trazados desde un inicio ya que se articulan para dar sentido

a una historia o relato. “[...] en los juegos de progresión también encontramos la mayoría de juegos con ambiciones narrativas”.<sup>13</sup>

Este tipo de juegos se inició con el género de aventura pero pronto se extendió al resto de géneros, convirtiéndose en uno de los más populares en nuestros días gracias a su potencial como transmisor de ideas. Para la competencia comunicacional, esta clase de juegos resultan ricos en lo que a discurso se refiere. Ejemplos de estos juegos son *Silent Hill*, *Chrono Cross*, *Dino Crisis*, etc.

En la tipología por *desafío* proporcionada por Juul podemos encontrar un grado más alto de especificidad, así como la hibridación entre géneros. De este modo, los juegos de *contingencia* y *progresión* pueden llegar a ser puros y compartir características entre ellos:

**Juegos de progresión puros:** los juegos de aventuras, como *Lego Star Wars*, *Assassin's Creed*, *The Legend of Dragoon*, etc., son ejemplos claros de pureza en este género.

**Juegos de contingencia puros:** juegos menos basados en relatos y más centrados en acciones ejemplificarían el género, es el caso de los juegos para varios jugadores, deportes o estrategia como *Super Smash Bros.*, *Crash Tag Team Racing*, *Civilization*, etc.

**Juegos de progresión con componentes de contingencia:** la contingencia se da en estos casos cuando, en modalidad para un solo jugador, el usuario debe atravesar fases contingentes de juego con reglas poco complejas pero bien delimitadas y de acción menor o mayormente limitada para dar continuidad a la historia, por ejemplo, *Contra*.<sup>14</sup>

**Juegos de contingencia con componentes de progresión:** los juegos más ejemplificativos del género son los juegos de rol para varios jugadores (MMORPG) como *World of Warcraft*, *Diablo II* y *EverQuest*, donde su estructura es básicamente contingente pero se incluyen elementos de progresión en la medida en que el jugador debe cumplir con un pequeño

---

<sup>13</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 5.

<sup>14</sup> *Ibidem*. págs. 71-72

número de misiones o llevar a cabo una secuencia de eventos en un orden determinado para completar una partida, más no el juego completo.<sup>15</sup>

Asimismo, Juul ofrece una segunda clasificación para dividir los juegos de video de acuerdo a la *mecánica de aplicación* en su jugabilidad.

**Juegos de implementación:** este tipo de juegos está representado por los juegos de mesa o cartas, en los cuales es posible establecer con precisión las correspondencias entre la totalidad de estados de juego, tanto en la versión digital como en la del mundo real. Basta pensar que sería perfectamente posible jugar ajedrez sin siquiera contar con las piezas físicas del juego, siempre y cuando los jugadores tuvieran la memoria suficiente para recordar el estado del juego. Así, el paso del juego físico a su contraparte digital se da de forma fiel y sin pérdidas por lo que se considera una *implementación*.

**Juegos de adaptación:** Al hablar de juegos de adaptación estaríamos refiriéndonos a un gran número de juegos en los que, tanto las reglas, el sistema de juego y la jugabilidad son abstracciones de procesos físicos muy elaborados que por su complejidad requieren ser reducidos a niveles amplios para ser adaptados al control de juego o interfaz humana. Un ejemplo claro sería un juego de fútbol en el que se lleva a cabo un proceso de adaptación selectiva para representar las acciones de los futbolistas (correr, tirar, saltar, barrerse, etc.), todo en un sólo dispositivo de entrada.<sup>16</sup>

Otra clasificación más reciente dentro de la rama de estudios culturales es la que divide a los videojuegos de acuerdo a su utilidad, su temática o su capacidad formativa. Conocidos como *juegos serios* estos videojuegos son considerados dentro del terreno de la pedagogía como herramientas de aprendizaje, de las cuales se puede aprender a enseñar.

Los *juegos serios* son unas herramientas de aprendizaje muy poderosas que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia, de forma segura, en entornos peligrosos o de alto riesgo. El objetivo fundamental de los juegos

---

<sup>15</sup> Ibídem. pág. 72.

<sup>16</sup> Ibídem. pág. 49.

serios es crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos.<sup>17</sup>

Para Eva Dural, los juegos serios representan puentes entre el terreno de lo lúdico y el mundo real, en la medida en que sus temáticas giran en torno a problemáticas sociales o remiten a ellas irremisiblemente por los elementos contextuales inmersos en su contenido.

Por este motivo han sido utilizados como un medio para la educación, el aprendizaje de nuevos conceptos, la concienciación, la denuncia social o política e incluso la propaganda, el márketing y la publicidad. La apropiación de los videojuegos desde ámbitos tan diferentes se basa en la siguiente premisa: los videojuegos son un medio de comunicación más. Las temáticas de los Juegos Serios son muy diversas y abarcan cuestiones como la salud, el medio ambiente, economía, derechos humanos, ciencia, entre muchas otras.<sup>18</sup>

Aunque la denominación de juegos serios también se aplica al ámbito de los videojuegos comerciales, su alcance va más allá del mero entretenimiento y a menudo se emplean para la capacitación de personal, la toma de decisiones a través de modelos, la concienciación social e incluso el reclutamiento militar.

Para delimitar los alcances de los juegos serios, la *Serious Game Initiative*, mediante los estudios de Ben Sawyer y Peter Smith, ha llevado a cabo una taxonomía de los juegos serios en la que es posible identificar siete áreas de interés a lo largo de siete sectores de la vida social (véase Cuadro 1).

Adicionalmente, la pedagoga Begoña Gros establece una configuración alternativa para la clasificación de los videojuegos de acuerdo a su duración, su personalización y la apertura de su final. Así, los géneros incluyen juegos rápidos como los acertijos o minijuegos, juegos lineales como los de plataformas, abiertos como los *sandbox* y mundos persistentes como *Second Life* (véase Cuadro 2).

---

<sup>17</sup> Begoña Gros Salvat, "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje". *Comunicación No. 7*, Vol. 1. pág. 253.

<sup>18</sup> Eva Dural Gazulla. En Gros Salvat. Loc. Cit.. pág. 253.

**Cuadro 1. Taxonomía de “juegos serios”<sup>19</sup>**

	Juegos para la salud	Juegos publicitarios	Juegos para la formación	Juegos para la educación	Juegos para la ciencia y la Investigación	Producción	Juegos como empleo
<b>Gobiernos y ONGs</b>	Educación para la salud	Juegos políticos (campañas de paridos políticos)	Formación de empleados	Información pública	Recogida de datos - planificación	Planificación de políticas y estrategias	Diplomacia estudios de opinión
<b>Defensa</b>	Rehabilitación y bienestar psicológico	Reclutamiento y propaganda	Formación de apoyo a los soldados	Educación en la escuela y en el hogar	Juegos de guerra -planificación	Planificación de la guerra e investigación armamentística	Mando y control
<b>Sistemas de salud</b>	Ciberterapia y videojuegos para hacer ejercicio	Campaña de concienciación social	Juegos formativos para profesionales de la salud	Educación de pacientes y gestión de la enfermedad	Visualización y epidemiología	Diseño y fabricación de biotecnologías	Logística de planes de salud pública
<b>Marketing y comunicaciones</b>	Publicidad de tratamientos médicos	Marketing en juegos. Publicidad indirecta (por emplazamiento)	Uso de productos	Información de productos	Estudios de opinión	Machinimia (corto de animación que usa un videojuego)	Estudios de opinión
<b>Educación</b>	Informar sobre enfermedades y riesgos sanitarios	Juegos sobre temática social	Formación de profesorado	Aprendizaje	Ciencias de la computación y reclutamiento	Aprendizaje P2P Constructivismo	Formación on-line
<b>Empresas</b>	Información a empelados del sistema sanitario	Educación del cliente	Formación de empleados	Formación continua - cualificación profesional	Publicidad – visualización	Planificación estratégica	Mando y control
<b>Industria</b>	Prevención de riesgos laborales	Ventas y contratación	Formación de empleados	Formación profesional	Procesos de optimización mediante simulación	Diseño nano-biotech	Mando y control

<sup>19</sup> Sawyer, B. y Smith, P. En Gros Salvat, Loc. Cit.. pág. 253.

Si bien, de acuerdo con Marc Prensky, es posible adquirir muchas habilidades a través de los juegos serios, tales como la colaboración, toma de decisiones bajo presión, pensamiento lateral y estratégico, asunción de riesgos y comportamiento ético<sup>20</sup>, existen juegos serios especialmente diseñados para la formación y capacitación de futuros profesionales. “Se trata de proporcionar la forma en que en una profesión o comunidad de práctica se adquieren conceptos y competencias propias”.<sup>21</sup>

**Cuadro 2. Marco de referencia para la clasificación de juegos digitales.**<sup>22</sup>

Género	Tiempo	Final abierto	Modos creativos	Ejemplos
<b>Juegos rápidos (puzzle, minigames)</b>	1-4 horas	Bajo	Bajo	<i>Tetris</i>
<b>Juegos lineales</b>	20-40 horas	Bajo	Bajo	<i>Super Mario Bros.</i>
<b>Juegos abiertos</b>	100 horas	Alto	Múltiples soluciones y alternativas	<i>The Sims</i>
<b>Mundos persistentes</b>	500 horas	Alto	Juegos sociales simulaciones	<i>World of Warcraft</i>

El mundo real ha impactado los mundos virtuales de los videojuegos en muchas ocasiones a través de la representación de problemáticas sociales entre las que se cuentan el sexismo, el racismo, el clasismo y la cultura. Diseñadores y programadores independientes han visto en los juegos serios, la plataforma ideal de expresión artística y activismo político que se han traducido en juegos de gran seriedad como *Iced Game11*, *Corridos12*, *Crosser* y *La Migra*. “En todos ellos la realidad es el punto de partida. Más allá de tratar problemáticas sociales, a través de estos juegos los creadores buscan ofrecer y generar otras miradas y, sobre todo, una actitud crítica respecto a cuestiones que demasiado a menudo terminan por convertirse en historias estereotipadas”.<sup>23</sup>

<sup>20</sup> Marc Prensky. En Gros Salvat. Loc. Cit. pág. 255.

<sup>21</sup> Gros Salvat. Loc. Cit. pág. 255.

<sup>22</sup> Squire, K. En Gros Salvat. Loc. Cit. pág. 256.

<sup>23</sup> Eva Dural Gazulla. En Gros Salvat. Loc. Cit. pág. 256.

Los innegables nexos entre el acontecer político-social del mundo real con los universos virtuales de los videojuegos han dado pie a nuevas consideraciones respecto a los llamados *juegos serios*. Una de estas reflexiones es la que clasifica a los *juegos serios* en diferentes tipos de *videojuegos documentales*.

Los juegos digitales a menudo son celebrados por su *realismo*, una referencia a su verosimilitud más que a una asociación con algo real. Mientras que los juegos comienzan a dejar atrás los anticuados límites tradicionales y contextos, un nuevo tipo de géneros empieza a emerger; uno que utiliza a gente real, lugares y temas como referente. A veces llamados “juegos documentales”, estas obras intentan hacer algún tipo de conexión tangible con el mundo exterior. Al hacerlo, surgen nuevas cuestiones, no sólo por la representación de tópicos reales, sino por la oportunidad de hacerlo dentro de una forma comúnmente usada para el entretenimiento.<sup>24</sup>

El uso del término *documental* en los videojuegos hace referencia directa a su contraparte cinematográfica, cuya intención es la de acercar al espectador a un aspecto de una problemática social en particular, en la manera tal cual es vivida por los miembros afectados, “[...] los documentales son reportes no ficticios del mundo”.<sup>25</sup>

Empero, mientras los filmes de corte documental son capaces de representar un caso estático de la problemática, los juegos de video en su calidad de procesos (característica derivada de su naturaleza informática basada en la ejecución de procesos y la capacidad de correr código de programación) poseen el potencial de ser modificados y de este modo dar a conocer una multiplicidad de sentido. “Inversamente, los medios digitales ofrecen la posibilidad de simular situaciones difíciles de deconstruir o seguir visualmente”.<sup>26</sup>

Mucho podría argumentarse sobre la posible pérdida de fidelidad y “licencias creativas” que pueden tomarse los desarrolladores de videojuegos en contraposición con los directores de filmes documentales. A menudo se cree que el registro de una realidad en video es una copia fidedigna de la realidad, no obstante, son muchos quienes, como el pionero documentalista John Grierson, consideran que tal fidelidad es inexistente en la

---

<sup>24</sup> Ian Bogost y Cindy Poremba, “Can Games Get Real? A Closer Look at ‘Documentary’ Digital Games”. En Jahn-Sudmann, Andreas, et. al, *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears*. pág. 12

<sup>25</sup> *Ibidem*. pág. 13.

<sup>26</sup> *Ibidem*. págs. 12-13.

medida en que el propio director interfiere en la articulación del discurso en el documental.

De este modo, para Grierson el documental debe ser entendido como el “tratamiento creativo de la realidad”,<sup>27</sup> y, como hemos visto hasta ahora, el videojuego es una de las herramientas multimedia que permiten una mayor flexibilidad en el proceso de producción creativa.

Los juegos documentales brindan la oportunidad de explorar otros caminos de la representación no ficticia – y a su vez, de revelar cómo nuestras expectativas de registro y documentación pueden ser sesgadas por el mito de la transparencia cinematográfica. Los documentales subrayan casos específicos, mientras los *juegos documentales* se enfocan en virtualidades *reales*; posibilitando espacios en los cuales instancias múltiples de la actividad del mundo real pueden existir. [...] La única realidad que importa al final es la interpretación la cual es profunda.<sup>28</sup>

Sin embargo, ni todos los videojuegos serios son documentales, ni todos los juegos documentales podrían ser considerados dentro de la categoría de serios, puesto que muchos de ellos juegan con las temáticas sociales. Empero, sí podrían ser considerados en el género de juegos serios si consideramos su referencialidad. Así pues, “para llevar el mote de ‘documentales’, los juegos deben articularse en la realidad”<sup>29</sup>. En este sentido es importante tener en cuenta que la forma en que la realidad es presentada en los videojuegos es muy diferente de la manera en la que se le representa en los filmes documentales. Mientras que “la ilusión de transparencia facilita esta representación en los filmes, [...] el espacio digital construido hace más complicada la articulación de la realidad”.<sup>30</sup>

Lo anterior responde a la naturaleza multimedia de los juegos de vida, una condición que les permite integrar los mismos medios (videos, fotos, audio, etc.) que la cinematografía y llevarlos más allá al combinarlos y permitir su articulación interactiva de forma no lineal. Un ejemplo de ello es el juego *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, basado en la Segunda Guerra Mundial, el cual le permite al jugador desbloquear material adicional,

---

<sup>27</sup> John Grierson. En Bogost. Loc. Cit. pág.14.

<sup>28</sup> Bogost. Loc. Cit. págs. 14-16.

<sup>29</sup> *Ibidem*. Loc. Cit. pág.15.

<sup>30</sup> *Ídem*.

como cartas, mapas y fotos, es decir referencialidades sobre las cuales ha sido construido el juego. “Aunque la inclusión de tales artefactos mediados no debe ser lo único a tener en cuenta para identificar un juego como documental, la presencia de este material puede servir para apoyar la calidad documental de estos juegos”.<sup>31</sup>

Ahora bien, para clasificar los juegos documentales el investigador Ian Bogost retoma las categorías de clasificación del cine documental definidas por el documentalista y teórico cinematográfico Bill Nichols, adaptándolas a las particularidades del videojuego, tipificación que utilizaremos para fines del presente estudio:

**Procesal:** los videojuegos documentales de tipo procesal, género basado en el expositivo de Nichols, establecen un nexo con la realidad mediante la implementación de reglas, éstas definen el rumbo a seguir para el tratamiento del tema, así los juegos documentales de tipo procesal “[...] involucran la estructuración de un tema en un marco retórico producido por una estructura definida de reglas. [...] Las reglas pueden convertirse en un observador autoritario, creando la ilusión de libertad mientras que define la esfera de acción de la realidad construida en el juego.”

Así, esta clase de juego documental presenta los eventos basados en hechos reales dentro de un ambiente virtual también basado en lugares reales, “[...] sin embargo, el sistema de reglas derivado y la posibilidad de espacio construyen una perspectiva particular al ataque”; o, en otras palabras, el campo de acción dejado al jugador es limitado ya que se pretende la consumación de eventos determinados.

**Participativo:** oscila entre dos procesos simultáneos que pasan indistintamente de la observación a la recepción, permitiendo que el usuario se convierta en autor y receptor. “[...] En los documentales tradicionales, sólo el documentalista forma parte del modo participativo. Pero en el juego, el jugador por sí mismo se convierte en el participante/observador”. De esta manera, parte de la responsabilidad de la construcción del relato le es encargada al jugador/documentalista mediante la implementación de sus

---

<sup>31</sup> Ibídem. Loc. Cit. pág.17.

propias reglas. “En el proceso, (estas reglas) pueden convertirse en una de las limitaciones inherentes del filme: el impacto de la cámara”.

**Reflexivo:** en esta clase de juegos documentales el jugador está encargado de crear las reglas de juego en el marco de la realidad con fines de recreación histórica; así el jugador asume una posición -derivada del propio establecimiento de normas- con respecto a una situación político-social. “[...] la forma reflexiva del documental se enfoca en los meta-comentarios [...] Los juegos en este género pueden también estar sujetos a la metáfora cultural global del ‘juego’ con relación a la realidad: simplemente al revelar la ‘jugabilidad’ de una situación se conduce automáticamente al comentario”.

**Generativo:** los juegos documentales generativos se basan en la reinterpretación de realidades en la medida en que es imposible para el videojuego grabar la observación mediante el uso de cámaras, por lo que se sirve de su recreación desde marcas o puntos de salida. “Una reinterpretación potencial de observancia pueden ser juegos conducidos por información del mundo real o procesos o continuamente contruidos por sus temas”.

**Poético:** en lo que resulta el género más abierto y la manera más abstracta de tratar temáticas reales, los juegos documentales poéticos son representaciones subjetivas de “material puro designado para evocar humor, perder asociación, y percepción fragmentada [...]”.<sup>32</sup>

En este sentido, para el presente análisis de los videojuegos *Call of Juarez: The Cartel* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, podemos decir que se ubican, por su sistema de juego, en la categoría de *First Person Shooter* y *Third Person Shooter*, respectivamente; ambos son juegos de adaptación, puesto que realizan abstracciones de los movimientos corporales y funcionamiento de las armas, y de progresión puros ya que presentan un desarrollo narrativo lineal. Asimismo, dada su temática basada en acontecimientos reales pueden ser considerados juegos serios de tipo documental, dentro de la categoría de juegos procesales debido a que se hacen referencia descriptivamente a situaciones de un contexto político-social de la realidad.

---

<sup>32</sup> Bogost. Loc. Cit. págs.18-19.

### 2.1.3 Fases de progresión

Establecer una secuencia de progresión generalizada para los eventos que se desarrollan en los juegos de video es una tarea por demás complicada e infecunda, puesto que existen tantas secuencias como géneros en el rubro. Empero, para los juegos de progresión, como los que son analizados en la presente investigación, resulta un punto importante para su correcta deconstrucción como objeto de estudio.

En los juegos de progresión -como los de aventuras, rol, *sandbox*, plataformas, etc.- siempre es posible encontrar una secuencia típica que alude a la estructura básica del relato: inicio, nudo o desarrollo y conclusión.

A menudo, la fase inicial en los videojuegos representa la parte más expositiva de los mismos. Aquí se dan a conocer la temática y pormenores del juego, se establece el conflicto a resolver y se exponen las características del, o los, protagonistas de la historia, toda vez que se justifica su presencia en relación con el conflicto de fondo.

Asimismo, esta primera fase es el marco ideal para involucrar al usuario en un tutorial<sup>33</sup> que sirva para aprender el manejo de los controles de juego, así como las reglas básicas del mismo. Además, dependiendo del juego, es posible encontrar una etapa de personalización de las características del personaje, la cual, como veremos más adelante, conduce al jugador a un grado mayor de interiorización de los sucesos que ocurren en el videojuego.

Otras opciones que pueden ser elegidas por el usuario durante la fase inicial del juego incluyen el nivel de dificultad (fácil, medio, difícil), y el tipo de control ajustado de acuerdo a diferentes configuraciones. “Los jugadores llegan al juego con diferentes cualidades y repertorios. Unas cuantas soluciones diferentes han sido propuestas para lidiar con esto, la más simple es permitirle a los jugadores elegir su nivel de habilidad”.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Es perfectamente lícito encontrar tutoriales de menor duración a lo largo del juego, por ejemplo, después de adquirir una nueva habilidad o herramienta.

<sup>34</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 110.

Por su parte, el desarrollo del juego se produce a lo largo de una serie de misiones principales cuyo orden puede estar establecido desde el comienzo, ser aleatorio o decidido por el usuario de acuerdo sus preferencias; ello mientras se alcance el objetivo del juego.

Dada la extensión del relato en los juegos de video se han implementado una gama de convencionalismos para hacer posible su comisión. Éstos se dividen en tres: *passwords* o códigos, *checkpoints* o puntos de control, y puntos de guardado del juego.

Los *passwords* consisten en ingresar un código en la pantalla de título (o en algún submenú) con el fin de conducir al jugador al punto de inicio de una misión. Por su parte, los *checkpoints* generalmente son puntos de reinicio más breves dentro de misiones largas, en los cuales puede continuar el jugador sin comenzar desde el principio de la misión. Los puntos de guardado de partida son un sistema de continuación más complejo ya que permiten al usuario guardar el estado de la partida en un momento determinado para proseguir más tarde, se distinguen del resto en que éstos acceden a los dispositivos de almacenamiento de la consola para hacer el respaldo de la información del juego.

Los puntos de guardado han sido acusados de interrumpir el relato y con ello alterar el contenido del discurso en el juego, empero es importante tener en cuenta su utilidad como una herramienta que permite dar seguimiento a la narración en episodios durante juegos muy largos.”El guardado de la partida ha sido acusado de disminuir la tensión dramática del juego ya que el jugador simplemente reinicia si algo sale mal. El único modo en que los jugadores pueden jugar un juego que dura cincuenta o cientos de horas es usando el sistema de guardado de partida”.<sup>35</sup>

En este sentido es importante distinguir entre tres diferentes tipos de temporalidades: *el tiempo real*, *el tiempo de juego* y *el tiempo de contexto*. Llamamos *tiempo real* al total de horas invertidas al jugar un videojuego, este tiempo incluye los tiempos muertos -la lectura de textos o la visualización de cinemáticas, por ejemplo- (“un tiempo muerto es cuando tienes que llevar a cabo actividades sin reto en aras de un objetivo mayor”)<sup>36</sup>, o los intentos

---

<sup>35</sup> *Ibidem.* págs. 110-111.

<sup>36</sup> *Ibidem.* pág. 155.

fallidos -como el reinicio del juego después una muerte o derrota-; los cuales a menudo no se cuentan en el *tiempo de juego*.

Así, el *tiempo de juego* es únicamente el tiempo empleado para la conclusión de un videojuego. “Jugar un juego toma tiempo. Un juego empieza y termina. [...] el tiempo de juego denota el lapso de tiempo tomado para jugar un juego”.<sup>37</sup>

Finalmente, el *tiempo de contexto* se refiere a la temporalidad diegética donde se desarrolla la trama del juego, pudiendo estar ubicada en el pasado, presente o futuro de nuestra, sin importar que los eventos aludan a sucesos reales o de ficción.

Es perfectamente posible jugar un juego en tiempo real que tiene lugar en la Francia del siglo XV, o en el espacio en el siglo XXXII. Esto es algo que puede ser determinado simplemente con el uso de texto en la caja [...] o es algo que el jugador deduce del escenario de juego. [...] El tiempo de juego puede ser proyectado en tiempo ficticio a una velocidad específica y puede ser establecido históricamente.<sup>38</sup>

El tiempo de contexto es particularmente importante en los juegos serios de tipo procesal porque hacen menester el abordaje contextual de la realidad que presentan para hacer comprensible su temática. Es el caso de los juegos que se analizan en este trabajo, *Call of Juarez: The Cartel* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, ambos ambientados en Ciudad Juárez, Chihuahua.

#### **2.1.4 Interfaz gráfica: sistema de convenciones**

Antes de conocer lo que es una interfaz gráfica y como se aplica en los videojuegos es necesario comprender qué es una interfaz de usuario. Ésta representa el medio de comunicación en la relación hombre-máquina.

Para el abordaje teórico de los juegos de video se distinguen dos tipos de interfaces: la interfaz de hardware, basada en dispositivos de entrada de información tales como el teclado, el mouse, o el propio control de juego; y la interfaz de software que utiliza un programa computacional para interactuar con el usuario.

---

<sup>37</sup> *Ibidem*. pág. 142.

<sup>38</sup> Juul. *Loc. Cit.* pág. 145.

Algunas de las funciones propias de las interfaces de usuario recaen en:

- Encender y apagar el equipo
- Manipulación de las funciones del equipo
- Manipulación de archivos y directorios
- Comunicación con otros sistemas
- Información de estado
- Configuración de la interfaz y entorno, entre otras.<sup>39</sup>

En particular, la interfaz gráfica de usuario, o basada en software (GUI, *graphical user interface*, por sus siglas en inglés), no es exclusiva de las computadoras y se aplica obligatoriamente en todos los videojuegos.



Fig. 1. En el popular juego *Doom*, la interfaz muestra, de izquierda a derecha, las municiones, el nivel de salud, la cantidad de armas disponibles, el estado anímico del personaje y su porcentaje de defensa (idSoftware, 1993).

<sup>39</sup> Irene Rodil. *Operaciones auxiliares con tecnologías de la información y la comunicación*. pág. 36 [53]

De este modo, la interfaz gráfica se adapta a la funcionalidad del juego y las necesidades del jugador; así, por ejemplo, es común encontrar en los juegos de pelea una barra de estado de salud, en los de carreras un velocímetro, en los de deportes un marcador del partido, etc. Esto quiere decir que cada género en los juegos de video tiene su propio sistema de convenciones y por lo tanto una interfaz gráfica especializada.

En el caso de los juegos de progresión, la interfaz gráfica se compone de varios elementos que indican el estado del juego, su complejidad y diversidad varían de acuerdo al juego, pero la mayoría incluyen: un indicador de salud, a menudo en forma de barra, que le informa al jugador sobre cuánto daño más puede recibir antes de ser derrotado y terminar así la partida; un indicador de armas/herramientas disponibles, así como indicadores individuales que le dicen al usuario la cantidad de munición restante para cada una de ellas; ocasionalmente puede haber también indicadores de espacialidad, como mapas o coordenadas, o de temporalidad, como cuentas regresivas, calendarios o relojes.

Adicionalmente, es posible encontrar un indicador más conocido como el inventario de juego, es decir, un submenú que se despliega una vez que el jugador presiona el botón destinado para ello. En este submenú se localizan el resto de utensilios que, si bien no están a la alcance de la mano durante el juego, pueden ser equipados para su uso inmediato. Tales artículos se componen por botiquines para regenerar la salud, armas

adicionales, municiones especiales, llaves, herramientas como lentes de visión nocturna, etc.; por mencionar algunos.

El empleo del submenú inventario tiene además una funcionalidad temporal, ya que, al abrirlo, el juego entra en pausa deteniendo el *tiempo de juego*. Esta propiedad ha sido motivo de críticas que argumentan una irrupción en el flujo normal del juego,



Fig. 2. Inventario de *Resident Evil 3*. Acceder a este menú es muy recurrente para recargar el arma, investigar objetos y emplear artículos curativos (Capcom, 1999).

lo cual se traduce como un corte en la tensión dramática.

Por ello, juegos como *Dead Space* implementan un inventario que se despliega en tiempo real durante el juego, por lo que el jugador debe estar muy atento aún cuando se encuentre revisando sus artículos.

### 2.1.5 Interfaz humana

El término interfaz humana, o HID (*Human Interface Device*, por sus siglas en inglés), se utiliza en informática para designar a los dispositivos de entrada de información, a través de los cuales se comunica el usuario con la máquina. Concretamente, en los videojuegos, la interfaz humana se refiere a los controles del juego.

Si bien el término debe su origen a la informática, en el campo de los juegos de video, los mandos del juego se integran al conjunto de elementos que construyen el *punto de existencia*. Su importancia radica en sus propiedades físicas, las cuales son el aliciente del mundo real para el desarrollo de las acciones en el mundo virtual; “los juegos que dominan tanto la infancia como las actividades animales son claramente físicos: gran parte del placer se debe a las acciones –la *playformance*– del cuerpo en juego”.<sup>40</sup>

La *playformance*, de la que habla Frasca, sucede a nivel hardware y establece sus propias reglas de operación, a diferencia del *gameplay* que tiene lugar en el software. Por lo tanto, podemos argumentar que los controles de juego también son fuentes de sentido al fungir como dispositivos de entrada de información, pero también de salida de la misma a través de elementos semánticos como la vibración o el sonido.

En nuestros días existe una gran cantidad de interfaces humanas, tantas como consolas hay en el mercado. No obstante, y a pesar de las diferencias formales, los controles de juego conservan propiedades estándar que permite que la experiencia al jugar sea similar en todas las consolas:

Cada forma de interfaz representa una forma de comunicarse entre el jugador y el juego, y cada forma de comunicarse plantea restricciones en cuanto a los juegos que se pueden diseñar y la forma en que se puede participar de los mismos. Se puede decir que después

---

<sup>40</sup> Frasca. Loc. Cit. pág. 42.

de varias décadas de utilizar los mismos tipos de interfaces, se ha avanzado mucho en la comprensión de las mismas, y que se han desarrollado varios patrones de diseño que permiten su uso para el diseño de los juegos.<sup>41</sup>

Da la impresión de existir en la industria una tendencia a desarrollar interfaces humanas que simulen la acción a representar de la manera más realista posible, no obstante, a pesar de lo realista que puedan parecer a primera vista no debemos olvidar que se trata siempre de abstracciones cuyo objetivo es simular acciones:

Existe un error común en la industria que es creer que los interfaces “alternativos” como el mando de *Wii* agregan “realismo” a la experiencia. Es verdad que al jugar al tenis en la *Wii* los movimientos del cuerpo son similares o idénticos a los de un jugador de tenis “de verdad”. Sin embargo, toda simulación es una abstracción. La carrera por el “realismo” está perdida de antemano, pues por definición la experiencia es diferente a la del objeto simulado. [...] Es verdad, se acerca a su objeto en que el jugador hace más ejercicio que con un *gamepad*, pero las diferencias siguen siendo enormes. Al igual que en el mundo audiovisual fotorealismo no equivale a realidad, las simulaciones pueden parecerse en algunos aspectos a su sistema fuente pero nunca son equivalentes.<sup>42</sup>

Hasta hace unos años, la atención de la industria se concentraba en el desarrollo de gráficos realistas y de alta definición, cuyos adelantos en esta materia eran limitados por los avances tecnológicos de la época. No obstante, con la implementación de motores computacionales más potentes los gráficos superaron las expectativas pero la mecánica de juego fue dejada de lado hasta que la industria tuvo que reinventarse en años recientes en pos de evitar una segunda crisis como la que acaeció a mediados de los ochenta. “En esta primera década del siglo XXI, estamos siendo testigos de un renacimiento de la *playformance* luego de un claro dominio del *playworld* en el mundo de los videojuegos. Dicho de otra manera, los gráficos antes eran esenciales para vender videojuegos. Hoy son importantes pero, [...] ya no son el único factor decisivo.”<sup>43</sup>

El desarrollo de interfaces humanas más interactivas, o de mayor contacto físico donde el éxito en el juego no sólo consiste en presionar botones se ha convertido en el camino a seguir por los desarrolladores de dispositivos de juego. Ello ha conseguido varios éxitos a los desarrolladores más intrépidos que rediseñaron sus controles de juego. Es el caso de *Nintendo* que con su mando *Wii* logró posicionar su consola *Wii* en el mercado, a

---

<sup>41</sup> Herán Moraldo. “Aplicación de las interfaces modernas”. *Comunicación No. 7*, Vol. 1. pág. 12.

<sup>42</sup> Frasca. Loc. Cit. págs. 42-43.

<sup>43</sup> *Ibidem*. pág. 43.

pesar de que los gráficos del dispositivo han sido fuertemente criticados por no alcanzar la alta definición. “El éxito de *Nintendo* primero con la *DS* y luego con la *Wii* se debe a que prestaron atención a esas dos máximas, las cuales están además claramente relacionadas. Al usar el cuerpo para jugar, la *Wii* permite transformar al videojuego en un deporte de espectador”.<sup>44</sup>

Para Frasca, el sistema de control de juego conlleva una alta responsabilidad en el proceso de interacción con los videojuegos, dado que el contacto físico representa una de las formas más naturales en las que el ser humano se apropia de la realidad. “Para entender la *playformance* hay que entender que las acciones son mecanismos cognitivos - esta es la idea fundamental del sistema háptico desarrollada por el psicólogo J. J. Gibson (1966)-. Hacer, tocar y moverse no son simplemente acciones pero también son maneras de entender el mundo”.<sup>45</sup>

Entre las principales interfaces humanas que se cuentan en la séptima generación de videoconsolas tenemos al *Wiimote* de *Nintendo*, basado en acelerómetro y detección de movimiento en tiempo real, además implementa un altavoz en el mando; el *Playstation Move*, de *Sony*, con ambas tecnologías de detección motriz; y el *Kinect* de *Microsoft*, una interfaz basada en visión artificial donde el sistema ve al usuario y reconoce patrones de movimiento sin necesidad de un mando físico adicional; asimismo, cada consola cuenta con sus propios controles convencionales. “Algunas de las interfaces llamadas táctiles basadas en mesas, son en realidad basadas en visión artificial, como por ejemplo la *Microsoft Surface*. [...] Otro tipo de interfaz moderna es la basada en entradas de sonido. Ésta puede ser, por ejemplo, basada en el sonido de la voz [...]”.<sup>46</sup>

Las interfaces humanas son los intermediarios entre el mundo real y el mundo ficticio, por ello son una de las primeras etapas en la creación de sentido durante el juego. No sólo proporcionan los medios para comunicarse con el juego, sino que también refuerzan conductas y acciones mediante los mecanismos de respuesta del control, tales como la

---

<sup>44</sup> *Ibidem*. pág. 42.

<sup>45</sup> *Ibidem*. pág. 43.

<sup>46</sup> Moraldo. *Loc. Cit.* pág. 12.

vibración del mismo o los altavoces, por lo tanto deben ser tomados en cuenta para su análisis.” Entre las operaciones que desarrolla el jugador y el desarrollo narrativo que se produce en el mundo representado se establecen reglas de causación, cada tipo de manipulación de los comandos realizada por el jugador causa una transformación específica en el campo constituido por el mundo representado. [...] las podemos denominar reglas de causación de interface o de reglas de causación intermundos, el mundo real en que se mueve el jugador y el mundo simulado en el videojuego”<sup>47</sup>

Las reglas de causación impuestas por la interfaz humana son básicas para el desarrollo del juego, pero a la vez representan una forma de adjetivación, por ejemplo, conociendo qué acciones se destinan para cada botón o combinación de botones podemos averiguar cuáles son las acciones principales o marcos de acción permitidos al usuario. Así, mientras el jugador se encuentra inmerso en un proceso continuo de percepción, el sistema de juego hace lo propio y reacciona a la información ofrecida por el usuario en un complejo sistema de comunicación.

Y este mundo real condiciona el juego y las competencias del jugador en tanto que determina capacidades de manipulación de los comandos, de movimientos de brazos, manos y dedos del jugador sobre el teclado o sobre un Wii-mando, de percepción de los instrumentos propios de las interfaces físicas y de reconocimiento perceptivo de formas y figuras en la pantalla, etc.<sup>48</sup>

## **2.2 Proceso de creación de sentido en los juegos de video**

### **2.2.1 *Gameplay*: las reglas y el mundo de juego como sistema de valores**

Hasta aquí hemos analizado el papel de las interfaces que intervienen en el proceso de intercambio simbólico de información durante el juego. Sin embargo, para comprender a detalle las implicaciones significantes de tales interacciones es importante conocer el marco dentro del que estos intercambios tienen lugar, es decir, el *gameplay*.

---

<sup>47</sup> F. Xavier Ruiz Collantes, “Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos”. *Comunicación No. 7*, Vol. 1. pág. 33.

<sup>48</sup> Ruiz. Loc. Cit. pág. 34.

El *gameplay* o jugabilidad se refiere a las interacciones permitidas y prohibidas al jugar un juego, en otras palabras, al sistema de normas que brindan un marco de acción al jugador. Para Sid Meier, creador de la popular saga de juegos *The Sims*, el *gameplay* se define como una “serie de elecciones interesantes”.<sup>49</sup>

La totalidad del proceso de interacción se da dentro de este marco normativo que no se refiere solamente a las reglas de juego, sino también a las reglas físicas, espacio-temporales y sociales del juego; un proceso que se extiende a la capacidad del usuario de jugar correctamente al juego. “La jugabilidad o *gameplay* es una interacción entre las reglas y los intentos del jugador por jugar el juego lo mejor posible”.<sup>50</sup>

Si bien, como dijimos, el *gameplay* hace referencia al sistema normativo del juego, su extensión no se limita a estas reglas de juego sino que comprende a todas las rutas de elección posibles que pueden ser escogidas por el usuario. Asimismo, incluyen las decisiones tomadas por el jugador y sus consecuencias correspondientes. “El *gameplay* no es un espejo de las reglas de juego, sino la consecuencia de las reglas de juego y de las disposiciones de los jugadores”.<sup>51</sup>

Para Miguel Sicart, investigador en materia de videojuegos, el *gameplay* es el resultado de la suma de factores que sirven para crear la experiencia de juego, delimitada por la estructura normativa y tecnológica que conducen irremisiblemente a construcciones semánticas:

Definiré al *gameplay* en los juegos digitales como la experiencia fenomenológica de interacción con un juego por computadora, restringida por la estructura formal del juego y su diseño tecnológico. La experiencia fenomenológica del juego es lo que Salen y Zimmerman definen como “interacción:” interactuar con un sistema es crear sentido.<sup>52</sup>

En este orden de ideas es posible distinguir tres rasgos que componen al *gameplay*: las reglas de juego, las estrategias del jugador orientadas a la conclusión de una meta y la competencia del jugador.<sup>53</sup> Pero es importante señalar que las reglas de juego sólo

---

<sup>49</sup> Sid Meier en Sicart. Loc. Cit. pág. 42.

<sup>50</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 56.

<sup>51</sup> Ibídem. pág. 88.

<sup>52</sup> Sicart. Loc. Cit., pág. 35.

<sup>53</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 91.

pueden tener lugar a través del mundo y por tanto únicamente pueden ser experimentadas en éste por lo que están ligadas a él intrínsecamente.<sup>54</sup>

Sin embargo, aunque el mundo de juego está revestido con una serie de elementos ficcionales que contribuyen a la formación de un universo con características particulares, “las reglas por sí mismas crean ficciones”<sup>55</sup>. Un ejemplo muy sencillo al respecto es el ajedrez, en este juego, el jugador se separa de su realidad con sólo apegarse a las reglas, puesto que éstas no representan ninguna actividad que corresponda formalmente a la vida real.

Sin duda, las reglas juegan un papel protagónico en el *gameplay*, pues no sólo regulan las actividades posibles en el juego, sino que además construyen la capa más esencial de la ficción en el mismo. De esta forma, las reglas de juego deben ser un primer objeto de análisis durante la deconstrucción de un videojuego –especialmente cuando se desea conocer su carga discursiva- en la medida en que representan una fuente de creación de sentido. “Sólo cuando hayamos descrito las reglas del juego podremos analizar el mundo de juego, la narrativa, y otros elementos audiovisuales en relación al núcleo de valores y conductas propuestas por el sistema de juego. En otras palabras, la moral de un juego yace en su diseño”.<sup>56</sup>

La utilización de las reglas en los juegos de video con fines persuasivos no es una situación nueva, el propio Gonzalo Frasca, diseñador e investigador en videojuegos, lo ha reconocido y puesto en práctica en su juego *September 12th - A Toy World*. En este título el jugador debe eliminar terroristas bombardeándolos, el problema surge cuando al matar a los terroristas se termina con la vida de civiles inocentes cuyos familiares, a la postre, se convierten también en terroristas aumentando así el número de enemigos a eliminar.

---

<sup>54</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 35.

<sup>55</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 13.

<sup>56</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 24.

Este juego de contenido político fue desarrollado al iniciar EEUU y sus aliados la guerra de Irak. En este caso, las reglas del juego están pensadas para que el jugador rápidamente infiera que el bombardeo solamente produce más terrorismo. [...] la conclusión probable es que simplemente no se debe jugar.<sup>57</sup>

Al establecer una carga moral o política en el juego, las reglas establecen patrones de valores sobre lo que se considera bueno y malo, categorías que, junto al uso del análisis narratológico, permiten conocer la orientación discursiva en el juego respecto a un tema. Esta dualidad entre valores positivos y negativos propios de las reglas también contienen valores cuantificables ya que algunas decisiones se consideran mejor que otras en el juego: “las reglas deben –si son implementadas- producir variables y resultados cuantificables y describir la manera en la que los jugadores ejercen su esfuerzo. El juego debe describir cuáles de los resultados son positivos y cuales negativos”.<sup>58</sup>

Ahora bien, en lo que al jugador respecta, éste acepta las reglas, en primera instancia, porque hacen posible la actividad de juego<sup>59</sup>; y en segundo término, porque se supone que al seguir las reglas el jugador hace lo correcto:<sup>60</sup> “[...] el jugador es el héroe, las acciones son consecuentes, y no existen dilemas morales, no hay necesidad de una reflexión más profunda en cuanto a medios y fines”.<sup>61</sup>

Es así que el jugador llega al mundo de juego como una suerte de redentor bienintencionado cuyo objetivo final es hacer el bien pero se ve constreñido por las reglas del juego, las cuales dictan en última instancia el modo “correcto” de hacer el bien. Ello tiene claras implicaciones discursivas que para el análisis de los juegos *Call of Juarez: The Cartel* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, nos permitirá determinar los actos considerados positivos tanto dentro del mundo del juego como en su faceta representacional o alegórica de una realidad a la que hacen alusión como videojuegos documentales.

Estas referencialidades al mundo real no son privativas de los videojuegos documentales, más bien forman parte del proceso común de jugar un videojuego dada su

---

<sup>57</sup> Frasca. Loc. Cit. pág. 41.

<sup>58</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 45.

<sup>59</sup> *Ibidem*. pág. 38.

<sup>60</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 2.

<sup>61</sup> *Ibidem*. pág. 156.

naturaleza de simulación, por lo que adicionalmente a las reglas de juego es menester incluir leyes de física que respondan a la realidad con el fin de hacer el juego verosímil. “La adaptación de un videojuego requiere que las leyes de la física y la anatomía humana sea implementada explícitamente en la programación al mismo nivel de las reglas explícitas del juego”.<sup>62</sup>

Las reglas que forman la estructura ontológica del juego no son únicamente las reglas obvias del juego (lo que está bien o mal), sino también las reglas de la simulación: lo que el mundo es capaz de hacer, y cómo el jugador puede manipularlo y habitar en él.<sup>63</sup>

La necesidad de establecer vínculos con lo real responde al proceso de apropiación de información que llevamos a cabo mediante el establecimiento de comparaciones entre elementos semánticos; es decir, comparamos el ambiente virtual con el mundo real porque la realidad física es un punto de referencia que facilita el proceso de aprendizaje.<sup>64</sup>

Entonces, podemos reconocer dos grupos de elementos formadores de sentido durante el proceso de juego, los sistemas normativos y los mundos de ficción:

La mayoría de los juegos por computadora son sistemas de reglas que impulsan a los jugadores a trabajar con bases a metas en un ambiente virtual. Y muchos juegos por computadora dirigen a los jugadores mediante una historia. Existen, entonces, dos elementos fundamentales a estos juegos computacionales: sistemas y mundos.<sup>65</sup>

De esta manera, el mundo real y el ficticio comparten similitudes que permiten su comparación conduciendo a la identificación por parte del usuario para con la ficción presentada en el juego. Por lo tanto, los elementos ficticios del mundo de juego deben resultar interesantes para el usuario, y deben ser capaces de contribuir a la inmersión del jugador en el mundo de juego:

[...] lo que los jugadores usualmente reconocen como interesante de un juego es precisamente el mundo donde pueden jugar. Ese mundo también es parte de la ontología del juego, y sus mecanismos de retroalimentación con la capa sistémica del juego ofrecen interesantes visiones para el análisis ético de los juegos por computadora.<sup>66</sup>

---

<sup>62</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 58.

<sup>63</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 36.

<sup>64</sup> *Ibidem*. pág. 34.

<sup>65</sup> *Ibidem*. pág. 21.

<sup>66</sup> *Ibidem*. pág. 31.

Las visiones arrojadas por las características del mundo de ficción no sólo permiten un análisis ético, sino también una aproximación discursiva desde una perspectiva narratológica. De tal suerte, que definimos al mundo ficticio como una instancia del mundo real donde se desarrolla el juego, y se construye por la implementación de gráficos, sonidos, textos, cinemáticas y objetos paralúdicos como el estuche del juego y la publicidad generada alrededor del juego.<sup>67</sup>

Tanto la ficción como las reglas de juego buscan atraer la atención del jugador, compiten por su interés e incluso van de la mano en esta tarea, “son factores complementarios, más no simétricos. [...] Sin embargo, mientras que las reglas pueden funcionar independientemente a la ficción, la ficción depende de las reglas”.<sup>68</sup>

Si bien las reglas de juego son un primer sistema normativo con la facultad de crear sentido que se integra a la totalidad semántica del juego, las particularidades del mundo ficticio cuentan con sus propias instancias creadoras de sentido que no necesariamente están relacionadas con las reglas de juego “sino con la experiencia cultural del juego”.<sup>69</sup>

La experiencia cultural del juego deja un amplio margen de interpretación que respecto a un determinado juego puede llevar a cabo el usuario, con lo que éste último se convertiría en una tercera instancia -quizá la más importante de todas- creadora de sentido. Cabe señalar que las implicaciones semánticas producto de la interacción humana se encuentran en un nivel superior en la medida en que el jugador puede proporcionar discursos “que no son predichos ni controlados por las reglas del juego”.<sup>70</sup>

No obstante, analizar las diversas interpretaciones discursivas producidas por un grupo de usuarios resultaría en una tarea titánica y no correspondería a la necesidad de realizar un primer orden de análisis centrado en el videojuego como objeto.<sup>71</sup> Lo anterior se justifica si comprendemos que el juego como agente discursivo contiene una estructura capaz de transmitir un mensaje general que será asimilado con distintos matices por

---

<sup>67</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 33.

<sup>68</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 121.

<sup>69</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 33.

<sup>70</sup> Ídem.

<sup>71</sup> Aunque, como veremos más adelante, el acto de jugar es más bien un proceso.

diversos usuarios: “[...] la estructura formal del juego, entendida como sus reglas y mecánicas, es en cierta medida responsable del resultado final del mundo ficticio”.<sup>72</sup>

En este sistema dual en el que reglas y ficción se complementan, las reglas se distinguen de la ficción en que la forma en que crean sentido se da de manera formal, es decir, a través de retos en los que el usuario debe imaginar la forma de resolverlos y continuar así con el juego; por su parte, la ficción es abstracta, “[...] ambigua –el juego puede proyectar mundos ficticios más o menos coherentes que el jugador deberá imaginar”.<sup>73</sup> No obstante, aunque son elementos con la misma importancia semántica, no hay que olvidar que aunque “las reglas crean al juego; el mundo ficticio las contiene”.<sup>74</sup>

Asimismo, tanto las reglas como el mundo de juego deben servir para crear la ilusión de que el jugador es libre para actuar a voluntad. La ilusión debe extenderse para justificar las acciones permitidas por las reglas de juego y debe ser lo suficientemente sólida para sustentar el argumento discursivo del juego, “el jugador debe creer que es libre cuando en realidad no lo es; debe creer también en la inevitabilidad de las opciones que se le presentan”.<sup>75</sup>

El jugador llega al juego con la voluntad propia de someterse al mismo, a sus reglas y a su mundo de ficción en lo que se conoce como proceso de inmersión. Para Sicart, “los juegos son sistemas en los cuales estamos voluntariamente inmersos con el objetivo manifiesto de ser manipulados”.<sup>76</sup>

Pero podría argumentarse que la manipulación consensuada de la que habla Sicart se da a un nivel lúdico y no significa que exista un mismo grado de sometimiento a nivel discursivo, en la medida en que el jugador no se encuentra completamente controlado por la ficción y reglas del videojuego:

Quizá los juegos no dejen a los jugadores modificar directamente las condiciones del juego, pero los jugadores, en su experiencia fenomenológica del juego, tienen la capacidad

---

<sup>72</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 32.

<sup>73</sup> Juul. Loc. Cit. Pág. 197.

<sup>74</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 33.

<sup>75</sup> *Ibidem*. pág. 43.

<sup>76</sup> *Ídem*.

de no subordinarse al juego, de no ser totalmente determinados por sus reglas. Los jugadores tienden a ser creativos y reflexivos, incluso con juegos que no les proporcionan control sobre las reglas.<sup>77</sup>

Los usuarios conservan su libertad derivada de su condición real y producen juicios de valor de acuerdo a su acervo cultural y contexto histórico, empero, para fines lúdicos “están todavía constreñidos por lo que es posible y lo que no lo es en el juego”.<sup>78</sup>

De este modo, cuando el juego es lo bastante cerrado como para no ofrecer al usuario la alternativa de crear sus propias reglas decimos que estamos frente a un juego poco o nada ético. “Los juegos por computadora pueden ser éticamente cuestionables cuando no permiten a los jugadores crear sus propios valores éticos, los cuales deben ser tomados éticamente en consideración en la experiencia de juego”.<sup>79</sup>

Pongamos como ejemplo al juego *Grand Theft Auto IV*. A primera vista se trata de un juego extremadamente violento donde el jugador debe reproducir conductas deleznable en aras de progresar en el juego. Así, el robo, el asesinato, el chantaje, la prostitución y el uso de drogas son actividades comunes en el título. “Sin embargo, en el mundo de *Grand Theft Auto*, los crímenes tienen un precio: si el jugador comete un crimen cerca de un oficial de policía, comenzará a ser perseguido por la policía, con diferente intensidad dependiendo de la naturaleza del crimen”.<sup>80</sup>

En un juicio preliminar sobre este juego podríamos fácilmente argumentar que se alienta al jugador a cometer, simbólicamente, acciones fuera de la ley; no obstante, tales actos tienen consecuencias y serán castigados por el sistema de juego en mayor o menor grado. Por ejemplo, al contratar los servicios de una prostituta, el protagonista recuperará su salud a cambio de dinero. Sin embargo, el sistema de reglas abre la posibilidad de que el jugador recupere el dinero invertido asesinando a la prostituta.

Desde un punto de vista retórico, el juego sería bien diferente si tuviera como objetivo asesinar prostitutas. Es decir: mata cien prostitutas y gana. *GTA* no funciona así. Asesinar a las prostitutas es una opción, pero no un requerimiento. En otras palabras, en el *GTA* el

---

<sup>77</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 9.

<sup>78</sup> *Ibidem*. pág. 115.

<sup>79</sup> *Ibidem*. pág. 9.

<sup>80</sup> *Ibidem*. pág. 192.

jugador no “debe” matarlas, sino que “debería”. Digo “debería” pues matarlas supone un beneficio económico –importante pero no esencial– en el juego.<sup>81</sup>

Estamos entonces frente a un juego ético, en la medida que le da al jugador la opción de decidir, pero de contenido no ético puesto que las actividades que deben representarse en el terreno de lo simbólico resultan cuestionables a los ojos de la sociedad:

*Grand Theft Auto IV* es un violento y despiadado, cuento distópico acerca del sueño americano [...] está construido alrededor de la tensión fundamental entre un personaje que no quiere más violencia, y un jugador que es obligado a reproducir esta violencia. [...] Niko Bellic es controlado por fuerzas más poderosas que él mismo: el destino, dios, o los jugadores.<sup>82</sup>

En este sentido podríamos señalar que el jugador experimenta una catarsis al poder realizar simbólicamente lo que en la realidad le está negado, no sólo por las leyes de la física sino también por las de la moral. Pero también es importante señalar que estas acciones cobran sentido dentro del juego y no necesariamente reflejan la voluntad del jugador por cometerlos fuera del mundo de juego:

Los jugadores se involucran en acciones no éticas en los juegos por computadora porque esas acciones tienen significado dentro del juego para el jugador-sujeto. Asesinar a una prostituta después de haber tenido relaciones sexuales con ella es la aproximación más racional: el jugador ha obtenido su nivel de energía lleno a tope, a la vez que recupera su dinero. Desde la perspectiva del juego, es una acción que puede ser benéfica para la experiencia de juego. Además, no es obligatoria –sólo los jugadores que voluntariamente exploren esa posibilidad serán expuestos a ella.<sup>83</sup>

Por ello es importante que el jugador cuente con la madurez adecuada para poder reconocer la diferencia entre acciones simbólicas y reglas de juego, para así ser capaz de comprender que ambas cobran sentido dentro del juego aunque permiten tomar una postura frente al discurso que se presenta en el juego. “El problema tiene que ver con la necesidad de desarrollar el entendimiento moral del jugador-sujeto, y cómo se relaciona esto con el sujeto mayor fuera del juego”.<sup>84</sup>

Por esta razón, en 1994 se formó la ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), un sistema norteamericano encargado de clasificar el contenido de los videojuegos para su

---

<sup>81</sup> Frasca. Loc. Cit. pág. 41.

<sup>82</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 62.

<sup>83</sup> *Ibidem*. pág. 196.

<sup>84</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 197.

acceso a determinado público. De esta manera se busca evitar que los usuarios sin preparación jueguen títulos inapropiados para su edad y madurez; de lo contrario, se corre el riesgo de “ocasionar problemas para aquellos que no han desarrollado las herramientas interpretacionales que son usadas cuando se desarrollan las virtudes del jugador”.<sup>85</sup>

Esto se extiende a los juegos documentales, los cuales pueden servir para comprender una visión, así como una postura ideológica respecto a un tema de la realidad social; en la medida en que esta actividad lúdica se realice bajo circunstancias controladas y bajo el entendido de que estamos frente a una opinión. “Comprender a la segunda Guerra Mundial usando un juego como *Battlefield 1942* podría ser posible en las condiciones adecuadas, siempre y cuando los jugadores sean lo suficientemente maduros para entender las implicaciones del juego. Esta perspectiva pone la responsabilidad de los jugadores, quienes deben desarrollar un entendimiento ético de los juegos y sus capacidades interpretacionales dentro de la experiencia de juego.”<sup>86</sup>

Entonces, considerar la posibilidad de utilizar a los videojuegos con fines políticos y propagandísticos es perfectamente lícito dado que el videojuego cuenta con las características discursivas adecuadas para transmitir un discurso:

La posibilidad de juegos políticos yace aquí; comprendiendo que existe un jugador con capacidades éticas e intereses quien desea enrolarse en una experiencia lúdica que lo hará reflejarse en las acciones que está tomando dentro del juego. A los jugadores no se les dará información –ellos experimentarán los dilemas políticos, debido a que son agentes activos inmersos en la producción de sentido en el juego.<sup>87</sup>

Así pues, el discurso en los videojuegos se articula a través de varios estratos, desde las reglas de operación del juego, hasta el mundo de ficción y el relato del juego, en un conjunto semántico al que Sicart da el nombre de *infosfera*, un sistema que comprende al grupo de subsistemas que aportan algún tipo de información:

*America's Army*: se convierte en una herramienta de propaganda y un dispositivo de reclutamiento. Y ellos añaden este significado político o propagandístico debido a que la

---

<sup>85</sup> Ídem.

<sup>86</sup> Ibídem. pág. 198.

<sup>87</sup> Ibídem. pág. 124.

naturaleza de sus discursos es informacionalmente relevante dentro de la *infoesfera* del juego, y por lo tanto se convierte en una parte de la experiencia de juego.<sup>88</sup>

En suma, las reglas de juego contribuyen a introducir al usuario en la temática del juego en el proceso de inmersión, son el vehículo por el cual el jugador se abstrae de la realidad que le rodea, y, por tanto, las reglas de juego son agentes semánticos y deben ser consideradas como tales; “dotan de sentido al juego y, por ello, simbolizan la huida del ser humano del vacío del absurdo y su búsqueda constante de mundos dotados de sentido”.<sup>89</sup>

Ahora bien, la mayoría de estudios sobre el tema distinguen entre cuatro tipos de reglas de juego diferentes:

**Reglas de objetivos:** son aquellas normas que determinan las metas que debe conseguir el jugador para cumplir la meta final que se traduce en ganar el juego. De este modo, en el clásico juego de *Super Mario Bros.*, para poder cumplir con el objetivo principal, es decir, rescatar a la princesa, se debe atravesar una serie de niveles, antes de que se acabe el tiempo y librando todos los obstáculos.

**Reglas de las competencias de los participantes definidas por el juego:** son las reglas más comunes y dictan lo que se debe hacer y lo que no. Son sentencias conminativas y facultativas que marcan la estructura de acción general. Así, en el ejemplo anterior, Mario debe llegar a la meta del nivel antes de que se termine el tiempo, sin caer a los precipicios, ni ser tocado por los enemigos.

**Reglas de equivalencias:** determinan en qué condiciones ha de producirse un evento. De este modo, si Mario es tocado por un hongo especial aumentará de tamaño, si toca una flor podrá disparar bolas de fuego, si toca una estrella se volverá invulnerable por unos segundos; así, los ítems equivalen a mejorar el estado del personaje principal.

**Reglas de causaciones:** estas reglas establecen las consecuencias que seguirán a la ocurrencia de un evento del juego definido por las reglas de equivalencia. Por tanto, si

---

<sup>88</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 137.

<sup>89</sup> Ruiz. Loc. Cit. pág. 17.

Mario cae al precipicio deberá comenzar nuevamente el nivel, así hasta que el contador de vidas llegue a cero dándose por terminado el juego.<sup>90</sup>

**Reglas de ejecución (causación o interface):** son normas que rigen la respuesta de los dispositivos de información de entrada, es decir, de los controles del juego. Determinan las consecuencias que se producen a través de la manipulación de los mandos de juego y son el único tipo de reglas cuyo marco de acción persiste tanto en el mundo virtual como en el real; “[...] en el caso de los videojuegos en los que se representa-simula un mundo figurativizado, las operaciones sobre los comandos en el mundo real del jugador tienen efectos definidos sobre el acontecer del mundo representado”.<sup>91</sup>

Para la mayor parte de investigadores en videojuegos, los diseñadores del juego son los principales responsables por la carga moral, política e ideológica vertida en el contenido de los videojuegos.

En este sentido, los diseñadores de juegos son algún tipo de ingenieros conductuales: crean objetos que fomentarán conductas en sus usuarios. Pero los juegos pueden transmitir más que conductas: las posibilidades retóricas de los juegos, desde *Monopoly* a *Counter-Strike*, son una fuente casi sin explotar de comentarios políticos, sociales y culturales.<sup>92</sup>

No obstante, los mismos estudiosos apuntan la responsabilidad del usuario al consumir estos productos y, sobre todo, al hacer suyos estos discursos, “[...] la responsabilidad compartida implica que los consumidores del juego son igualmente responsables como los diseñadores del juego, o a veces más responsables”.<sup>93</sup>

### 2.2.3 Gratificaciones y penalizaciones

Hasta aquí hemos visto la capacidad formadora de sentido de los sistemas de reglas propios de los juegos de video, pero aún resta estudiar la mecánica operacional de tales sistemas basados en alicientes y puniciones. Como dijimos, desde una perspectiva instrumental, en el juego seguir las reglas corresponde a hacer lo correcto, estas reglas

---

<sup>90</sup> Ruiz. Loc. Cit. págs. 21-22.

<sup>91</sup> *Ibidem*. pág. 22.

<sup>92</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 38.

<sup>93</sup> *Ibidem*. pág. 138.

funcionan como “restricciones que fomentan conductas y premian acciones. Si deseamos comprender la naturaleza ética de los juegos por computadora, necesitamos poner atención a los modos en que sus reglas y sus mundos son presentados al jugador”.<sup>94</sup>

Y una de las maneras en que el juego presenta al mundo de ficción es a través de premios y penalizaciones. Así, por ejemplo, algunas de las penalizaciones más comunes es la pérdida de “vidas”, es decir, intentos para completar una misión; la pérdida de dinero u otros recursos de interacción con los mecanismos de obtención de mejoras; la pérdida de territorios controlados; y, por supuesto, el fin del juego. “Esas interacciones serán reguladas por las reglas del juego, las cuales permiten o prohíben acciones en el mundo del juego, y recompensan o castigan en consecuencia”.<sup>95</sup>

Por ejemplo, en el juego *Diablo II*, si el jugador muere renacerá infinitamente, sin embargo, perderá su equipo y armamento debiendo regresar al lugar de su muerte si desea recuperarlo. Por su parte, en el juego de carreras, *Need for Speed: Most Wanted*, si el jugador es capturado por la policía durante una persecución será encarcelado teniendo que pagar una fianza para obtener su libertad con la posibilidad de perder también su automóvil con todas las mejoras añadidas.

Mientras que las penalizaciones, la gran mayoría de las veces, están orientadas a despojar al jugador de algún tipo de recurso de progresión para hacer más complicado el proceso de obtención de metas; los incentivos suelen ser más variados y complejos. De este modo, el esfuerzo del jugador puede ser recompensado con dos tipos de incentivos: los de utilidad práctica en el juego y aquellos cuyo valor es puramente ornamental. En la primera clase tenemos la obtención de nuevas armas, habilidades, unidades militares, autos más veloces, equipo avanzado, mapas, dinero o algún tipo de crédito, etc.; el segundo grupo es de mayor diversidad e incluye videos o cinemáticas, trajes nuevos para el avatar, personajes extra, finales alternativos, accesorios como adornos o mascotas, etc. Tanto los incentivos y penalizaciones deben ser consideradas unidades de análisis en un

---

<sup>94</sup> *Ibidem.* pág. 37.

<sup>95</sup> *Ibidem.* pág. 47.

estudio narratológico de los juegos de video puesto que representan elementos semióticos de competencia directa en el juego:

En el artículo “In Defense of Cutscenes” (2002), Rune Klevjer crítica a la “ludología radical” por rechazar completamente los cortes de escena (interrupciones cinemáticas en los videojuegos), argumentando que éstos llevan cabo muchas funciones positivas: proveen unidad lógica para el juego y son recompensas para las acciones de los jugadores.<sup>96</sup>

Así, en las sagas de juegos bélicos *Medal of Honor* y *Call of Duty* a menudo se ofrece la posibilidad de desbloquear, a manera de premio, artículos extra como videos documentales sobre la Segunda Guerra Mundial, así como cartas y fotografías reales.

Al premiar y castigar podemos afirmar que las reglas conllevan valores operacionales limitando las posibilidades de acción y recompensando la observancia de las normas, con lo que se crean intrínsecamente las condiciones de victoria y los límites y confines de los juegos.<sup>97</sup>

Como es de esperarse, la mecánica de los incentivos/puniciones crea sentido al marcar lo éticamente correcto en un juego, en otras palabras, lo que el diseñador considera social y políticamente correcto en el juego; basta recordar el ejemplo de *September 12th*, donde a pesar de que se asesina a civiles inocentes al eliminar terroristas, la moraleja es que la violencia genera más violencia por lo que dicho título no debería jugarse. “Si el diseño del juego va a aportar una decisión como ética, entonces debe implementar consecuencias, subsistemas de recompensas atadas a las elecciones iniciales. De otro modo, los jugadores reaccionarán a los dilemas no con una postura moral, sino con su lógica de jugador, enfocados en completar todos los objetivos en la experiencia de juego”.<sup>98</sup>

En casos como *September 12th*, cuando el jugador se ve rebasado por los terroristas que él mismo ha creado, podemos decir que el juego ha entrado en estado de colapso. Por supuesto, la consecuencia lógica consecuente al estado de colapso es el fin del juego, aunque esta reacción no es la única y varía según el juego: “aunque exista, en este caso,

---

<sup>96</sup> Juul. Loc. Cit. pág. 16.

<sup>97</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 28.

<sup>98</sup> *Ibidem*. pág. 160.

un castigo para el jugador infractor, dicho castigo es producto del hecho de que el juego ha quedado bloqueado porque uno de los jugadores lo ha hecho entrar en estado de colapso”.<sup>99</sup> En *Diablo II*, cuando se elige la modalidad “Incondicional” el jugador tiene mayores posibilidades de conseguir objetos raros, es decir, mejores gratificaciones; en cambio, no debe morir o de lo contrario no podrá jugar nunca más con ese personaje. Este es un ejemplo, de cómo factores inherentes al sistema de juego, como el estado de colapso, tienen repercusiones en la vida real del jugador, en este caso prohibiéndole utilizar a su personaje y perdiendo así todo el progreso alcanzado.

En un videojuego como *The Sims*, cuando, en el ámbito de la vida profesional, el personaje que actúa en el mundo simulado y que es manejado por el jugador, no acude dos días seguidos al trabajo, la empresa le envía una carta de despido. Así la regla de deber no faltar dos días al trabajo puede ser transgredida por el jugador que manipula el personaje virtual, pero ello supone una sanción negativa para el personaje y, por implicación, para el jugador que lo manipula en el desarrollo del juego que tiene lugar en el mundo real de dicho jugador.<sup>100</sup>

#### **2.2.4 Punto de existencia**

Cuando nos adentramos en el campo de los juegos de video debemos realizar el estudio de este medio tomándolo como un proceso y no como un objeto estático, pues “una vez que el juego como objeto es iniciado, se convierte en una experiencia”,<sup>101</sup> y, por lo tanto, el usuario como jugador se circunscribe a la duración de dicho proceso condicionante de su propia existencia, en otras palabras, “el jugador no existe antes de jugar el juego”.<sup>102</sup>

Por esta razón, al estudiar los videojuegos, es importante conocer cómo se da en ellos el proceso de construcción de la subjetividad conocida como jugador durante el proceso de juego. Así, el jugador es visto como el agente final destinado a experimentar y llevar a cabo el desarrollo argumental del juego; “[...] es el sujeto que experimenta una situación lúdica originada por, pero no limitada a, el juego como objeto”.<sup>103</sup>

---

<sup>99</sup> Ruiz. Loc. Cit. págs. 26-27.

<sup>100</sup> Ibídem. pág. 26.

<sup>101</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 64.

<sup>102</sup> Ibídem. pág. 72.

<sup>103</sup> Ibídem. pág. 83.

Como en el resto de los aspectos estructurales del juego, las reglas de juego que gobiernan las posibilidades y normas de operación al interior del mismo, definen también la manera en que se crea la subjetividad en el usuario. Empero, en el marco del mundo de juego, el usuario construye un universo de sentido a partir del juego, el cual comparte similitudes y diferencias con el mundo real del que proviene el jugador:

[...] el acto de jugar un juego por computadora es un acto de subjetivación, un proceso que crea un sujeto conectado a las reglas del juego. Sin embargo, este jugador-sujeto no está confinado a los límites del juego. El jugador es una subjetividad reflexiva que llega al juego con su propia historia cultural como jugador, junto con su presencia cultural y personificada.<sup>104</sup>

En ese sentido, el juego contribuye a la creación de una subjetividad particular cuyo origen se basa en lo que el teórico en videojuegos Ulf Wilhelmsson ha denominado como *punto de existencia*. Mientras que en la mayoría de los medios audiovisuales podemos hablar de un *punto de vista* en la medida en que utilizamos no más de un par de sentidos para su apropiación, en los videojuegos la experiencia audiovisual es tan importante como la corporal, un factor que favorece el desarrollo de un vínculo especial para con el juego, cuyo resultado es una subjetividad de alto grado:

Cuando utilizo el concepto de *Punto de Existencia* tomo en consideración no solamente a la visión, sino a todas las modalidades sensitivas disponibles en los seres humanos. Nuestras capacidades motrices juegan un gran papel en la manifestación del ser. [...] La cenestesia visual combina acción corporal y percepción, resaltando la locomoción del cuerpo como un factor en el proceso perceptual. [...] El concepto de Ego de Juego (*Game Ego*) es un paso en esa línea de pensamiento donde el desempeño motriz y de las capacidades cognitivas se suman al *punto de existencia*.<sup>105</sup>

De este modo, Wilhelmsson introduce el concepto de *ego de juego*, una especie de subjetividad que sólo puede tener lugar dentro de un videojuego debido a las particularidades propias de éste. El *ego de juego* se basa en funciones corporales que se relacionan directamente con el juego, su mundo ficticio y sus reglas, por lo que el *ego de juego* “provee y permite al jugador una función de acción dentro del ambiente de juego y,

---

<sup>104</sup> Ibídem. pág. 63.

<sup>105</sup> Ulf Wilhelmsson. “What Is a Game Ego? (or How the Embodied Mind Plays a Role in Computer Game Environment)”. En Jahn-Sudmann, Andreas, et. al, *Affective and emotional aspects of human-computer interaction*. pág. 49.

por lo tanto, es una fuente para la subjetividad e identificación dentro del ambiente de juego”.<sup>106</sup>

El *ego de juego* no se construye a partir de un único elemento significante sino a través de la articulación de varios de ellos entre los que se encuentran lo sonoro, lo visual y lo corporal, “[...] por lo tanto, no necesita ser visible en sí mismo, o audible si es el caso, pero el resultado de sus acciones necesitan ser manifestado de un modo u otro a través del enlace del motor táctil/cenestésico o a través de canales sonoros o visuales”.<sup>107</sup>

El *ego de juego* provee de una gran cantidad de elementos sensoriales al jugador y en este sentido conlleva una característica de empoderamiento, principal propiedad bajo la cual se forma la subjetividad de jugador. Los videojuegos son estructuras de poder y este poder crea al sujeto mientras que el juego crea al jugador.<sup>108</sup> Así, tanto identidad como sujeto e identidad como jugador forman una dualidad que tiene como resultado el desarrollo de la subjetividad.

El análisis de los elementos sensoriales de un videojuego, desde una perspectiva discursiva, resulta importante para conocer hacia dónde está orientada la subjetividad que se pretende formar en el jugador, es decir, el deber ser del que se desprende la ética en el videojuego. Por tanto, existe en todo momento un conflicto entre la identidad real del jugador y la creada a partir del juego de video. “Finalmente, los actos y experiencias del juego son evaluadas por el *self* de la vida real, su cultura y subjetividad, en un proceso cíclico [...]”.<sup>109</sup>

Si bien mucho se ha debatido sobre el papel del espectador en el cine, sobre a qué tan activa es su participación, lo cierto es que en el videojuego la participación alcanza un mayor nivel de actividad por lo que es lógico pensar que el discurso se transmite con mayor facilidad gracias al grado de interacción con el medio; no obstante, esto no sucede así. “[...] La figura del jugador tiende a ser vista como la víctima, o la víctima culpable

---

<sup>106</sup> Wilhelmsson. Loc. Cit. pág. 47.

<sup>107</sup> Ibídem. pág. 51.

<sup>108</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 68.

<sup>109</sup> Ibídem. pág. 87.

para ser más preciso: el jugador se enrola en una experiencia no ética en la cual pasivamente sufre entrenamiento condicionado y manipulación, y el jugador lo hace al participar activamente en esa experiencia”.<sup>110</sup>

Más bien, durante la confrontación de identidades real-virtual se da un proceso de diálogo, un intercambio de discursos que pueden ser aceptados o rechazados, pero que siempre son evaluados por el criterio del jugador:

[...] podemos tener juegos ideológicos y políticos –el jugador desarrolla una reflexión moral de sus acciones que son de algún modo procesadas y evaluadas por sus valores en la vida real, un proceso de evaluación intrínseco a los juegos, y una prueba de la naturaleza moral de los juegos computacionales.<sup>111</sup>

Distinguimos entonces una identidad dual que, si bien se encuentra en conflicto entre la realidad y la ficción, presenta reciprocidades entre ambas caras de una misma subjetividad en la que la identidad virtual es la extensión de una personalidad real detrás del mando de juego. “Como jugador, tú eres ‘tú mismo’ y un personaje en el mundo de juego. [...] el juego presenta un mundo paralelo sucediendo en tiempo real”.<sup>112</sup> De tal suerte que el conflicto entre identidades tiene una base moral para la que el contexto de juego se presenta como un laboratorio experimental para el reforzamiento y, por qué no, el descubrimiento de la personalidad:

Un videojuego es un juego de identidades, donde en un primer momento, un jugador lleva a cabo una acción considerada como moralmente alarmante, y al siguiente momento intenta algo que él o ella considera indefendible. El jugador elige una misión u otra, intenta completar la misión de un modo u otro, intenta hacer el “bien” o el “mal”. Los videojuegos son campos de juego donde los jugadores pueden experimentar con hacer cosas que no harían normalmente.<sup>113</sup>

Esta particularidad es lo que el académico Chris Crawford define como la “fascinante paradoja del juego”<sup>114</sup>, puesto que provee al jugador de experiencias peligrosas (física y moralmente hablando) en la vida real pero que en la simulación del juego resultan

---

<sup>110</sup> Ibídem. pág. 146.

<sup>111</sup> Ibídem. pág. 122.

<sup>112</sup> Juul. Loc. Cit. págs. 142-143.

<sup>113</sup> Ibídem. pág. 193.

<sup>114</sup> Chris Crawford, en Sicart. Loc. Cit.. pág. 44.

absolutamente seguras. Al final del día, el riesgo controlado es quizá la propiedad más atractiva de un juego de video, la posibilidad de hacer lo que en la realidad es imposible.

Por esta razón, no es raro que los desarrolladores de juegos busquen la forma de volver más real la experiencia de juego (ya sea mediante la implementación de mejores gráficos gracias a potentes motores computacionales, o la introducción de mandos de juego intuitivos que reproduzcan en la medida de lo posible los movimientos naturales del cuerpo en la actividad de la vida real) para aumentar la inmersión del usuario en el juego y contribuir así a la apropiación del mensaje a través de la creación de un *ego de juego* consistente:

Jugar es sumergirse en una experiencia basada en subordinación controlada del jugador para con un sistema de reglas de juego y el mundo virtual que lo provee –es decir, entrar en mundo que no es *real*. Esta falta de realidad se percibe tanto como la gran ventaja de los juegos y su mayor peligro.<sup>115</sup>

Sin embargo, pensar que la reproducción simbólica de acciones en la virtualidad del juego queda suscrita exclusivamente a ese contexto es un error, ya que, como vimos en el apartado anterior, las acciones llevadas a cabo en el juego tienen repercusiones en el estado emocional del jugador, y el grado de tales consecuencias depende de que tan bien logrados estén el mundo de ficción, el *gameplay* y el *ego de juego*, y de cómo se articulen; es decir, de que tan inmersiva resulte la experiencia para el jugador:

[...] disfrutamos al dominar un juego y nos entristecemos o decepcionamos cuando perdemos. La experiencia del juego es tan real que afecta nuestro bienestar. Esa experiencia es mediada, encapsulada en un ambiente ficticio –el mundo de juego. Las elecciones que tomamos, nuestras acciones, todas tienen lugar en el mundo de juego.<sup>116</sup>

Algunos autores dan una mayor importancia a esta subjetividad dual, elevándola a la altura de existencia corporal, una determinada por las leyes de la física y otra mediada por computadora. Es el caso del investigador en juegos Becker, para quien “nos encontramos con el concepto de la doble existencia del cuerpo. [...] una entidad externa

---

<sup>115</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 44.

<sup>116</sup> Ídem.

que puede ser experimentada y una entidad interna que experimenta a la otra, [...] un fenómeno intermediado entre naturaleza y cultura”.<sup>117</sup>

De acuerdo con Becker, esta subidentidad doble, a la que llama *cuerpo-sujeto*, posee a la vez facultades dobles tanto para percibir como para ser percibido en el mundo de juego. “Cuando jugamos, somos un cuerpo-sujeto que se convierte en el elemento significativo en nuestra relación con el mundo del juego en el sentido más amplio”.<sup>118</sup>

Si bien da la impresión de que hablar sobre el *punto de existencia* competiría en mayor medida a un estudio de recepción o de efectos psicológicos en materia de juegos de video, y no a un análisis narratológico como el que se plantea aquí, su mención resulta imprescindible para sentar las bases del proceso de interacción en este medio y, para efectos del presente estudio, sólo lo abordaremos de manera general para conocer cómo se construye el *ego de juego* a través de sus propiedades discursivas, en la medida que éste es inherente al medio y es un recurso en el proceso de transmisión del mensaje.

### **2.2.5 Avatares como extensión de la personalidad del jugador**

Ahora bien, parte crucial del *punto de existencia* es sin duda el diseño del *avatar* en el juego. La palabra *avatar* proviene del sánscrito y significa la encarnación de un dios en un cuerpo terrestre. Para efectos de juegos de video, el término hace referencia al diseño, a menudo físico aunque no exclusivo, del personaje principal del juego.

Para tal fin, el juego ofrece diversas herramientas para personalizar al gusto del jugador al protagonista de la historia. Las opciones pueden llegar a ser muy diversas pudiendo elegir desde el sexo del avatar, su complexión, color de cabello, raza, altura, vestuario, etc.; en juegos como *Monster Hunter* es posible definir el tipo de voz, y en *AAA Lucha Libre Héros del Ring*, incluso se puede diseñar la máscara del peleador.

Para algunos jugadores, la manera en que luce su *avatar* es extremadamente relevante. Y este alto nivel de personalización está presente en muchos juegos contemporáneos [...]

---

<sup>117</sup> Ibídem. pág. 77.

<sup>118</sup> Becker, en Sicart. Loc. Cit. pág. 79.

donde las opciones de personalización son tantas que crear un avatar puede tardar horas.<sup>119</sup>

Así, mientras más opciones de personalización se ofrecen al usuario más abierto resulta el juego, y más inmersiva la experiencia del mismo. En títulos como *World of Warcraft* y *Diablo*, la elección de un *avatar* se da a través de clases (aunque, para el caso de *Diablo* no existe un alto margen de personalización), las cuales conllevan la adopción de roles, con habilidades y debilidades, así como responsabilidades propias:

Hay videojuegos en los que actúan diferentes personajes con los que los jugadores pueden identificarse, estos personajes suponen diferentes roles dentro del juego, por ello el hecho de que cada jugador asuma la manipulación de un personaje u otro implica la adscripción de roles diferentes para el jugador dentro del marco del videojuego.<sup>120</sup>

Analizar las opciones de personalización de un *avatar* puede arrojar una gran cantidad de unidades de análisis. Por ejemplo, bastaría con conocer las etnias que pueden ser elegidas para sustentar la hipótesis sobre la existencia de un discurso racista detrás del juego. Lo mismo podría argumentarse en materia de género si se niega la posibilidad de seleccionar a una mujer como protagonista.

Sin embargo, cabe señalar que una gran cantidad de videojuegos no incluyen ningún tipo de opciones de personalización y cuentan sólo con un personaje principal predeterminado. En estos casos, el análisis del protagonista es facilitado con la aplicación del análisis narratológico.

En ese tenor, en el siguiente capítulo nos abocaremos a explorar los recursos metodológicos derivados de la narratología que servirán de punto de partida para analizar la estructura narrativa de los juegos de video, lo cual no sería posible sin el conocimiento previo de sus características formales que hemos tratado a lo largo de este apartado.

---

<sup>119</sup> Sicart. Loc. Cit. pág. 78.

<sup>120</sup> Ruiz. Loc. Cit. pág. 19.

### **CAPÍTULO III. Análisis narratológico aplicado al estudio de los videojuegos**

Este capítulo está dedicado al establecimiento del marco teórico-metodológico revisaremos los conceptos, categorías y unidades de análisis derivados de la narratología, en su aplicación a discursos audiovisuales y, más concretamente, al relato audiovisual-interactivo propio de los juegos de video.

Para tal motivo repasaremos las obras de los autores más reconocidos en materia de narratología, como Gérard Genette, André Gaudreault, François Jost; y teóricos que han llevado esta línea de investigación más allá del análisis de obras literarias, para dar paso a estudios en productos audiovisuales como el cine y el teatro. Tal es el caso de Seymour Chatman y María del Carmen Neira, cuya experiencia narratológica en medios audiovisuales ha sido ampliamente conocida por los estudiosos de la narratología.

Tomando a estos autores como punto de partida, intentaremos ofrecer una base sólida para la aplicación correcta del análisis narratológico en estudios sobre juegos de video. Estableceremos puntos de comparación entre los discursos audiovisuales del cine y videojuegos, y nos detendremos en aquellas particularidades que caracterizan la estructuración del relato interactivo en el software de entretenimiento y que determinan las diferencias discursivas con respecto a otros medios.

En este sentido, estudiaremos las categorías *voz*, *modo* y *tiempo*, establecidas por Genette y desarrolladas ampliamente por Jost, Chatman y Neira en el discurso cinematográfico. Y pondremos especial atención a la categoría de *focalización* y a la *función ideológica*, de gran interés para el desarrollo del presente estudio.

### 3.1 El relato audiovisual-interactivo de los videojuegos

Lejos quedaron los días en que los juegos de video consistían únicamente en golpear una bola con una sola barra sobre un fondo negro. Hoy en día, este *software* lúdico presenta tramas cada vez más elaboradas cuya complejidad vuelve imprescindible la utilización de herramientas de análisis que permitan el abordaje de todos los elementos estructurales del discurso del videojuego, así como las interrelaciones entre éstos.

Si bien es cierto que las similitudes entre el relato cinematográfico y el relato audiovisual-interactivo del videojuego son muy notables, existen marcadas diferencias entre ambos, derivadas fundamentalmente del soporte sobre el que se estructuran, las cuales modifican la articulación en la narración.

No obstante, y sin importar la plataforma empleada, el relato permanece. Ya sea que hablemos de cine o de videojuegos, el relato es una constante; sus diferencias son puramente formales y contribuyen exclusivamente a matizar dicha configuración narrativa. Esta situación es equiparable a las diferencias y semejanzas entre el relato textual y audiovisual; es decir, el relato es independiente al soporte: “[...] los mecanismos disponibles para la organización del relato no serán los mismos en ambas formas de narración, pero sí es posible hallar estructuras equiparables a cierto nivel de abstracción”<sup>1</sup>. De igual forma, ésta es la posición que comparte el teórico Seymour Chatman, quien sostiene que “el libro (o lo que sea) material no es una obra literaria, sino un medio para ‘fijar’ la obra, o más bien para hacerla accesible al lector [...]”.<sup>2</sup>

En ese tenor, el propio Roland Barthes reconoce una estructura común del relato dramático a través de diversos medios, soportes o formas discursivas, tales como mitos, cuentos, piezas de teatro, etc. Entonces, para Barthes el relato narrativizado “posee una característica común que puede ser considerada como la propiedad estructural de esta

---

<sup>1</sup> María del Rosario Neira Piñeiro. *Introducción al discurso narrativo fílmico*. pág. 12.

<sup>2</sup> Seymour Chatman. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. pág. 28.

subclase de *relatos dramatizados*: la dimensión temporal en la que se hallan situados, está dicotomizada en *un antes vs. un después*".<sup>3</sup>

Esta cuestión también es reconocida por los investigadores Jost y Gaudreault, en *El relato cinematográfico*, quienes argumentan, en un primer momento, que el análisis del relato en el cine conlleva dificultades teóricas inherentes a la plataforma sobre la cual está estructurado: "[...] el cine tiene su propia problemática. Lo constatamos fácilmente en cuanto lo comparamos con otras formas narrativas".<sup>4</sup> Pero, en esta misma obra, terminan por admitir la independencia del relato con respecto al soporte: "[...] el hecho [...] de que las acciones de los personajes sean relatadas por las imágenes y los sonidos de la película, en lugar de por las palabras de la novela, importa habitualmente poco, por no decir nada [...] relato considerado *independiente de los vehículos utilizados* (películas, libros, etc.) [...]".<sup>5</sup>

Por tal motivo, el abordaje del relato audiovisual-interactivo en los juegos de video desde la perspectiva narratológica se justifica en la medida en que "la narratología es la ciencia del relato";<sup>6</sup> sin importar las cuestiones materiales, pero teniendo en cuenta los matices que éstas agregan a la hora de configurar el discurso narrativo.

De este modo, la definición de relato brindada por Genette implica la designación del enunciado narrativo, el discurso oral o escrito como instancias capacitadas para articular las relaciones entre una serie de acontecimientos:

Relato designa la sucesión de acontecimientos, reales o ficticios, que son objeto de dicho discurso y sus diversas relaciones de concatenación, oposición, repetición, etc. 'Análisis del relato' significa entonces estudio de un conjunto de acciones y situaciones consideradas en sí mismas, haciendo abstracción del medio, lingüístico o de otra índole que nos permite conocerlas.<sup>7</sup>

Para Genette los elementos más importantes en la construcción del relato son, por una parte, el acto narrativo sin el cual es imposible hablar de la existencia de enunciado e, incluso, de contenido narrativo, acto entendido como un acontecimiento "pero no ya el

---

<sup>3</sup> A. J. Greimas. *Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico*. En Barthes, R. et al. *Análisis estructural del relato*. pág. 41.

<sup>4</sup> André Gaudreault y François Jost. *El relato cinematográfico*. pág. 18.

<sup>5</sup> *Ibidem*. pág. 20.

<sup>6</sup> *Ibidem*. pág. 19.

<sup>7</sup> Gérard Genette. *Figuras III*. pág. 81

que se cuenta, sino el que consiste en que alguien cuente algo: el acto de narrar tomado en sí mismo”;<sup>8</sup> y por la otra, las relaciones establecidas entre tales acontecimientos, o, más bien, “el estudio de las relaciones [...] entre ese discurso y los acontecimientos [...]”.<sup>9</sup>

En este sentido, es necesario ser puntuales al señalar a la historia y a la narración como términos distintos al relato, ajenos a él pero comprendidos y mediados por éste:

[...] historia y narración no existen para nosotros sino por mediación del relato, pero recíprocamente, el relato, el discurso narrativo no puede ser tal sino en la medida en que cuente una historia, sin lo cual no sería narrativo [...] y en la medida en que alguien lo profiera, sin lo cual no sería en sí mismo discurso [...].<sup>10</sup>

Así, la historia hace referencia a los sucesos o eventos, acontecimientos propiamente dichos; y a los actores o personajes, en su calidad de actantes o aquéllos encargados de llevar a cabo las acciones. Mientras que la narración compete a cualidades modales, es decir, las características discursivas bajo las cuales se estructura el relato:

La teoría estructuralista sostiene que cada narración tiene dos partes: una historia (*histoire*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (*discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. [...] la historia es el qué [...] el discurso es el cómo.<sup>11</sup>

Dentro de cualquier relato podemos identificar una estructura ordenada, compuesta por cinco criterios característicos proporcionados por Metz:

### **1. Un relato tiene un inicio y un final**

Esta característica presenta al relato como una estructura delimitada, “clausurada”, con principio y fin; “todo libro tiene una última palabra, toda película tiene un último plano, y los héroes pueden seguir vivos en la imaginación del espectador”.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Ibídem. pág. 82.

<sup>9</sup> Ibídem. pág. 83.

<sup>10</sup> Ibídem. pág. 84.

<sup>11</sup> Chatman. Loc. Cit. págs. 19-20.

<sup>12</sup> Christian Metz en Gaudreault. *El relato cinematográfico*. pág. 26.

## **2. El relato es una secuencia doblemente temporal**

Esta propiedad señala la duración que puede tener el relato, medido en tiempo (días, meses, años, etc.); y en espacio (páginas, planos, secuencias, etc.); “[...] puede contener enclaves, descripciones, que no son ‘narraciones’, puesto que no satisfacen el criterio de doble temporalidad. [...] a la vez, toman tiempo al relato (‘su significante está temporalizado’) y, no obstante, sólo son *válidas* para el espacio”.<sup>13</sup>

## **3. Toda narración es un discurso**

En este punto; Metz señala que es posible emitir un discurso sin que éste sea obligatoriamente de tipo narrativo; no así cuando se trata de la situación inversa, es decir, cuando se realiza un acto narrativo, puesto que éste remite irremisiblemente a funciones discursivas: “[...] la narración es un discurso [...] una serie de enunciados [...] no quiere decir que todo discurso narre: podemos hablar para argumentar, demostrar, enseñar, etc”.<sup>14</sup>

## **4. La percepción del relato “irrealiza” la cosa narrada**

La función referencial del lenguaje implica la abstracción de elementos tangibles, cuestión que Metz reconoce al subrayar la irrealidad del relato: “[...] a partir del momento en que trato con un relato sé que no es la realidad. [...] existen novelas o películas extraídas de historias verdaderas, pero el espectador, según Metz, no las confunde jamás con la realidad, porque no están como ella, *aquí y ahora*”.<sup>15</sup> Esto parece indicar también que la narración (estructurada gracias al lenguaje) es capaz de virtualizar una realidad sin importar el medio sobre el cual esté montada.

## **5. Un relato es un conjunto de acontecimientos**

Como vimos anteriormente, la unidad mínima que compone al relato es el enunciado, cuya función es la de encadenar series de acontecimientos para estructurar tal relato: “el

---

<sup>13</sup> *Ibidem.* pág. 27.

<sup>14</sup> *Ibidem.* pág. 28.

<sup>15</sup> *Ídem.*

acontecimiento es la ‘unidad fundamental’. [...] La posibilidad de pensar cualquier relato –ya sea de una novela, una película o un ballet- en términos del enunciado define la narratividad como tal y legitima un análisis estructural”.<sup>16</sup>

En este sentido, podemos destacar tres clases distintas de relaciones mediante las cuales se articula el relato; por una parte, las temporales y modales; y por el otro, las relaciones que tienen que ver con la instancia narrativa o situación de la enunciación:

[...] las que se refieren a las relaciones temporales entre relato y diégesis<sup>17</sup>, y que nosotros colocaremos dentro de la categoría del tiempo; las que se refieren a las modalidades (formas y grados) de la “representación” narrativa, por tanto, a los modos del relato; por último, las que se refieren a la forma como se encierra implicada en el relato la propia narración en el sentido en que la hemos definido, es decir, la situación o instancia narrativa y con ella sus dos protagonistas: el narrador y su destinatario, real o virtual [...].<sup>18</sup>

De esta manera, el tiempo y el modo abarcan las relaciones existentes entre historia y relato; en tanto que la voz (es decir, la situación de la enunciación) posee un nivel de acción más amplio, estableciendo vínculos entre narración y relato, y entre narración e historia.

La situación se complejiza cuando, en vez de relato escrito, estudiamos relato audiovisual, en la medida en que la imagen presenta una multiplicidad de acontecimientos narrativos simultáneamente. Aquí reside la dificultad de transcribir el relato audiovisual del cine en relato escrito:

[...] a la imagen cinematográfica le es muy difícil significar un solo enunciado a la vez, como vemos en cuanto tratamos de tomar nota de las informaciones visuales que vehicula un plano. [...] todo plano contiene virtualmente una pluralidad de enunciados narrativos que se superponen hasta recubriéndose cuando el contexto nos ayuda.<sup>19</sup>

Ello ha llevado, frecuentemente, a creer que el único tiempo del relato cinematográfico es el presente; que al recurrir a actores que desempeñan los acontecimientos narrativos

---

<sup>16</sup> *Ibidem.* pág. 29.

<sup>17</sup> Souriau define a la diégesis como “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia relatada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción”. Souriau, en Gaudreault. pág. 43.

<sup>18</sup> Genette. *Loc. Cit.* pág. 86.

<sup>19</sup> Gaudreault. *Loc. Cit.* pág. 30.

frente a las cámaras se omite la existencia de un narrador; empero, tales afirmaciones están erradas:

[...] una película [...] comunica una acción completamente concluida al espectador y le presenta *ahora* lo que sucedió *antes*. [...] La cámara que filma la interpretación del actor cinematográfico puede gracias a la posición que ocupa, o, aún más, por simples movimientos, intervenir y modificar la percepción que tiene el espectador de la presentación de los actores. [...] Los actores [...] no son los únicos en emitir “señales”. [...] que llegan a través de la cámara [...] emitidas por una instancia situada en alguna parte por encima de esas instancias de primer nivel que son los actores, por una instancia superior, pues, que sería el equivalente cinematográfico del narrador literario.<sup>20</sup>

### 3.2 Categorías de la narratología para el análisis del videojuego

Establecidas por Gérard Genette, las categorías *voz*, *modo* y *tiempo*, son consideradas la piedra angular sobre las cuales se fundamenta el análisis narratológico. Tales postulados gozan de gran aceptación por la comunidad científica en materia de análisis del relato.

Las aportaciones de Genette han sido retomadas por varios analistas del discurso audiovisual, quienes han visto en la obra de Genette un amplio potencial de aplicación para un gran número medios distintos al texto escrito, como lo son los relatos audiovisuales.

Es por ello que en este análisis del relato audiovisual aplicado a los juegos de video, retomaremos las categorías establecidas por Genette y enriquecidas por las aportaciones de teóricos como Seymour Chatman, François Jost, y Maria Neira Piñeiro; adaptándolas a sus vez a las particularidades que el discurso audiovisual e interactivo que el videojuego puede tener.

#### 3.2.1 Voz

Un primer punto de reflexión, al cual nos invita Genette, durante el abordaje narratológico de cualquier obra cultural, es la distinción entre las relaciones entre enunciados y su instancia productora, es decir, el narrador.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> *Ibidem*. pág. 34.

<sup>21</sup> Genette. *Loc. Cit.* pág. 270.

Primeramente, es necesario entender que una narración es una comunicación y, por tanto, presupone la interacción de dos partes: un emisor y un receptor; donde cada parte implica a su vez la existencia de tres personajes.

Centrados en el emisor encontramos las tres diferentes instancias conformadas por el autor real, el autor implícito y el narrador. En este sentido, Chatman sostiene que la presencia del narrador puede o no existir, en cuyo caso, “una narración que no nos sugiere esta presencia, que ha tratado evidentemente de eludirla, puede con razón ser llamada ‘no narrada’ o ‘innarrada’ [...]”.<sup>22</sup>

De tal modo, que debemos distinguir entre el narrador, o hablante, aquel que dispone el orden de los acontecimientos en el relato y articula las relaciones entre los elementos constitutivos; y el autor, “el inventor absoluto de la fabula [...]”.<sup>23</sup>

La existencia del “gran imaginador” también es reconocida en el relato audiovisual por Jost y Gaudreault, siendo éste el encargado de manipular “el conjunto de la red audiovisual”;<sup>24</sup> y el cual puede ser de tres tipos diferentes: implícito, extradiegético e invisible.

En el caso del receptor tenemos tres instancias recíprocas conformadas por el público real, donde encontraría su lugar el lector, el espectador, el oyente, etc.; el público implícito y el narratario.<sup>25</sup>

La relación entre narrador y espectador es recíproca, ambos suponen la existencia del otro. El espectador entrega su confianza al narrador como el gran tejedor del relato, la responsabilidad del narrador consiste en crear las condiciones de credibilidad que avalen esa confianza; siempre y cuando esa sea la intención del narrador, puesto que su objetivo podría ser el opuesto: “el espectador debe suponer que el narrador [...] asume la

---

<sup>22</sup> Chatman. Loc. Cit. pág. 35.

<sup>23</sup> *Ibidem*. pág. 34.

<sup>24</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 56.

<sup>25</sup> Chatman. Loc. Cit. pág. 29.

responsabilidad de este relato audiovisual que viene a “recubrir” las imágenes que nos muestran su acto narrativo [...]”.<sup>26</sup>

Si bien, Jost y Gaudreault describen las características del narrador cinematográfico, podemos extrapolar sus postulados al campo del discurso audiovisual, y más específicamente en el caso de los juegos de video: “podemos, pues, considerar que en el cine, un relato que, de hecho, es un narrador visualizado [...] en un primer nivel, el cine relata siempre-ya, aunque sólo sea mostrando ese narrador visualizado que relata, o, para ser más exactos, que subrelata”.<sup>27</sup>

En este orden de ideas, Jost y Gaudreault definen al narrador cinematográfico como aquel “el narrador fundamental, responsable de la comunicación de un relato fílmico, podría asimilarse a una instancia que, manipulando las diversas materias de la expresión fílmica, las ordenaría, organizaría el suministro y regularía su juego para transmitir al espectador las diversas informaciones narrativas”.<sup>28</sup>

### 3.2.2 Modo

Si nos atenemos a la función básica del relato arrojada por Genette, reconocemos, pues, que el relato está ahí para contar una historia; lo que es más, narrarla desde “tal o cual punto de vista y a esa capacidad precisamente, y a la modalidades de su ejercicio, es a la categoría que se refiere nuestro modo narrativo: “la representación”.<sup>29</sup>

Para comprender la noción de modo en la narratología es menester tener en claro que toda información desprendida del relato se encuentra mediada por el narrador, última instancia definitoria en el proceso informativo de la narración. De este modo, el relato puede proporcionar una abundante o deficiente cantidad de detalles, hacerlo de forma directa o indirecta, estableciendo una mayor o menor distancia entre lo que se cuenta,

---

<sup>26</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 54.

<sup>27</sup> *Ibidem*. pág. 57.

<sup>28</sup> *Ibidem*. pág. 63.

<sup>29</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 220.

dosificando la información brindada, de acuerdo a la capacidad cognoscitiva de uno u otro participante en la historia, adoptando un determinado “punto de vista”.<sup>30</sup>

En este sentido, dentro de las características modales del relato podemos identificar tres clases distintas de narrador:

**Narrador homodiegético:** también conocido como narración en primera persona, a menudo este narrador forma parte de los acontecimientos de la historia relatada y ofrece su opinión sobre dichos sucesos, toda vez que realiza juicios de valor y ofrece su propia cosmovisión.

**Narrador heterodiegético o extradiegético:** se le conoce como narración en tercera persona y se distingue de otros narradores por la impersonalidad con la que está narrado el relato. Se trata de un narrador externo o ajeno a la historia contada.

**Narrador autodiegético:** es el tipo de narrador menos frecuente en los relatos puesto que comparte las características del narrador homodiegético, apenas diferenciándose de éste mediante la utilización de apelaciones directas al lector/espectador. Se trata de una narración en segunda persona que para el caso del relato en los videojuegos cobra una gran importancia en la medida en que es el jugador/usuario quien lleva a cabo una serie de actividades, contando así su propia historia sin la injerencia del resto de entes narrativos.

No hay que perder de vista que durante el relato puede existir más de un narrador actuando simultáneamente, incluso articulándose con otras entidades narrativas para encauzar la narración hacia un objetivo específico.

En el modo, la información narrativa está regulada por dos instancias: distancia y perspectiva.

---

<sup>30</sup> Ídem.

**Distancia:** básicamente, la distancia se refiere a la manera de elocución del relato llevada a cabo por el narrador, en tres estados distintos del discurso (pronunciado o interior):

1. **Discurso narrativizado o contado:** es el estado más distante y, en general, más reductor. En él, la presencia del narrador es muy notable.

2. **Discurso transpuesto, en estilo indirecto:** aquí la injerencia del narrador va más allá de trasponer las palabras en oraciones subordinadas, al condensarlas e integrarlas en su propio discurso y, por tanto, interpretándolas en su propio estilo.

3. **Discurso “mimético”:** es en que el narrador es prácticamente imperceptible, fingiendo “ceder literalmente la palabra a su personaje”.<sup>31</sup>

**Perspectiva:** también conocida como focalización o aspecto, es el segundo modo de regulación narrativa e indica el grado de cercanía o lejanía del narrador para con los personajes y sucesos que se desarrollan en el relato, partiendo o no de la elección de un “punto de vista”; “es decir, al ángulo de visión desde el que se contempla la misma”.<sup>32</sup>

Para Jost, la focalización es una categoría mediada, determinada por las divergencias cognoscitivas establecidas entre el personaje y el narrador: “la focalización se define en primera instancia por una relación de *saber* entre el narrador y sus personajes”.<sup>33</sup> Esta disparidad de orden cognoscitivo se deja ver en la adición u omisión de información espacio-temporal, emocional respecto a los personajes, información narrativa, etc., “estarán condicionados en buena medida por el punto de vista adoptado”.<sup>34</sup>

La información suministrada no sólo conlleva una cuestión de cantidad sino también de calidad, “eso es, ‘cierta posición afectiva, ideológica, moral y ética’ con relación a aquella”.<sup>35</sup>

---

<sup>31</sup> *Ibidem.* págs. 228-229.

<sup>32</sup> Neira. *Loc. Cit.* pág. 243.

<sup>33</sup> Gaudreault. *Loc. Cit.* pág. 139.

<sup>34</sup> Neira. *Loc. Cit.* pág. 243.

<sup>35</sup> *Ibidem.* pág. 246.

De tal suerte, la calidad del punto de vista adoptado se distingue en características como las frases que aparecen como marcas en el discurso de los personajes, punto de vista fraseológico; en las especificaciones de tiempo y espacio donde el narrador comparte o no las limitaciones espaciotemporales de los personajes; o teniendo acceso a la interioridad de los personajes, punto de vista psicológico.<sup>36</sup>

En esta categoría, Genette distingue entre cuatro posibles vías de operación en las que se manifiesta la perspectiva:

**Focalización espectral o relato de autor omnisciente:** en este tipo de relato el conocimiento del narrador es mayor que cualquiera de los personajes. Recibe también el nombre de relato no focalizado o de focalización cero. En él, “el espectador toma ventaja sobre el personaje únicamente por su posición, o más bien por la que le atribuye la cámara. [...] una organización tal del relato que el espectador se encuentra en una posición privilegiada”.<sup>37</sup>

**Focalización interna o relato con punto de vista:** aquí la focalización es de tipo interior y puede recaer en uno de los personajes o varios de ellos a lo largo de la narración, por lo que también se la ha dado el nombre de relato de focalización múltiple. El marco de acción del narrador se limita a lo conocido por el o los personajes focalizados.

**Focalización externa o relato objetivo:** la tercera forma de focalizar el relato implica limitar el conocimiento del narrador por debajo del propio conocimiento de los personajes; “denota la voluntad del narrador de no dar todas las informaciones de golpe para excitar la curiosidad del lector”.<sup>38</sup> Ésta es una perspectiva exterior, o focalización externa, donde “el personaje actúa ante nosotros sin que en ningún momento se nos permita conocer sus pensamientos”.<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> Ídem.

<sup>37</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 152.

<sup>38</sup> Ibídem. pág. 150.

<sup>39</sup> Genette. Loc. Cit. págs. 243-245.

En este sentido, al tomar como punto de referencia para la determinación del punto de vista únicamente a aquella información conocida por el narrador se corre el riesgo de adoptar una postura ambigua; más bien, se trata de analizar la manera en que tal narrador se comporta con respecto a la información que posee de un determinado personaje: “la focalización no se deduce de lo que el narrador (explícito o no) debe supuestamente conocer, sino de la posición que adopta en relación con el protagonista cuya historia relata”.<sup>40</sup>

Es importante señalar que a lo largo del relato pueden utilizarse uno más tipos de focalización, sin que exista necesariamente la obligación, de parte del narrador, de mantener una perspectiva fija; “la fórmula de focalización no se aplica siempre a una obra entera, sino más bien a un segmento narrativo determinado que puede ser muy breve”.<sup>41</sup>

Cada tipo de focalización conlleva una función específica, por lo que no resulta extraño encontrar más de un punto de vista en el relato, se trata de un recurso discursivo para narrar la historia de tal forma que resulte interesante para el espectador, capturando su atención con el fin de transmitir eficazmente su mensaje:

La existencia de tales variaciones delata la importancia, según los momentos del relato o según el tipo de película, de colocar al espectador en diferentes posiciones. Globalmente, la focalización interna permite la dilucidación progresiva de los acontecimientos (descubrimos las cosas al mismo tiempo que el personaje) y, por esta razón, es la forma privilegiada de la *investigación*. La focalización externa es la figura del *enigma*; puede, pues, servir para engranar la película o plantear una pregunta que el relato se esforzará por dilucidar. En cuanto a la focalización espectral, lo hemos repetido suficientemente, es el motor del *suspense* o de lo cómico.<sup>42</sup>

Por su parte, Chatman señala las implicaciones o significados que los diversos tipos de focalización aportan al relato:

---

<sup>40</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 153.

<sup>41</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 246.

<sup>42</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 154.

a) **Punto de vista literal o perceptivo:** se presenta a través de los ojos, oídos, tacto, gusto, olfato; en suma, mediante el sistema sensorial de alguno de los personajes del relato.

b) **Punto de vista figurativo o conceptual:** se manifiesta a través de la visión del mundo de alguien, es decir, con la expresión de conceptos que reflejen su ideología, sistema de valores, etc.

c) **Punto de vista transferido o de interés:** podemos identificarlo desde la posición de atención de alguien (caracterizando su interés general, provecho, bienestar, salud, etc.), ya sea en mayor o en menor medida.<sup>43</sup>

Con base en lo anterior es posible dejar en claro la diferencia entre voz narrativa y el punto de vista; pues, mientras el primero se refiere a las condiciones de la enunciación, el segundo se enfoca en la perspectiva en que es recibida la expresión desprendida de tal elocución, poniendo énfasis en las condiciones materiales y sensoriales de dicha recepción.

De ahí la diferencia fundamental entre el “punto de vista” y la voz narrativa: el punto de vista es el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que tiene relación los sucesos narrativos. La voz [...] se refiere al habla o a los otros medios explícitos por medio de los cuales se comunican los sucesos y los existentes al público. El punto de vista *no* es la expresión, sólo es la perspectiva con respecto a la que se realiza la expresión.<sup>44</sup>

En lo que respecta a la focalización en el relato audiovisual, Jost y Gaudreault añaden los términos de ocularización y auricularización. La ocularización remite a “la relación entre lo que la cámara *muestra* y lo que el personaje supuestamente *ve*”;<sup>45</sup> siendo posible distinguir dos tipos distintos de ocularización:

**Ocularización interna:** se aprecia cuando la disposición de lo mostrado en imagen se da de forma subjetiva, es decir, a través de la percepción de algún personaje como en el

---

<sup>43</sup> Chatman. Loc. Cit. pág. 163.

<sup>44</sup> *Ibidem*. pág. 164.

<sup>45</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 140.

caso de la “toma subjetiva”, aunque no limitada a ésta: “la subjetividad de la imagen está construida por los *raccords* (como en el plano-contraplano) por una *contextualización*”.<sup>46</sup>

**Ocularización cero:** se presenta cuando la imagen desplegada en pantalla se vincula con la percepción de algún personaje del relato, es decir, “cuando ninguna instancia intradieética, ningún personaje, ve la imagen, cuando es un puro *nobody’s shot*, como dicen los americanos.<sup>47</sup> A menudo se cree que éste es tipo primordial de ocularización que predomina en el relato cinematográfico, pero, la ocularización se construye a través de otros recursos intradieéticos y extradieéticos.

Por ejemplo, las acciones desempeñadas en escena, así como los objetos del escenario, el vestuario, etc., pueden contribuir a agregar valores cognitivos a la ocularización. Asimismo, la voz en off de algún narrador explícito es capaz de fijar imágenes en tal o cual personaje.

Ahora bien, la construcción del punto de vista no está restringida al estudio de la ocularización en la medida en que el concepto de relato audiovisual conlleva per se a una cualidad dual. Por tanto, es imprescindible también tener en cuenta el concepto de auricularización a la hora de estudiar la perspectiva en el discurso audiovisual:

[...] el cine trabaja dos registros –la imagen, el sonido- y, por tanto, no es de extrañar que sea posible construir un “punto de vista” sonoro, o más bien auricular, mediante el tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible. [...] lo hemos llamado *auricularización*.<sup>48</sup>

En los medios audiovisuales, la auricularización contribuye a crear atmósferas y puede ser manipulada con fines de focalización al privilegiar ciertos sonidos, disminuir otros y acompañar la imagen con sonidos y/o música extradieética. De este modo, la auricularización es la “limitación de la banda sonora a un punto de vista preciso [...] las películas comerciales no presentan casi ninguna preferencia auricular, privilegiando la

---

<sup>46</sup> *Ibidem.* pág. 143.

<sup>47</sup> *Ídem.*

<sup>48</sup> Gaudreault. *Loc. Cit.* pág. 144.

inteligibilidad del diálogo [...] se prescinde de los sonidos que no son necesarios para la comprensión de la imagen [...]”.<sup>49</sup>

Jost y Gaudreault establecen tres diferentes tipos en los que la auricularización puede ser incluida en el relato audiovisual:

*Auricularización interna secundaria:* ésta es la auricularización que remite a la focalización exterior y al conocimiento objetivo, puesto que “la restricción de lo oído a lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual”.<sup>50</sup>

*Auricularización interna primaria:* el equivalente auditivo de la focalización interna, en la que sólo es posible escuchar los sonidos través del sistema perceptivo de alguno de los personajes; en otras palabras, “si no conocemos la distancia a la que se halla la fuente sonora, y si no disponemos de señales que constaten la escucha activa, no es fácil saber si el sonido se filtra por el oído de un personaje”.<sup>51</sup>

*Auricularización cero:* aporta el mismo valor cognoscitivo que la focalización de grado cero ya que “el sonido no está retransmitido por ninguna instancia intradiegética y remite al narrador implícito”;<sup>52</sup> lo que es lo mismo, remite al narrador omnisciente situado a un nivel mayor donde es frecuente la inclusión de sonidos extradiegéticos, como la musicalización, que sirven para adjetivar a la imagen.

Hasta aquí hemos visto la importancia de la ocularización y la auricularización en la determinación del punto de vista o focalización, el estudio simultáneo de ambos elementos debe ser tomado en cuenta por el investigador de la narratología, sin privilegiar uno por encima del otro: “Si la ocularización y la auricularización afectan respectivamente a la banda de la imagen y a la banda sonora, la focalización concebida como foco cognitivo adoptado por el relato no puede deducirse pura y simplemente de una o de otra [...]”.<sup>53</sup>

---

<sup>49</sup> *Ibidem.* pág. 145.

<sup>50</sup> *Ibidem.* pág. 146.

<sup>51</sup> *Ídem.*

<sup>52</sup> *Ibidem.* pág. 147.

<sup>53</sup> *Ibidem.* pág. 148.

Cabe señalar que la ocularización y la auricularización no necesariamente deben coincidir con el punto de vista perceptivo de algún personaje. “Puede transcurrir toda la película en la más pura objetividad visual, sin que la cámara se identifique en absoluto con ningún personaje”.<sup>54</sup> Por lo que cualquier identificación que sintamos con el personaje es resultado de una empatía con el tema presentado, enfatizada por la cantidad de ocasiones en que dicho personaje aparece a cuadro, por encima de otros personajes. En el discurso audiovisual existen otras herramientas que pueden ser utilizadas por el narrador para enfatizar la focalización:

[...] si quiere destacar el punto de vista de un personaje, el director tiene dos opciones. El actor puede estar colocado de tal manera en la imagen que intensifique nuestra relación con él, por ejemplo, su espalda o perfil puede aparecer en un extremo del margen de la pantalla, y cuando mira hacia el fondo, nosotros miramos con él. La otra convención (o “montaje”) usa una simple combinación de cortes [...].<sup>55</sup>

Como dijimos anteriormente, cuando el narrador pretende denotar explícitamente la focalización sobre alguno de los personajes puede hacer uso de una de las técnicas más recurridas en el cine: el plano subjetivo: “el director de cine puede identificar totalmente nuestra visión con la del personaje, colocando la lente de la cámara no solo al lado del personaje, sino dentro, literalmente detrás de sus ojos. Ésta es la llamada técnica de cámara subjetiva [...]”.<sup>56</sup>

### 3.2.3 Tiempo

En el apartado de tiempo nos encontramos con una primera categoría referente a la disposición secuencial en la que son presentados los acontecimientos en el relato, en otras palabras, el *orden*. De acuerdo con Chatman, en esta categoría, “el discurso puede disponer de manera diferente los sucesos de la historia tantas veces como quiera [...]”.<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup> Chatman. Loc. Cit. págs. 170-171.

<sup>55</sup> *Ibidem*. pág. 171.

<sup>56</sup> *Ibidem*. pág. 172.

<sup>57</sup> *Ibidem*. pág. 67.

La presentación de los acontecimientos narrativos es siempre de tipo dual, por un lado, está el orden en que tales acontecimientos son presentados en el relato; y por el otro, el orden en que dichos acontecimientos tienen lugar en la historia.

En este sentido, cualquier variación en la disposición cronológica de los acontecimientos, es decir, en el orden en que ocurren en la historia, es conocida como una *anacronía*: “Estudiar el orden temporal de un relato es confrontar el orden de disposición de los acontecimientos o segmentos temporales en el discurso narrativo con el orden de sucesión de esos mismos acontecimientos o segmentos temporales en la historia”.<sup>58</sup>

Para Genette, existe un “relato primero” sobre el cual se suceden o anteceden estas variaciones, a las que denomina como relatos más pequeños, y cuya función sería la de agregar una mayor información sobre algún aspecto en particular del relato: “Toda anacronía constituye con relación al relato en que se inserta –en que se injerta– un relato temporalmente secundario, subordinado al primero en esa especie de sintaxis narrativa [...]”.<sup>59</sup> Así, Genette entiende a este relato base como el punto de partida para determinar lo que es una alteración de tipo temporal, “[...] ‘relato primero’ el nivel temporal de relato con relación al cual una anacronía se define como tal”.<sup>60</sup> Por lo tanto, el uso de anacronías se “presenta como recuerdo o premonición”.<sup>61</sup>

Dependiendo de su implicación y consecuente afectación para con el relato base, las anacronías pueden dividirse en internas y externas: “La anacronía externa es la que tiene su principio y su final antes del AHORA; la anacronía interna es la que empieza después del AHORA. Las anacronías pueden ser subdivididas a su vez en aquellas que no interfieren en la historia interrumpida (‘heterodiegéticas’) y aquellas que sí interfieren (‘homodiegéticas’)”.<sup>62</sup>

---

<sup>58</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 91.

<sup>59</sup> *Ibidem*. pág. 104.

<sup>60</sup> *Ídem*.

<sup>61</sup> Neira. Loc. Cit. pág. 197.

<sup>62</sup> Chatman. Loc. Cit. pág. 68.

A menudo, las anacronías internas, o heterodieéticas, corren el riesgo de afectar o colisionar con los acontecimientos del relato base en la medida en que su campo temporal está incluido en él, pudiendo llegar a ser redundantes puesto que son relativas a una línea de la historia.

No ocurre lo mismo con las anacronías de tipo externo, o homodieéticas, ya que su naturaleza ajena a los acontecimientos de la historia le libran de cualquier riesgo de afectación, debido, básicamente, a que su función es la de complementar tal o cual información.

Ahora bien, de acuerdo al lugar que ocupan en la disposición de los acontecimientos, las anacronías pueden ser de dos tipos: están aquellas que presentan acontecimientos que ocurrieron en el pasado, y a las cuales se les conoce como analepsis; y aquellas que narran eventos que suceden en el futuro, es decir, adelantan informaciones con respecto a la diégesis, lo que se conoce como prolepsis.

**Analepsis:** relatan acontecimientos anteriores a la diégesis, su función es complementaria y aclaratoria; la analepsis “[...] adopta la mayoría de las veces la forma de relato sumario”.<sup>63</sup> En el relato audiovisual pueden aparecer a manera de recuerdos o sueños con evocaciones del pasado. Su inclusión se distingue claramente del resto del relato por la utilización de marcas propias del relato cinematográfico, tales como cortes en desvanecimiento (*fade in, fade out*), escalas cromáticas distintas (blanco y negro, sepia, etc.), entre otras. En lenguaje audiovisual son conocidas como flashbacks<sup>64</sup>.

**Prolepsis:** en contraposición con la analepsis, la prolepsis consiste en presentar acontecimientos posteriores a la diégesis, es decir, en adelantar informaciones.<sup>65</sup> Algunas

---

<sup>63</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 208.

<sup>64</sup> El *flashback* es la “representación visual de los acontecimientos que nos cuenta el narrador. [...] los relatos empiezan con una o dos frases que pronto cederán el espacio, lo sabemos, a la visualización de un episodio cuyo alcance se puede medir a partir del primer comentario y cuya amplitud es más o menos grande, tras cada vuelta atrás, volvemos al presente”, (Gaudreault. Loc. Cit. pág. 117).

<sup>65</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 95.

marcas para identificar prolepsis son leyendas escritas como “para anticipar”, el vestuario o caracterización de los personajes. Comúnmente se les denomina *flashforwards*<sup>66</sup>.

Cabe señalar que las anacronías tienen dos funciones; la de completar, es decir añadir información sobre una “carencia u omisión [...] para explicar el carácter de un personaje, regresamos a una escena de su pasado”; y la de suspender temporalmente la aportación de una información retrasando ciertos acontecimientos.<sup>67</sup>

Ya sea que una anacronía esté orientada hacia el pasado o el futuro, su alejamiento del momento “presente” en el que está situado el relato mayor puede darse en mayor o menor grado, a esto se le conoce como amplitud: “llamaremos alcance de la anacronía a esa distancia temporal”.<sup>68</sup>

Por otra parte, los eventos narrados en las anacronías pueden tener una duración más o menos larga, lo cual puede sugerir cierta intención del narrador por ahondar en cierto suceso o tratarlo someramente, a esto se le denomina amplitud. Así, mientras un acontecimiento puede tener un alcance de varios años, su amplitud puede reducirse a unos cuantos días.

Como se dijo al comienzo de este apartado, el tiempo es siempre una categoría cuantificable, sobre todo en lo que se refiere a la duración de un suceso. Estos conllevan en todas las ocasiones a una duración diegética (días, años, minutos, etc.), y a una extradiegética (un determinado número de planos en tantos minutos, una cantidad específica de escenas, etc.).

Esta es una constante en los juegos de video, debido a las similitudes con el lenguaje cinematográfico; empero, haría falta añadir otras unidades cuantificables de competencia para la categoría de duración. Además de los planos y escenas, en los videojuegos tenemos secuencias de juego, que, al igual que las anteriores, pueden ser más o menos largas implicando también sus propias particularidades en cuanto alcance y amplitud.

---

<sup>66</sup> En palabras de Gaudreault: “Consiste en imágenes que vemos antes de que ocupen su lugar normal en la cronología”, (Gaudreault. Loc. Cit. pág. 121.).

<sup>67</sup> Gaudreault. Loc. Cit. pág. 119.

<sup>68</sup> Genette, Loc. Cit. pág. 103.

Evaluando la relación entre las unidades temporales y espaciales (duración diegética y extradiegética) podríamos establecer la velocidad en la narración de un acontecimiento específico (un mes en cinco páginas, un año en una escena, tres días en una secuencia de juego, etc.). A esto se le conoce como constancia de velocidad: “Se entiende por velocidad la relación entre una media temporal y una medida espacial”.<sup>69</sup>

De acuerdo con Chatman, en la duración de un acontecimiento pueden darse cinco posibilidades:

1. **Resumen:** el tiempo del discurso es más breve que los sucesos que se relatan, es decir, el de la historia. Al comienzo de *Castlevania: Symphony of the night*, se presenta la batalla final contra el conde Drácula del juego precedente *Castlevania: Dracula X*, seguida por un texto que sintetiza los acontecimientos ocurridos entre ambos juegos.

2. **Elipsis:** es parecido al resumen sólo que el discurso se detiene, aunque el tiempo continúa pasando en la historia. Los cortes de cámara pueden implicar elipsis, pero también representar simplemente un cambio en el espacio, es decir, conectar dos acciones que son totalmente o virtualmente continuas.

3. **Escena:** la escena es la incorporación del principio dramático a la narrativa, en otras palabras, existe igualdad entre los hechos presentados y su duración en la historia. Esto es notable en las secuencias de juego cuando, por ejemplo, disparar un arma, correr, o aplicar algún tipo de curación consume el mismo tiempo de la acción en sí. En los juegos *Resident Evil* 1, 2, 3 y 4 al usar un spray de primeros auxilios era necesario acceder primero al inventario para aplicarlo, al salir el personaje había sido curado automáticamente y sin demora; no obstante, en *Resident Evil* 5, curarse toma algunos segundos por lo que se está expuesto a ser atacado por el enemigo.

4. **Alargamiento:** aquí el tiempo del discurso es más largo que el tiempo de la historia. En el cine se distingue gracias a la “cámara lenta” que, al igual que otros recursos cinematográficos, en los videojuegos se utiliza con fines instrumentales más que discursivos. Así, en *Red Steel*, por ejemplo, al eliminar a varios enemigos

---

<sup>69</sup> *Ibidem.* pág. 145.

consecutivamente se activará el “modo concentración” lo cual ralentiza el tiempo en el juego permitiendo apuntar con mayor precisión.

5. **Pausa:** se diferencia del alargamiento en que aquí el tiempo se reduce a cero. El tiempo de la historia se detiene, aunque el discurso continúa, como en los pasajes descriptivos.<sup>70</sup> Retomando el ejemplo de *Castlevania: Symphony of the night*, al utilizar el ítem “reloj”, el tiempo se detiene y cualquier enemigo en pantalla queda inmovilizado. Asimismo, la capacidad de detener el juego en cualquier momento al presionar un botón es una de las constantes más conocidas y populares de los juegos digitales.

Una última categoría en el apartado de tiempo está constituida por la frecuencia, entendida como la cantidad de ocasiones en las que es narrado un acontecimiento a lo largo del libro, película, videojuego, etc. “La ‘repetición’ es, en realidad, una construcción mental, que elimina de cada caso todo lo que le pertenece propiamente para conservar sólo lo que comparte con todos los demás de la misma clase, y una abstracción”.<sup>71</sup>

De tal suerte que Genette distingue entre tres tipos de relatos con respecto a la frecuencia en que aparecen relatados:

**Relato singulativo:** en él se cuenta lo que ha ocurrido una sola vez, por ejemplo, *ayer me acosté temprano*; o sea, “una representación discursiva de un único momento de la historia”.<sup>72</sup>

**Relato repetitivo:** en esta clase de relato se narra “n” veces lo que ha ocurrido una sola vez, por ejemplo, *ayer me acosté, temprano, ayer me acosté, temprano, ayer me acosté, temprano*; con lo que se refieren “varias representaciones discursivas del mismo momento de la historia”.<sup>73</sup>

---

<sup>70</sup> Chatman. Loc. Cit. págs. 71-77.

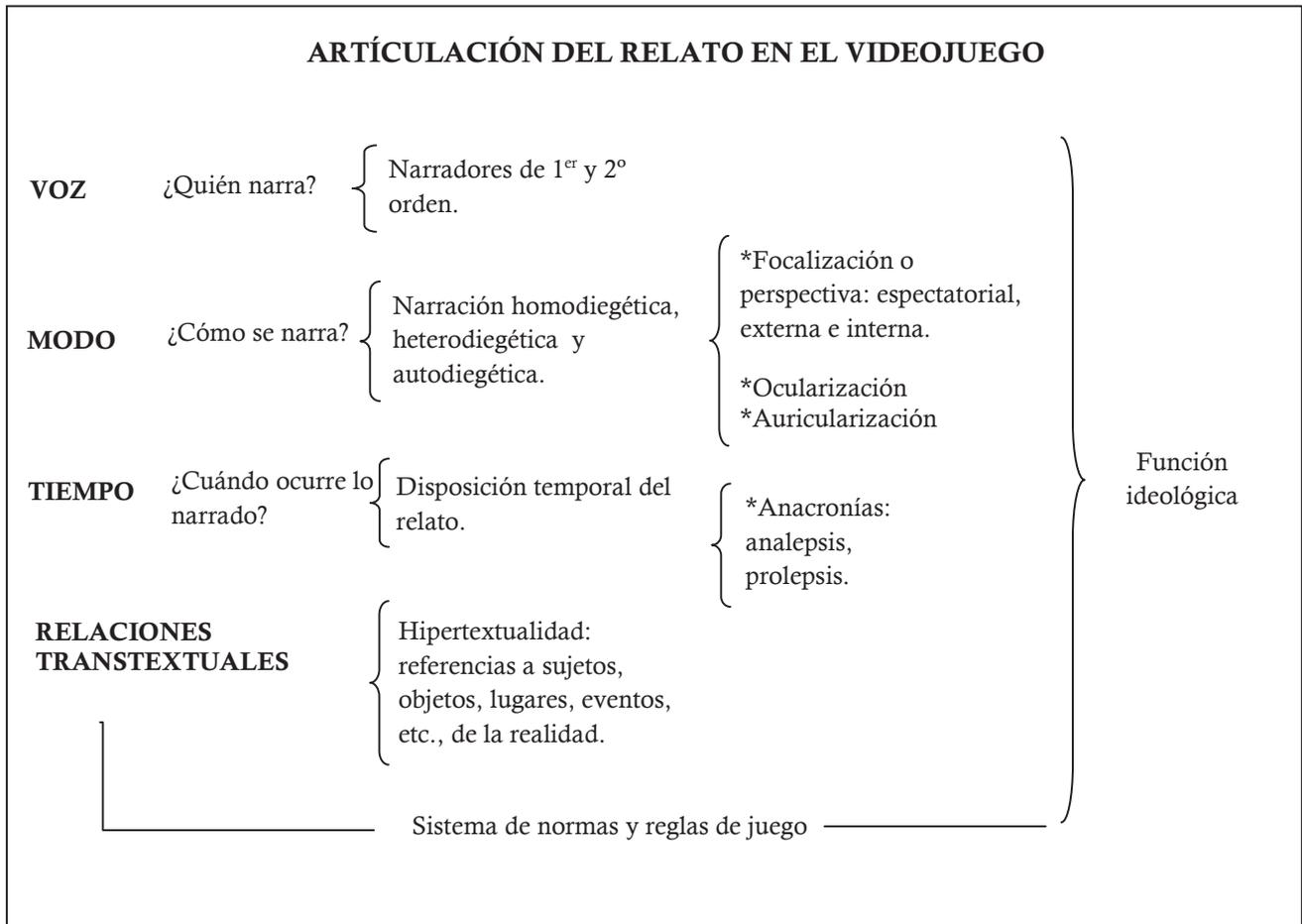
<sup>71</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 172.

<sup>72</sup> Chatman. Loc. Cit. pág. 82.

<sup>73</sup> Ídem.

**Relato iterativo:** aquí se cuenta una sola vez lo que ha ocurrido “n” veces, es decir, se dan “varias representaciones discursivas del mismo momento de la historia”,<sup>74</sup> por ejemplo: *el lunes me acosté temprano, el martes me acosté temprano, etc.*<sup>75</sup>

**Cuadro 3. Elementos para la articulación del relato en los juegos de video.**



Junto con la voz y el modo, el tiempo es uno de los tres aspectos fundamentales en la articulación del relato e indispensables para el análisis de los relatos en medios audiovisuales. Empero, dadas las características del videojuego, es necesario conducir dicho análisis considerando las implicaciones discursivas que se desprenden del sistema de normas y reglas inherentes al juego (véase cuadro 3).

<sup>74</sup> Ídem.

<sup>75</sup> Genette. Loc. Cit. pág. 173-175.

Paralelamente, al tratarse de videojuegos de corte documental es menester identificar las relaciones transtextuales, específicamente a aquellas de tipo hipertextual, es decir, esas referencias al mundo real que sirven para otorgar veracidad al relato en tales juegos. Más adelante profundizaremos en esta categoría acuñada por Genette.

### **3.3 Actantes**

La categoría *actante* es una de las aportaciones heredadas del análisis estructuralista del relato que encuentra a uno de sus mayores exponentes en la figura de Algirdas Julius Greimas. Desde esta aproximación los sujetos que desarrollan las acciones en el relato conllevan un mismo peso que el que comúnmente se atribuye al acto narrativo, en la medida en que son ellos, los *actantes*, los responsables de que ocurran los sucesos que dan forma al relato.

No sucede así desde el abordaje narratológico del relato. Para Genette la narratología no debe reparar en el actante como un ente o unidad independiente, sino como parte de los factores que propician las condiciones para la presentación de un acto narrativo por encima de otras posibilidades. Al final de cuentas, lo que realmente importa en la narratología es el acto narrativo en sí.

Para efectos del presente trabajo consideraremos al personaje desde una perspectiva estructural-funcionalista, es decir, pondremos especial atención en la configuración actancial de los personajes resaltando sus implicaciones, atribuciones y funciones desarrolladas al interior del relato. No obstante, privilegiaremos al acto narrativo, tal y como estipula la narratología, por encima de la categoría actante.

Al llevar a cabo el análisis de un videojuego resulta casi imposible no reparar en el estudio del o los actantes. A menos de que se trate de juegos narrativamente simples (como juegos de resolver acertijos o puzles, juegos de ritmo, algunos títulos de competencias como carreras de autos, etc.), los juegos digitales poseedores de un relato complejo dependen de personajes que realicen las acciones.

Si nos remitimos a las propiedades interactivas del *software* digital comprenderemos la importancia del actante como la representación virtual del usuario o jugador. En el proceso de interacción el usuario introduce información a través de una interfaz humana, es decir, realiza un acto comunicativo con el sistema de juego, lo estimula. La respuesta a este acto se traduce en acciones simbólicas llevadas a cabo por el actante. El avatar, a manera de representación virtual del jugador, sirve de vehículo para desarrollar la historia del juego a través de la comisión de una serie de acciones.

En el análisis del mito en los videojuegos propuesto por Garfias, el académico reflexiona sobre el papel de los actantes en los juegos digitales, remarcando el rol de los protagonistas o héroes principales en la estructuración del relato mítico: “[...] se puede decir en resumidas cuentas que los videojuegos son El mito del héroe interactivo”.<sup>76</sup>

En este sentido, durante el análisis de caso propuesto en esta investigación la configuración actancial nos servirá para identificar el rol atribuido a cada actante y como éste se modifica a lo largo del relato. De tal suerte, nos apegaremos al esquema de funciones actanciales propuesto por Greimas, en el cual:

Los actantes pueden ser Sujetos-héroes u Objetos-valores, fuentes o destinatarios, Oponentes-traidores o Ayudantes –fuerzas benéficas. La estructura actancial del modelo narrativo forma parte del armazón y los juegos de distribuciones de cúmulos y disyunciones de los roles forman parte del oficio del descriptor con anterioridad a la utilización del código.<sup>77</sup>

El propio Greimas propone un sistema sencillo de abreviaturas que permite clasificar e identificar las características y roles de los actantes en el relato:

F (Fuente)	vs.	D (Destinatario)
S (Sujetos)	vs.	O (Objeto-valor)
A (Ayudante)	vs.	T (Opositor-traidor) <sup>78</sup>

Este modelo será el que aplicaremos en este trabajo con el propósito de dar seguimiento a los cambios presentados por los actantes en cuanto a su papel dentro del relato, siempre y cuando estas divergencias funcionales se hagan manifiestas.

---

<sup>76</sup> José Ángel Garfias Frías. *Mitologías para el consumo global de videojuegos*. pág. 85.

<sup>77</sup> Greimas. Loc. Cit. pág. 45.

<sup>78</sup> *Ibidem*. pág. 59.

En suma, los actantes son todos aquellos agentes narrativos encargados de llevar a cabo las acciones en el discurso. Los actantes pueden dividirse en principales y secundarios. Los actantes o personajes principales son aquellos con mayor peso en la narración, su participación es continua y su relevancia es tal que la historia no puede ser comprendida correctamente sin su injerencia.

La tarea de los actantes secundarios es la de aportar informaciones complementarias a la narración principal. Si bien la ausencia de estos personajes no altera la estructura del discurso, no obstante, el tono del discurso no sería entendido de la misma manera.

Para analizar la categoría actantes partiremos del estudio de su psicología, la cual construiremos a través de cinco ejes o subcategorías: *datos biográficos, cosmovisión, objetivos, motivación y elementos distintivos.*

Los datos biográficos se componen por las referencias acerca de la historia de vida de alguno de los personajes, ya sean evocadas por él mismo o por otros personajes y/o agentes narrativos. La subcategoría cosmovisión se refiere al punto de vista o ideología de un actante respecto de un tópico específico; es decir, su postura a favor o en contra, el grado de esta posición, más o menos liberal o más o menos conservadora. En tanto, los objetivos son las metas que un personaje se ha fijado, mientras que las motivaciones son los factores que estimulan al personaje para cumplir con los objetivos.

Cabe señalar que consideraremos la configuración actancial en su implicación en el establecimiento, estructura y desarrollo del relato. No obstante, y en orden de importancia, nos apegaremos a la narratología cuya piedra angular es el acto narrativo. La inclusión de elementos estructuralistas no contraviene a los postulados de la narratología en la medida en que ésta encuentra sus orígenes en los postulados arrojados por la escuela estructuralista.

### **3.4 Nodos narrativos**

Con el fin de estandarizar y facilitar el análisis comparativo entre los argumentos de los juegos de video que componen nuestro estudio de caso, hemos establecido la categoría de

nodos narrativos. Para fines de este trabajo, los nodos narrativos representan puntos de intersección donde confluyen flujos narrativos para conformar un núcleo argumentativo, en otras palabras, representan puntos de interés discursivo.

Académicos de la talla de Roland Barthes, Claude Bremond, Umberto Eco, Tzvetan Todorov, Christian Metz, A. J. Greimas, Gerard Genette, entre otros, reconocen la existencia de una estructura general a través de la cual se componen y articulan los relatos. Es precisamente a través de esta disposición estructural, así como las diversas articulaciones entre los diferentes elementos constitutivos que se construye el sentido.

Algunos de los primeros acercamientos al análisis estructural del relato se interesaron por estudiar los mitos antiguos poniendo especial énfasis en crear una clasificación que permitiera ubicar cada mito en una cierta categoría de acuerdo a su estructura.

La construcción del relato en los juegos de video no está exenta de narraciones míticas por lo que muchos autores, entre ellos José Garfías, a menudo dirigen sus investigaciones en materia de juegos de video desde una aproximación de análisis del mito. Así, Garfías sostiene que es posible identificar la estructura del *monomito* (o mito del héroe) en el relato de muchos videojuegos con características narrativas.

De este modo, el *monomito* se fundamenta en tres ejes: *partida*, *iniciación* y *regreso*.<sup>79</sup> La secuencia de *partida* relata la salida del héroe quien abandona su situación actual para embarcarse hacia la aventura. Aquí se establece el conflicto o las condiciones adversas que obligan al héroe a partir. En la *iniciación* se narran los actos narrativos que, a manera de pruebas, le otorgan al héroe la capacidad para hacerle frente a la adversidad. Finalmente, el *regreso* establece las condiciones bajo las cuales se soluciona el conflicto.

No obstante, en *La lógica de los posibles narrativos*, Claude Bremond identifica un número mayor de secuencias posibles que pueden presentarse en el relato, entre las que se enlistan el *cumplimiento de la tarea*, *intervención del aliado*, *eliminación del adversario*:

---

<sup>79</sup> Garfías Frías, José Ángel (2006), *Mitologías para el consumo global de videojuegos*, pág. 89.

*negociación o agresión, retribuciones: recompensa y venganza, proceso de degradación, la falta, la obligación, el sacrificio, la agresión sufrida, y el castigo.*

Entendemos a estas secuencias como el conjunto de actos narrativos que conforman una unidad de sentido mayor. De tal suerte que no todas las secuencias listadas por Bremond estarán presentes en el relato, su presencia o ausencia estará determinada por la concatenación de otras secuencias, es decir, por la dirección que tome la historia narrada.

Para comprender la disposición de estas secuencias posibles es preciso entender primero una de las relaciones dicotómicas sin las que el relato no podría construirse como tal, relación reconocida tanto por Barthes como por Bremond, nos referimos a los *procesos de mejoramiento y degradación*. Partiendo desde un estado estático, el relato comienza presentando un *proceso de degradación*, es decir, un cambio en el estado de las cosas, se trata de las condiciones que alteran la estabilidad de una situación dada. En tanto, el *proceso de mejoramiento* constituye los esfuerzos por retornar a ese estado inicial de estabilidad, o incluso de perfeccionar las condiciones de dicho estado, el cual ha sido trastocado por un *proceso de degradación* advenedizo.

De esta manera, el proceso de mejoramiento “[...] es atribuido a la intervención de un agente, dotado de iniciativa, que la asume a título de *tarea a cumplir*.”<sup>80</sup> En este sentido, el héroe funge como mediador entre ambos procesos como el principal responsable de las causaciones que conllevan a tales estados. A su vez, otros agentes (adversarios, aliados, fuentes, etc.) hacen las veces de mediadores entre otros procesos de menor envergadura.

Cabe señalar que un mismo relato puede contener más de un *proceso de degradación* y uno de *mejoramiento*, siendo común encontrar varias de estas relaciones presentadas de forma alternada y secuencial.

**Cumplimiento de la tarea.** Abriendo el relato con la injerencia de un proceso de degradación se establece implícitamente la necesidad de subsanar una carencia, la cual

---

<sup>80</sup> Claude Bremond. *La lógica de los posibles narrativos*, en Barthes, R. et al. *Análisis estructural del relato*. pág. 105.

“equivale a una fase de degradación que, en este caso, se especifica como *problema a resolver* [...]”.<sup>81</sup>

**Intervención del aliado.** El proceso de mejoramiento no puede ser conseguido espontáneamente, el héroe requiere de la contribución de fuerzas y/o agentes que le faciliten la culminación de su objetivo. “La ayuda es entonces un sacrificio consentido dentro del marco de un intercambio de servicios”.<sup>82</sup> Al mismo tiempo, este sacrificio representaría un proceso de degradación voluntaria a favor de obtener el proceso de mejoramiento final.

**Eliminación del adversario.** Consiste en inhabilitar la acción o injerencia del principal responsable un proceso de degradación dado, con lo cual se estaría cumpliendo la tarea: “[...] la conducta de eliminación del adversario debe, si quiere tener en cuenta esta resistencia y sus diversas formas, organizarse según estrategias más o menos complejas”.<sup>83</sup> Dicha eliminación puede ser llevado a cabo de dos formas: de manera pacífica, estableciendo acuerdos o persuadiendo al adversario para que deje de obstaculizar el estado de bienestar y cuyo resultado convierte al adversario en aliado; y de manera hostil, causando daño al adversario, incapacitándolo o suprimiéndolo, al menos en su calidad de obstáculo.<sup>84</sup>

**Retribuciones: recompensa y venganza.** El proceso de degradación originado por el adversario se convierte en un servicio al revés, prestado por el adversario a la víctima aunque ésta no se encuentre de acuerdo, pero cuya resolución final termina con un proceso de mejoramiento de las condiciones de la víctima. “La recompensa del servicio prestado y la venganza del perjuicio sufrido son las dos fases de la actividad de retribución”.<sup>85</sup>

**Proceso de degradación.** A menudo el relato culmina con un proceso de mejoramiento (aunque no necesariamente siempre) que se traduce en la consecución del estado de

---

<sup>81</sup> *Ibidem.* pág. 106.

<sup>82</sup> *Ibidem.* pág. 107.

<sup>83</sup> *Ibidem.* pág. 108.

<sup>84</sup> *Ibidem.* págs. 109-111.

<sup>85</sup> *Ibidem.* págs. 113-114.

equilibrio, pero si el narrador decidiera continuar con el relato irremisiblemente sería necesario abrir un nuevo proceso de degradación.<sup>86</sup>

**La falta.** Se refiere a la violación del sistema de normas y reglas por parte del adversario, lo cual tiene como resultado la aparición del proceso de degradación. Incluye todos los procesos nocivos que pueden ser considerados como medios. Dado que al agente encargado de reparar la estabilidad no le es lícito trasgredir el sistema normativo impuesto por el relato, dicho sistema de reglas adquiere la calidad de obstáculos a vencer.<sup>87</sup>

**La obligación.** Consiste en el contrato, establecido voluntaria o involuntariamente, por los agentes que buscan el proceso de mejoramiento. Establece las razones y motivaciones por las cuales tales sujetos se esfuerzan por vencer la adversidad. “Intimado a cumplir con su deber, el sujeto obligado puede esforzarse por protegerse de la degradación que lo amenaza”.<sup>88</sup>

**El sacrificio.** Como vimos anteriormente, el sacrificio implica un proceso de degradación auto-infligido en aras de un bien mayor, “[...] es una conducta voluntaria, asumida con vista a un mérito adquirir, o al menos, que hace digno de una recompensa”.<sup>89</sup>

**La agresión sufrida.** Esta categoría se distingue de otro tipo de procesos de degradación en la medida en que implica una intencionalidad, es decir, el agresor se propone como fin de su acción el causar daño a otros. “Para alcanzar este objetivo el enemigo puede tanto actuar directamente, por agresión frontal, como maniobrar indirectamente esforzándose por suscitar y utilizar las otras formas de degradación”.<sup>90</sup>

**El castigo.** En contraposición a la agresión se encuentra la categoría castigo, es decir, “todo daño infligido puede volverse, desde la perspectiva de un retribuidor, una mala

---

<sup>86</sup> *Ibidem.* pág. 114.

<sup>87</sup> *Ibidem.* pág. 115.

<sup>88</sup> *Ibidem.* pág. 117.

<sup>89</sup> *Ídem.*

<sup>90</sup> *Ibidem.* pág. 118.

acción, un delito a castigar”.<sup>91</sup> Se trataría entonces de un proceso de degradación cuya finalidad es en sí un proceso de mejoramiento.

Las secuencias anteriores representan categorías particulares halladas en la generalidad del relato, no obstante, Bremond reconoce la existencia de otras categorías más universales (tales como la tarea, el contrato, la falta, celada, etc.)<sup>92</sup>. Por ello y con el fin de construir un puente entre las aportaciones de Bremond y los diversos estudios en materia de relatos míticos, la propuesta teórica del presente trabajo consiste en dividir el relato de los videojuegos a analizar en cuatro secuencias clave a las que denominaremos *nodos narrativos* dada la cantidad de información que confluye en estos cuatro puntos específicos: *trasgresión, amenaza, propuesta y solución*.

**Trasgresión:** Tomando como punto de partida a las categorías de Bremond, la trasgresión estaría representada por la *falta* y la *agresión sufrida*. Ambas quedarían enmarcadas en el nodo narrativo de trasgresión, mismo que representa el principal proceso de degradación del relato. En otras palabras, consiste en el conflicto principal del cual se desprenden el resto de categorías narrativas.

A menudo, la categoría trasgresión puede ser identificada en las secuencias iniciales del relato, especialmente en aquellas dedicadas al planteamiento del problema; sin embargo, informaciones subsecuentes pueden contribuir a aumentar el conocimiento acerca del surgimiento del conflicto.

**Amenaza:** Por su parte, la amenaza se fundamentaría sobre las categorías de *obligación* y *cumplimiento de la tarea*. En este apartado se especifican las razones por las cuales el proceso de degradación debe ser subsanado. Asimismo, se brindan los términos en los cuales está dada la relación contractual, u obligación, entre el conflicto y los afectados.

La amenaza va de la mano de la *trasgresión*, no se puede entender la una sin la otra. Más que ahondar sobre las razones que conducen al conflicto, la amenaza se refiere a los agentes responsables de desencadenar el estado de caos. Al igual que la *trasgresión*, es

---

<sup>91</sup> Ídem.

<sup>92</sup> *Ibidem*. pág. 120.

posible determinar la *amenaza* desde las primeras secuencias del relato; no obstante, las particularidades de la misma se pueden conocer a lo largo de todo el relato.

**Propuesta:** Consiste en exponer los argumentos y acciones previstas para la solución del problema. Las categorías que confluyen en este nodo estarían representadas por la *intervención del aliado, sacrificio y eliminación del adversario*. Lo que interesa en este nodo son las condiciones planteadas para lograr el proceso de mejoramiento, la búsqueda de fuerzas aliadas, si se pretende eliminar al adversario pacífica o violentamente, y cuáles son los costos que los agentes del equilibrio están dispuestos a pagar por alcanzar sus metas.

La propuesta de solución puede ofrecerse desde las primeras secuencias del relato, no obstante, puede variar a lo largo de éste, difiriendo con la propuesta inicial, lo cual se deja ver en la categoría de solución final.

**Solución:** El último nodo narrativo se compone por las categorías *retribuciones: recompensa y venganza, y castigo*. El nodo *solución* difiere del anterior en que aquí interesa la forma real en la que el conflicto llega a su fin, en contraposición a la manera que se pretendía solucionar el problema. A partir de esta comparativa entre *propuesta* y *solución* se puede valorar la calidad de las retribuciones obtenidas, ya sea que éstas se presenten a manera de recompensas, venganzas o castigos.

En un medio interactivo como los juegos de video donde existe un cierto margen de variabilidad, la solución puede cambiar de acuerdo a las elecciones tomadas por el jugador. Por esta razón la adaptación de las categorías propuestas por Bremond en su *Lógica de los posibles narrativos* se antoja ideal.

Cabe señalar que la información mediante la cual se compone un nodo narrativo puede desprenderse de varias secuencias en la narración, sin ser indispensable que éstas se encuentren ordenadas cronológicamente, pudiendo estar distribuidas de manera anacrónica durante el relato.

Esta disposición propuesta de las secuencias permitirá establecer un marco comparativo para analizar las diferencias y similitudes argumentales entre ambos juegos de nuestro caso de estudio.

### 3.5 Relaciones transtextuales

La *transtextualidad* es un concepto derivado de la narratología desarrollada por Genette, en su obra *Palimpsestos* y al cual podemos definir como la trascendencia textual del texto, es decir, “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos”.<sup>93</sup>

Genette reconoce cinco tipos de relaciones transtextuales en la narración: *intertexto*, *paratexto*, *architexto*, *metatexto*, e *hipertexto*. Esta última relación transtextual es entendida por Genette como “toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) con un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) [...]”.<sup>94</sup>

La *hipertextualidad* será la subcategoría de mayor relevancia para este trabajo en la medida que se pretende identificar elementos tomados de otras realidades, a través de los cuales se construye un relato que a su vez remite a situaciones específicas, en otras palabras, la *hipertextualidad* facilitará la ubicación de referentes en el relato. Por tanto denominaremos *hipertexto*, o *relación hipertextual* “a todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple [...] o por transformación indirecta”.<sup>95</sup>

De este modo, la *hipertextualidad* será aplicada en este estudio para determinar referencias a actores y/o asuntos de carácter socio-político dentro de los videojuegos a analizar. En la manera en que estamos frente a dos juegos de video de tipo documental, el empleo de la *transtextualidad*, en su modalidad *hipertextual*, resulta imprescindible para conocer el marco referencial sobre el cual se erige la parte documental, es decir, “seria”, de este par de juegos.

En ese sentido, identificaremos elementos transtextuales de dos tipos: *transformaciones simples*; es decir, aquellas en las que la referencia sobre el mundo real se presenta de

---

<sup>93</sup> Genette. *Palimpsestos*. págs. 9-10.

<sup>94</sup> *Ibidem*. pág. 14.

<sup>95</sup> *Ibidem*. pág. 17.

manera explícita; y *transformaciones indirectas*, en las que la evocación no se da abiertamente, sino implícitamente a través de figuras retóricas como la metáfora o la analogía.

A través de las categorías citadas hasta aquí contamos con las herramientas necesarias para identificar la función ideológica en su articulación dentro de la estructura del relato. Dicha función estará determinada por las características modales bajo las cuales se brinda una postura ideológica respecto de un conflicto a tratar, las propiedades del actante que emite tales declaraciones o juicios, el peso o *focalización* que conlleva dicha instancia narrativa en el relato y, por último, las redes de relaciones hipertextuales que se vinculan con cada instancia del mismo.

Por lo tanto, el siguiente capítulo está dedicado a analizar a profundidad dos videojuegos de tipo documental que componen nuestro estudio de caso, para lo cual hemos empleado las herramientas metodológicas provistas por la narratología, pero sin dejar de lado las particularidades de la estructura formal de los juegos de video que se emplean para la creación de sentido en este medio.

## **CAPÍTULO IV. Estudio de caso: *Call of Juarez: the Cartel* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2***

A través de este capítulo partiremos desde una aproximación narratológica para analizar dos videojuegos de corte documental: *Call of Juarez: the Cartel* y *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Debido a su temática, relacionada con la violencia, el narcotráfico y el terrorismo en México, ambos juegos ocasionaron la molestia de las autoridades mexicanas de orden federal y local en Ciudad Juárez, Chihuahua, poniendo en riesgo su salida a la venta en México.

### **4.1 Call of Juarez: the Cartel**

Comenzaremos analizando el videojuego *Call of Juarez: the Cartel*, un título publicado en el año 2011, cuyo desarrollo estuvo en manos de *Techland*, una compañía polaca desarrolladora de videojuegos situada en Polonia.

Al estilo del viejo oeste pero ambientado en la época actual, *Call of Juarez: The Cartel* es un juego de video donde el jugador toma el control de un agente norteamericano que busca acabar con el crimen en la frontera estadounidense con México. Para lograr su cometido deberá eliminar a narcotraficantes, sicarios y pandilleros de Ciudad Juárez. Incluso antes de la salida de *Call of Juarez: The Cartel*, autoridades mexicanas ya planeaban vetar al juego para impedir su venta en México, argumentando que este juego contribuiría a crear una mala imagen para Ciudad Juárez.<sup>1</sup>

Varios meses antes al estreno del juego, en la Cámara de Diputados surgió un intento por impedir la venta y distribución del juego. A la propuesta se sumó el presidente municipal de Ciudad Juárez, Chihuahua, Héctor Agustín Murguía Lardizábal, quien sostuvo: "Nos sumamos

---

<sup>1</sup> *Call of Juarez: The Cartel, no para México*. <http://www.pcworld.com.mx/Articulos/11942.htm>

todos los juarenses a esta iniciativa, porque a nadie nos gusta que en un videojuego se muestre la violencia que va a estar en manos de los niños y jóvenes".<sup>2</sup>

Cabe señalar que para el presente trabajo de investigación fue utilizada la edición del juego *Call of Juarez: the Cartel* para la videoconsola *Xbox 360*, en su versión al español. Asimismo, la campaña o modo historia se jugó en su modalidad para un solo jugador offline, aunque el juego admite la participación de un jugador más de manera local, y hasta otros dos jugadores adicionales vía internet.

Para el pleno conocimiento de los acontecimientos relatados en este juego fue necesario completar la campaña de un sólo jugador tres veces, ya que existen tres personajes, o héroes principales, seleccionables, cada uno con características propias que modifican en mayor o menor grado la perspectiva adoptada en los actos narrativos.

#### **4.1.1 Secuencias**

Para el análisis narratológico del videojuego *Call of Juarez: The Cartel* hemos dividido el relato en un total de nueve secuencias: Presentación, Provocación, La reunión, Secuestros, El traficante de armas, Intercambios, Revelaciones, El funeral de Jesús, y El enfrentamiento final. En cada una de ellas daremos cuenta de los principales actos narrativos relatados, así como los actantes responsables de tales acciones. De forma breve se brinda también la psicología de cada actante a partir de su biografía, cosmovisión, objetivos, motivación y elementos distintivos (véase capítulo 3).

##### **4.1.1.1 Presentación**

La secuencia *presentación* se ocupa de sentar las condiciones del conflicto debido al cual se desarrolla la historia, así como exponer las características de los actantes principales, entre ellos los tres personajes elegibles dentro del juego.

El juego comienza poniendo al jugador en el papel del narrador homodiegético, de tipo autodiegético en la medida en que el jugador lleva a cabo las acciones y por ende cuenta

---

<sup>2</sup> Juan Manuel Cruz. *Rechazan videojuego 'Call of Juárez: The Cartel'*. El Universal. <http://www.eluniversal.com.mx/notas/746622.html>

su propia historia. Siendo *Call of Juarez: The Cartel* un FPS (*first person shooter* o juego de disparos en primera persona, véase capítulo 2) la perspectiva de la cámara, si atendemos al lenguaje cinematográfico, sería la de una toma subjetiva, es decir, el mundo es observado a través de los ojos del propio personaje.

Sin tener más información que la que se muestra en pantalla, el jugador se ve envuelto en un breve tutorial cuyo objetivo es que aprenda a mover la cámara de juego, apuntar el arma, disparar y recargar. El tutorial se desarrolla durante una persecución en una transitada avenida de Los Ángeles, donde el jugador debe disparar a las camionetas negras que abren fuego en su contra.

Esta secuencia es una *anacronía* y corresponde, dentro del tiempo de la historia, a una *prolepsis*; pues, cronológicamente, el evento tendrá lugar más adelante en la historia. La *prolepsis* queda acentuada con la leyenda “3 semanas antes”, que aparece



Fig. 3. La secuencia inicial consiste en un tutorial de juego (Ubisoft, 2011).

inmediatamente después del término del tutorial. Además, esta leyenda sirve para determinar en qué punto de la temporalidad nos encontramos situados.

La leyenda anterior es seguida por otra más que, empleando la categoría de *duración* de tipo *sumario*, busca resumir en pocas palabras el conflicto desprendido tras el atentado perpetrado por un grupo organizado de narcotraficantes contra las oficinas de la DEA en Los Ángeles, así como la respuesta del gobierno norteamericano: “El 4 de julio de 2011 un cartel de narcos mexicanos puso una bomba en la sede de la DEA en Los Ángeles. El fiscal general, adjunto estadounidense ha convocado una reunión como respuesta al atentado.” El atentado acabó con la vida de seis agentes, entre ellos el agente de la FBI, Patrick Stone, quien se encontraba investigando los nexos entre los cárteles de la droga y altos funcionarios del gobierno norteamericano. Este personaje será clave a lo largo del

relato debido a su importancia para resolver el conflicto, así como su implicación emocional con los personajes principales del relato.

Hasta aquí el narrador es de tipo heterodiegético puesto que no participa de las acciones que narra; empero, podría decirse que esta instancia narrativa hace uso de la *función ideológica* al evocar una *relación hipertextual*, sentando la fecha del atentado el 4 de julio, día en que los Estados Unidos celebran su independencia. Así pues, el hecho de que los enemigos, es decir, los narcotraficantes, sean de origen extranjero, mexicanos en este caso; y éstos lleven a cabo ataques contra los Estados Unidos el mismo día en que el país celebra su independencia, representa una clara violación a la soberanía del vecino país del norte.

Más adelante, el narrador heterodiegético emplea la *función testimonial* al presentar un fragmento de un noticiario de televisión donde se da cuenta del atentado y de la respuesta del gobierno norteamericano a través de un presentador de noticias del que sólo escuchamos su voz en off. Presenciamos entonces la injerencia de instancias narrativas *intradiegéticas* de segundo nivel en el momento en el que el presentador expone la posición de los gobiernos mexicano y norteamericano. De acuerdo con esta instancia de segundo orden, el presidente norteamericano<sup>3</sup> no desea una intervención armada en México, a pesar de contar con el respaldo de Washington, ya que esto sería tomado como una declaración abierta de guerra por parte del gobierno mexicano, “el presidente se halla entre la espada y la pared “.

El fragmento del noticiario da pie a un acalorado debate entre los asistentes a la reunión sobre qué organismo debe hacerse cargo de la investigación. La charla tiene lugar en la oficina del Fiscal General, donde se ha convocado una reunión entre la Subsecretaria Shane Dickson, el Fiscal, la agente del FBI, Kimberly Evans, el agente de la DEA, Eddie Guerra, y el detective Benjamin McCall. Cabe señalar que estos últimos tres actantes son los tres personajes seleccionables de entre los cuales puede elegir el jugador,

---

<sup>3</sup> Resulta importante señalar una omisión deliberada de tipo hipertextual en este juego. A pesar de hacer referencia al presidente de EU en turno durante el 2011, jamás se nombra al entonces presidente Barack Obama, aún cuando, en una de las primeras misiones del juego, el personaje de Eddie Guerra lleva puesta una máscara del mandatario para ocultar su identidad.

adoptando ese rol a lo largo de todo el juego. De aquí en adelante veremos un diálogo entre estos personajes en una multiplicidad de voces.

De igual modo, somos testigos de una serie de *analepsis* explicativas que aparecen a modo de imágenes en el televisor que se encuentra en la oficina, complementadas por los comentarios de la subsecretaria Dickson. Por ejemplo, a cuadro tenemos la imagen del agente Stone, quien investigaba la venta de armamento militar al cártel de Mendoza en Juárez y quien murió durante el atentado de la DEA. Se trata pues, de un relato *metadieético* de *causalidad directa* debido a que se encuentra incluido en la continuidad espacio temporal del relato marco.

La reiterada mención del cártel de Mendoza como un grupo criminal originado y fortalecido en Ciudad Juárez, Chihuahua, representa una de las relaciones hipertextuales de mayor importancia en el relato. En este caso en específico, la *hipertextualidad* estaría dada por *transformación indirecta* en la medida en que, si bien no se hace referencia explícita al cártel de Juárez en México, su alusión se presenta implícitamente al señalar que el cártel de Mendoza tiene su base de operaciones en la misma ciudad que el cártel de Juárez, es decir, en Ciudad Juárez, Chihuahua: “Los Mendoza acaban de despuntar en Juárez. No se sabe gran cosa de su líder, Juan Mendoza. Pero sus operaciones cada vez tienen más envergadura. Drogas, armas, juego, prostitución. Ningún cártel ha acumulado tanto poder tan pronto”.

En otro orden de ideas, es posible afirmar que existe una marcada focalización en el personaje de Benjamin McCall, él es a todas luces el actante principal del relato, aún cuando se la da al jugador la opción de poder elegir entre tres diferentes personajes para jugar: el detective Ben McCall, la agente Kimberly Evans o el agente Eddie Guerra. La *focalización* se aprecia desde el primer momento en que McCall hace su aparición. Con un movimiento de cámara se hace un acercamiento a la figura de McCall, en tanto que la *auricularización*, hasta entonces monopolizada por sonidos incidentales y ambientales, da paso a música *extradieética* para dramatizar la aparición en escena de McCall; luego entonces, tanto la auricularización y ocularización están articuladas por el narrador para dar un mayor peso al personaje del detective McCall.

Es a través de este personaje que el narrador hace uso nuevamente de la *función ideológica* para cerrar la escena y exponer su posición frente al atentado perpetrado contra las oficinas de la DEA. Resulta por demás interesante la posición adoptada por McCall, pues éste lanza una amenaza contra todo extranjero, sin importar si se trata de un delincuente o no, basta con que ose vulnerar la soberanía norteamericana: “Tenemos que demostrar que ningún cabrón extranjero nos va a tocar las pelotas en nuestro propio país sin llevarse un buen escarmiento”. A través de esta expresión McCall pone de manifiesto su *punto de vista figurativo o conceptual*, reflejando su ideología y sistema de valores.



Fig. 4. McCall aparece a cuadro por primera vez. (Ubisoft, 2011).

Si bien el objetivo primordial de este equipo especial es capturar a los responsables del atentado que cobró la vida de seis agentes estadounidenses, con ello se pretende evitar un conflicto de mayor proporción, en otras palabras, se busca evitar un conflicto armado contra México. Esto se deja ver

durante la conversación entre los agentes y la subsecretaria Dickson:

Eddie Guerra: ¿Y si descubrimos que el cártel tiene un topo en el FBI?

Kimberly Evans: ¿O en la DEA?

Dickson: Daremos a los conservadores un motivo para enviar el ejército a México. Recemos porque eso no ocurra. Porque si ocurre, muchos inocentes pagarán las consecuencias con sus vidas.

De manera similar, durante la entrevista que da paso a la secuencia siguiente, una reportera interroga al Fiscal General Adjunto, Joseph B. Reynolds, sobre si la investigación justificará una incursión estadounidense en suelo mexicano, a lo cual el Fiscal responde: “En estos momentos no descartamos nada. El presidente me ha otorgado plenos poderes para llevar ante la justicia a quienes amenacen nuestro estilo de

vida”. Nuevamente, el atentado es visto como un daño a la soberanía nacional, al estilo de vida americano, y no como un riesgo de seguridad, corrupción o salud.

Este primer segmento termina con una pantalla de selección de personaje, en ella el jugador debe decidirse y elegir al personaje con el que más se sienta identificado entre los tres agentes norteamericanos Ben McCall, la agente Kimberly Evans o el agente Eddie Guerra. A manera de información complementaria, el juego brinda pequeños clips que ahondan en la personalidad de cada agente elegible.

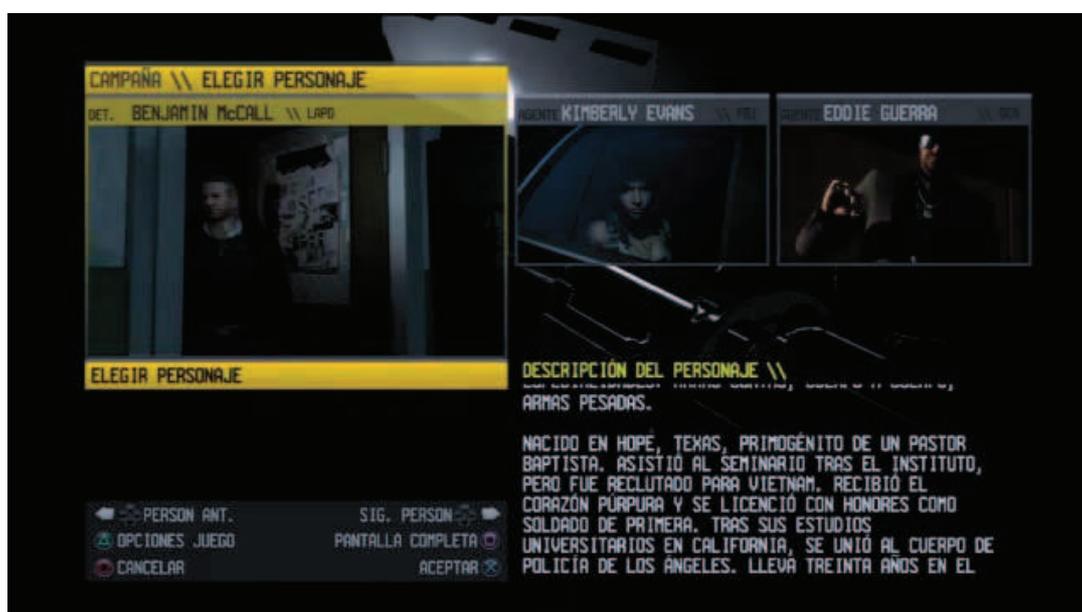


Fig. 5. Pantalla de selección de personaje (Ubisoft, 2011).

La cápsula dedicada a McCall comienza mostrando a Jessica Stone, hija de Patrick Stone, uno de los agentes que murieron durante el atentado en las oficinas de la DEA. Jessica va a buscar a McCall a su oficina para que le ayude a encontrar al asesino de su padre. Al principio, Ben se niega a colaborar con Jessica, a pesar de ser ésta la última voluntad de Patrick Stone, padre de Jessica y antiguo amigo de Ben. McCall sólo accede al enterarse de que Stone mencionó el nombre de Antonio Álvarez como principal sospechoso. Notablemente perturbado, Ben enciende un cigarro y decide tomar el caso.

El clip introductorio dedicado a la agente Kimberly Evans presenta a un grupo de oficiales de la DEA capturando a un grupo de distribuidores de droga durante un

operativo. Entre ellos se encuentra Deon Evans, hermano de Kimberly. La agente Evans llega a tiempo con una orden de arresto para su hermano. Luego de intentar convencer a su hermano para que deje el crimen, Kimberly lo pone en libertad.

Por su parte, la cápsula dedicada al agente Guerra nos sitúa en la sede de la DEA en Los Ángeles, el día del atentado. Ahí, el agente Patrick Stone es interrogado sobre si el FBI dirige una operación encubierta contra el cártel de Mendoza. En el lugar se encuentra el agente Eddie Guerra, quien tras recibir una llamada solicita autorización para salir a atender el teléfono. Estando afuera, Eddie recrimina a su contacto el hecho de haberle llamado a ese número. El contacto le informa sobre la bomba y, acto seguido, ésta explota. Gracias a la advertencia Eddie sale ileso.

Estos breves clips se reproducen en la pantalla de selección de personaje y sirven para agregar información respecto a cada personaje jugable. Con base en esta información adicional, el jugador deberá tomar una decisión y elegir a uno de los tres agentes para jugar como uno de ellos a lo largo de todo el videojuego.

Sin embargo, a pesar de asumir el papel de un sólo agente durante todo el juego, los otros agentes estarán presentes en todo momento (salvo contadas excepciones), ayudando a combatir a los enemigos, brindando cobertura o

información adicional. En suma, el juego consiste en hacer equipo con el resto de los agentes, aún cuando sean controlados por la inteligencia artificial del juego.

De acuerdo con el modelo de clasificación de actantes brindado por Greimas, los personajes listados quedarían consignados de la siguiente forma:



Fig. 6. En la primera misión el agente Guerra porta una máscara de Barack Obama (Ubisoft, 2011).

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
<p>Patrick Stone. Este actante representa la clave para probar los nexos entre el cártel de Mendoza y altos funcionarios del gobierno norteamericano. No puede ser considerado ayudante</p>	<p>Joseph B. Reynolds, Fiscal General Adjunto. Si este actante posee las pruebas que implican a los funcionarios estadounidenses corruptos, podrá entonces consignarlos, tanto a ellos como a los responsables del atentado en las oficinas de la DEA.</p>
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
<p>Benjamin McCall, Eddie Guerra y Kimberly Evans. Aquí la figura del héroe se presenta de forma tripartita, siendo estos tres actantes los sujetos encargados de resolver el conflicto. Empero, existe un mayor peso sobre el detective McCall.</p>	<p>Más que un objeto lo que se pretende alcanzar con la operación especial contra el cártel de Mendoza es una condición, un intangible, un valor. Específicamente, se desea obtener la paz, la justicia y la venganza.</p>
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
<p>Jessica Stone. Hija del finado agente Stone, Jessica es el único testigo del caso y su parentesco con Stone podría sumar información valiosa al caso.</p> <p>Shaine Dickson, subsecretaria del Fiscal Adjunto. Ella es la encargada de coordinar al equipo especial y llevar a cabo las labores de inteligencia y logística en el caso.</p>	<p>Juan Mendoza. Es el líder y fundador del cártel de Mendoza, principal responsable del atentado contra las oficinas de la DEA.</p> <p>Antonio Álvarez. Representa al principal sospechoso de origen norteamericano implicado en el caso.</p>

A continuación profundizaremos en la categoría de *psicología del personaje* para cada uno de los actantes mencionados anteriormente.

**ACTANTE:** Benjamin McCall

**Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Sus datos biográficos tal como aparecen en la pantalla de selección de personaje son los siguientes: “Nacido en Hope, Texas, primogénito de un pastor baptista. Asistió al seminario tras el Instituto, pero fue reclutado para Vietnam. Recibió el Corazón Púrpura y se licenció con honores como soldado de primera. Tras sus estudios universitarios en California, se unió al cuerpo de policía de Los Ángeles. Lleva treinta años en el cuerpo y ha ganado dos veces la medalla al valor”.

Durante la etapa de servicio para el ejército norteamericano en Vietnam, McCall atravesó por uno de los acontecimientos que lo marcarían para toda su vida. En Saigón, uno de los amigos más cercanos a McCall, Antonio Álvarez, abusó sexualmente y luego asesinó a una mujer vietnamita. McCall denunció a Álvarez ante la corte militar, pero el único testigo del delito y también amigo de McCall, Patrick Stone, se rehusó en último momento a avalar el testimonio de McCall. Con ello, Álvarez salió impune de su crimen.

**Cosmovisión:** Es un hombre religioso para el cual la justicia lo es todo. Su visión del mundo no acepta claros u oscuros o medias tintas, el bien y el mal se encuentran claramente definidos. McCall se ve a sí mismo como el agente elegido divinamente para repartir la justicia en la tierra a cualquier costo, por lo cual suele citar o parafrasear referencias bíblicas durante los momentos de combate:

- ¡Embriagaré mis saetas con sangre, y mi espada se saciará de carne y yo me bañaré en la sangre de mis jodidos enemigos!... o algo parecido.
- Y vi aparecer un caballo, y el que lo montaba tenía por nombre Muerte... ¡Y tenía una bala con tu nombre grabado!
- ¡No traigo la paz, sino una puñetera espada!

Más que sentirse ofendido por las actividades ilícitas del cártel de Mendoza, la molestia de McCall se desprende del ataque de este grupo delictivo contra oficinas de la DEA en Los Ángeles; es decir, el nacionalismo de McCall cobra fuerza con la injerencia extranjera en suelo norteamericano: “Tenemos que demostrar que ningún cabrón extranjero nos va a tocar las pelotas en nuestro propio país sin llevarse un buen escarmiento”.

**Objetivos:** McCall busca acabar con el cártel de Mendoza para dar un mensaje a cualquier extranjero que se atreva a vulnerar la soberanía de los EU. Este objetivo esconde los fines personales de McCall, los cuales consisten en atrapar finalmente a Álvarez y así cobrar venganza.

**Motivación:** Más que procurar el bien y la justicia, lo que realmente motiva a McCall para alistarse en la misión en busca del cártel de Mendoza es la posibilidad de hacer pagar a Álvarez por sus crímenes en Vietnam y no por su complicidad con el narcotraficante mexicano. La venganza personal es el principal aliciente de este personaje. Esto se deja ver en la secuencia introductoria del personaje, cuando Jessica Stone busca a McCall para pedir su ayuda y éste sólo accede al enterarse que Álvarez es sospechoso de la muerte Patrick Stone.

**Elementos distintivos:** La religiosidad y afinidad por el Departamento de Policía de Los Ángeles se deja ver en McCall en su manera de vestir. Un abollado chaleco antibalas con la leyenda POLICE y un crucifijo de metal adornan el pecho de este personaje. Un cinturón de balas le rodea la cintura y un sombrero vaquero le cubre la cabeza. El atuendo se ve completado por una gabardina negra, aparentemente de cuero, bajo el que McCall procura ocultar las pistolas que porta. Los motivos religiosos pueden apreciarse hasta en la oficina de McCall en el Departamento de Policía. Ahí, una biblia yace sobre el escritorio, mientras que una cruz cuelga de la pared.

**ACTANTE:** Kimberly Evans

**Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Evans es una agente especial afroamericana de 29 años de edad, nacida y criada en Compton, California. Su biografía, tal cual aparece en el juego, dice: “Perdió a dos hermanos en guerras de bandas. Estudiante y deportista consumada, ganó una beca para la Universidad de California. Fue reclutada por el FBI como parte de un nuevo programa para la integración de minorías, y estudio Derecho en Standford. Es una agente prometedora, la más joven que haya sido condecorada con la medalla al mérito del FBI”.

La agente Evans fue elegida de entre otros oficiales del FBI por su relación con las bandas locales (Los Arañas y los Rolling ‘50s) encargadas de la distribución de droga, ya que uno de sus hermanos, Deon Evans, forma parte de estos grupos delincuenciales.

**Cosmovisión:** De carácter idealista y contando con una formación en leyes, para Kimberly nada debe estar por encima de la ley. A menudo emplea frases con tintes legales y es la única de los tres personajes jugables que acostumbra leer sus derechos a los delincuentes detenidos: “Cualquier cosa que digáis puede ser utilizada en vuestra contra.”

Su fe en las instituciones, particularmente el FBI, le hacen desconfiar de sus propios compañeros en el operativo contra el cártel de Mendoza, toda vez que confía ciegamente en sus superiores al interior de la agencia. “Razón de más para que se encargue el FBI de esto. La DEA ya se ha comprometido suficiente.” Si bien se caracteriza por ser una agente que se conduce conforme a la norma, no descarta utilizar recursos que salen de la legalidad cuando la situación lo amerita. Eso es más perceptible cuando se trata de proteger a su propio hermano de las bandas rivales e, incluso, de las propias autoridades. “Yo, no quiero que Deon salga herido”. Su postura frente al atentado perpetrado por el cártel de Mendoza es neutral, pues, para ella, la justicia debe aplicarse a cualquiera que cometa un delito, ya sea de procedencia nacional o extranjera: “Somos agentes de la ley, no putos pandilleros. Se nos está yendo de las manos”.

**Objetivos:** Acabar con la amenaza que representa la expansión del cártel de Mendoza en los EU y llevar ante la justicia a Juan Mendoza.

**Motivación:** La descomposición de su propia familia a causa del narcotráfico ha conseguido que la agente Evans reconozca la amenaza del tráfico de drogas y decida perseguir con ahínco al cártel de Mendoza, contribuyendo así a poner a salvo a su hermano Deon.

**Elementos distintivos:** Evans suele vestir jeans y sudadera sin mangas con un par de fundas para portas pistolas en los costados. Cinturón de cuero donde porta su placa y un par de esposas. A menudo se le ve llevando gafas oscuras.

**ACTANTE:** Eddie Guerra

**Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** De acuerdo con la propia biografía dada en el juego, Eddie es un agente de la DEA: “Nacido bajo el nombre de Eduardo Valdez y Guerra al este de Los Ángeles, se alistó en el cuerpo de marines cuando uno de sus amigos murió en un tiroteo entre bandas. Sirvió en la operación Tormenta del Desierto, por la que fue condecorado con la estrella de Plata. Estudió en la Universidad de California y más tarde entró en la DEA. Ostenta el récord de la mayor incautación de drogas en la historia del sur de California”.

Guerra fue el único sobreviviente al atentado en las oficinas de la DEA gracias al aviso de uno de sus contactos. Sin embargo, esta situación también lo pone bajo el escrutinio de las autoridades, por lo cual aceptó unirse al operativo especial contra el cártel de Mendoza.

**Cosmovisión:** Para Guerra la aplicación de la justicia debe hacerse de forma subjetiva, ya que las instituciones se encuentran corrompidas en mayor o menor grado. Guerra es un apostador compulsivo, su adicción al juego le ha llevado a adquirir deudas por fuertes sumas dinero, por lo que es asediado por sus cobradores. Debido a ello, Guerra suele

poner de vuelta en las calles parte de la droga que incauta para hacerse con algo de dinero. Tales acciones no son vistas como faltas por este personaje, quien considera que, de no ser él, alguien más astuto haría lo mismo. “Esto irá a los bolsillos de alguien. Se lo quedará algún capullo de Washington más espabilado que nosotros”. Para Eddie Guerra, operativos, como el organizado contra el cártel de Mendoza, representan oportunidades de negocio para mantener su costoso estilo de vida.

**Objetivos:** Desmantelar el cártel de Mendoza para limpiar su reputación y, al mismo tiempo, conseguir dinero y drogas durante la operación con los cuales pagar sus deudas personales.

**Motivación:** La vida de Guerra corre peligro si no consigue pagar a tiempo sus deudas de juego. Por ello, su principal aliento es aprovechar su participación en el operativo especial, sacando provecho y consiguiendo recursos para pagar sus deudas, ya sea mediante dinero robado al narco, o a través de la reventa de droga en las calles. “Debo mucho dinero, tío, y esto me solucionaría muchos problemas”.

**Elementos distintivos:** Eddie Guerra acostumbra vestir con trajes elegantes, joyería y lentes de sol. Su traje negro con adornos morados se complementa por varias cadenas y collares de oro. A veces suele usar un sombrero elegante en la cabeza.

**ACTANTE:** Juan Mendoza

**Calidad:** Personaje principal

## PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE

**Biografía:** Hombre maduro de origen mexicano, fundador y líder del cártel de Mendoza. Siendo uno de los narcotraficantes más buscados por las autoridades de EU, Juan Mendoza dirige las operaciones de su organización criminal a través de sus subordinados de mayor confianza, entre los que se encuentran Antonio Álvarez y su propio hijo, Jesús Mendoza. Poco se sabe acerca de los primeros años de Juan Mendoza, salvo que desde corta edad comenzó su vida criminal y que su organización delictiva ha crecido exponencialmente en años recientes, logrando corromper a altos funcionarios federales del gobierno norteamericano. Ello contribuyó a poner bajo el escrutinio de las

autoridades a las actividades del cártel de Mendoza. Como respuesta, el cártel llevó a cabo un atentado en las oficinas de la DEA, donde murieron seis agentes.

**Cosmovisión:** De carácter severo y taciturno, Juan Mendoza es uno de los hombres que se han hecho a sí mismos. Su astucia para los negocios y su mente criminal lo han posicionado como el mayor narcotraficante en México. Su red delictiva no conoce límites y sus operaciones alcanzan una gran diversidad; desde venta de drogas y armas, hasta extorsión, secuestro, trata de blancas y lavado de dinero. El personaje de Juan Mendoza presenta una doble moral, a pesar de sus actividades ilegales, se muestra como un hombre de familia, un padre protector que cuida de los suyos y que profesa una devota fe religiosa.

Para Mendoza, los enemigos son aquellos que interfieren con sus operaciones.

**Objetivos:** Hacer del cártel de Mendoza la organización criminal más grande y poderosa del mundo.

**Motivación:** Su principal motivación es ser reconocido como un hombre exitoso, adinerado, respetado y hasta temido.

**Elementos distintivos:** Ataviado siempre con trajes elegantes, pero sin caer en lo estrafalario, Mendoza viste un traje negro con camisa azul parcialmente desabotonada con un crucifijo de plata que le cuelga sobre el cuello.

**ACTANTE:** Antonio Álvarez

**Calidad:** Personaje principal

**Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Nació en 1948 en San Diego, California. Combatió en la guerra de Vietnam, donde entabló amistad con Benjamin McCall y Patrick Stone. Sin embargo, la relación terminó cuando Álvarez fue presentado ante un tribunal militar por haber violado y asesinado a una civil vietnamita en Saigón. La acusación provino de McCall, pero ésta no procedió ya que Stone, único testigo del caso, se negó a declarar contra

Álvarez por temor a un escándalo mayor. Álvarez salió bien librado, pero no así su amistad con McCall. Tras la guerra, Álvarez se unió al cártel de Mendoza, trabajando a la vez como agente encubierto para el gobierno de EU.

Después del atentado en las oficinas de la DEA, Álvarez quedó como uno de los principales sospechosos ya que la noche anterior había tenido un altercado con el agente Patrick Stone, muerto durante el atentado, acerca de un negocio de 5 millones de dólares.

**Cosmovisión:** Álvarez no conoce lealtad a nadie, su filosofía es salir bien librado a cualquier costo. Lo mismo le da trabajar para el cártel que para el gobierno estadounidense, siempre y cuando saque provecho de su colaboración. De carácter carismático y manipulador, Álvarez ha sabido ganarse la confianza de los altos mandos en el FBI y la DEA, así como del mismísimo Juan Mendoza.

**Objetivos:** Salir bien librado del operativo especial encargado de dismantelar el cártel de Mendoza, sin resultar implicado con este grupo delictivo.

**Motivación:** Trabajar para los dos bandos le brinda a Álvarez poder e impunidad. Razón por la cual debe evitar que se sepa su doble actuación, en pos de conservar su estilo de vida: “Pierdes el tiempo, Ben. Tengo amigos en las altas esferas. Una simple llamada y seré libre.”

**Elementos distintivos:** La vestimenta de Antonio Álvarez raya en lo extravagante. Porta un traje azul oscuro con camisa púrpura, adornados por varias cadenas de oro. Los motivos en oro llegan incluso al armazón de sus lentes oscuros. Álvarez lleva la barba de candado y peina hacia atrás su cabello cano.

**ACTANTE:** Shane Dickson

**Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Shane Dickson es la subsecretaria del Fiscal General de los Estados Unidos. Es la responsable de haber organizado el operativo especial para dismantelar el cártel de Mendoza.

**Cosmovisión:** Dickson es una mujer capaz, astuta y poderosa que ha sabido ganarse la confianza del Fiscal General Adjunto. Motivo por el cual se le ha confiado plenamente la responsabilidad de coordinar el operativo contra el cártel de Mendoza. Sus contactos y relaciones con otros actores relacionados con el caso van más allá del gobierno federal.

**Objetivos:** Conducir el operativo hacia la obtención de resultados exitosos que eviten un conflicto armado con México.

**Motivación:** La inteligencia de Dickson hace que subestime a los agentes que ella ha reunido para dismantelar el cártel de Mendoza. Dickson es una mujer de carácter fuerte que está obsesionada con el control, lo cual deja verse cuando los agentes actúan antes de recibir sus indicaciones. “No sabemos en quién confiar, así que sólo responderán ante mí”; “Detective McCall, estoy un poco preocupada por cómo llevan esta operación. He leído su último informe. Detective, este operativo es responsabilidad mía y necesito estar al tanto de todos sus movimientos. Entérame de algo después de que ocurra no me ayuda a hacer mi trabajo”.

**Elementos distintivos:** El atuendo de Dickson, en su calidad de funcionario público, es siempre protocolario. Éste consiste en traje sastre de mujer en color negro y blusa blanca.

**ACTANTE:** Patrick Stone

**Calidad:** Personaje secundario

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Patrick Stone es un veterano de la guerra de Vietnam, donde conoció y entabló amistad con Benjamin McCall y Antonio Álvarez. Dicha amistad sería puesta a prueba luego de que Álvarez violara y asesinara a una mujer vietnamita. Stone, siendo el único testigo del caso, debía testificar contra Álvarez. Sin embargo, queriendo evitar mayores repercusiones tras el escándalo, Stone se retractó. Esto le ocasionó perder la amistad de McCall para siempre.

Después de la guerra, Stone se unió al FBI donde encontró evidencias que inculpaban a altos funcionarios del gobierno norteamericano en acciones ilícitas con cárteles del

narco como el de Juan Mendoza. Por esta razón el 4 de julio de 2011 se llevó a cabo un atentado en las oficinas de la DEA en Los Ángeles para acabar con la vida de Stone y eliminar así toda prueba incriminatoria.

**Cosmovisión:** Stone es un hombre que se conduce con rectitud basado en su código ético y moral. Si bien en el pasado ha carecido de carácter firme para tomar la decisión moralmente correcta, su determinación en el FBI lo ha llevado a destapar un escándalo de corrupción al interior del gobierno.

**Objetivos:** Sacar a la luz la verdad sobre los nexos entre el cártel de Mendoza y altos funcionarios públicos.

**Motivación:** El peso de no haber testificado contra Álvarez durante Vietnam es una carga de culpabilidad presente en Stone hasta sus últimos días. Esta culpabilidad lo impulsa a seguir un estricto código ético bajo el cual rige su vida.

**Elementos distintivos:** Aunque Stone aparece poco en el juego, su vestimenta es formal; es decir, un traje de vestir en color negro y una camisa blanca.

**ACTANTE:** Jessica Stone

**Calidad:** Personaje secundario

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Hija del finado Patrick Stone, Jessica es un testigo clave en el caso sobre el atentado que arrebató la vida a seis agentes en las oficinas de la DEA el 4 de julio de 2011. De acuerdo con sus rasgos físicos, Jessica parece ser nativa americana. Después de la muerte de su padre, Jessica recibió una carta de éste por parte del abogado de la familia. En ella, su padre le pide que contacte a Ben McCall, un policía de homicidios de Los Ángeles. McCall acepta ayudarla después de que Jessica menciona el nombre de Antonio Álvarez, quien amenazó a su padre un día antes del atentado.

**Cosmovisión:** A pesar de haber sufrido la pérdida de su padre, Jessica mantiene una actitud optimista, aunque cautelosa. Su confianza recae por completo en la figura de McCall a quien ve como su protector: “Confío en ti, pero en los otros dos no sé.”

**Objetivos:** Encontrar al asesino de su padre y sobrevivir a los atentados en su contra. “Pero los que nos han tendido la trampa son los que mataron a mi padre. Quiero saber quién ha sido”.

**Motivación:** Desea encontrar al asesino de su padre para que sea llevado ante la justicia.

**Elementos distintivos:** La vestimenta de Jessica refleja sus rasgos raciales. Usa una chaqueta y cinturón de cuero café que armonizan con su piel morena. Debajo lleva una blusa blanca tradicional de los indios nativos americanos. El colmillo de algún animal le cuelga sobre el pecho a manera de collar.

Para cerrar esta larga secuencia de presentación hemos dispuesto el orden cronológico de los acontecimientos, el cual quedaría de la siguiente manera:

- Ben McCall, Patrick Stone y Antonio Álvarez combaten juntos en Vietnam.
- Al terminar la guerra McCall y Stone se vuelven agentes mientras que Álvarez se une al crimen.
- Como miembro del FBI, Stone investiga los nexos entre el cártel de Mendoza y funcionarios del gobierno norteamericano.
- El 3 de julio el agente Stone es amenazado de muerte.
- El 4 de julio ocurre el atentado en las oficinas de la DEA.
- El 5 de julio Jessica, hija de Stone, llama a McCall para contarle sobre la amenaza contra su padre.

- Tiempo indeterminado después, el fiscal general convoca a una reunión para conformar un equipo de investigación independiente de la DEA y el FBI, a cargo de la subsecretaria Shane Dickson.
- Tres semanas más tarde ocurre la secuencia de persecución en calles de Los Ángeles, California.

Por último enlistamos las relaciones hipertextuales halladas en esta secuencia:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Estados Unidos, gobierno norteamericano.	Simple	Alusión directa a los EU y su gobierno.
México, gobierno mexicano.	Simple	Alusión directa a México y su gobierno.
Presidente norteamericano	Indirecta	Se habla del presidente norteamericano como institución pero jamás se da su nombre, a pesar de que los hechos en el juego tienen lugar en el año 2011, cuando el presidente Barack Obama se encuentra en funciones.
Fiscal general de EU	Simple	Se alude al jefe del Departamento de Justicia de los EU.
FBI y DEA	Simple	Se alude a las agencias de seguridad e inteligencia, DEA y FBI.
Cártel de Mendoza	Indirecta	Debido al surgimiento y crecimiento de este grupo criminal organizado en Ciudad Juárez, Chihuahua, es posible relacionar al ficticio cártel de Mendoza con el cártel de Juárez.
Atentado el 4 de julio de 2011	Indirecta	Se alude a la celebración del día de la Independencia en EU, por lo que un atentado ese día representa una violación a

#### 4.1.1.2 Provocación

La segunda secuencia, a la que hemos denominado *provocación*, comienza cambiando la voz al tipo de *narrador heterodiegético*, ya que se despliega una secuencia cinemática no interactiva en la que el equipo especial conformado por Ben McCall, Eddie Guerra y Kimberly Evans deciden llevar a Jessica Stone, única testigo del caso, a una casa de seguridad para resguardarla. De camino, el grupo se detiene cerca del cementerio donde se lleva a cabo el funeral del agente Stone, padre de Jessica. Ella desea acercarse más pero el equipo se lo impide para evitar ponerla en riesgo.

La secuencia da pie a una multiplicidad de voces, comenzando con Jessica Stone quien les relata el altercado ocurrido entre Álvarez y su padre, un día antes del atentado: “Estaban discutiendo. Gritaba algo sobre un negocio de 50 millones. Se callaron en cuanto me vieron y luego Álvarez empezó a lanzarle amenazas”. De acuerdo Evans, Patrick Stone investigaba el contrabando de armamento militar al cártel de Mendoza. McCall expresa su sospecha sobre que Álvarez sea el intermediario. El agente Guerra les informa sobre la relación de *Los Arañas*, una pandilla local, con el cártel de Mendoza, para el cual distribuyen la droga.

Luego de dejar a Jessica resguardada el equipo pone en marcha un plan que implicará a *Los Arañas* en acciones de pillaje contra otras bandas locales, ello con el fin de provocar a los altos mandos del cártel de Mendoza y hacer que pongan su atención sobre Los Ángeles: “Si los peces gordos se cabrean, igual mueven fichas y los descubrimos”.

La serie de provocaciones empieza con la quema de una plantación de marihuana perteneciente a la banda de *Los Vatos Locos*, ubicada en pleno Parque Nacional de las Secoyas. El relato da pie a una nueva secuencia interactiva, la primera en la que el jugador emplea al personaje que eligió previamente, y la voz pasa de narrador heterodiegético a narrador homodiegético de tipo autodiegético. A su vez, la perspectiva pasa de ser *focalización cero* o *externa* a ser *focalización interna*, aunque de característica

variable en la medida en que cualquiera de los tres personajes principales pueden ser focalizados, dependiendo del que se tenga seleccionado. Esta *focalización*, de tipo *perceptiva* puesto que se da a través del sentido del oído, se construye a partir de una *auricularización* interna que se presenta en la llamada telefónica que cada personaje recibe en este punto de la historia, pero cuyo contenido conocemos dependiendo del personaje que hemos seleccionado. De esta manera:

- McCall recibe una llamada de Dickson para manifestarle sus sospechas acerca del agente Guerra: “Parece ser que tiene deudas de juego. [...] Creemos que puede estar relacionado con el atentado en el edificio de la DEA”.
- Guerra recibe una llamada de su jefe en la DEA quien le advierte sobre la tentativa del Congreso a otorgarle a la DEA la mitad del presupuesto destinado al FBI, en caso de que el operativo falle.
- Evans también recibe una llamada de sus superiores en el FBI y estos le informan sobre la urgencia de detener el contrabando de armas americanas a México. Ello conduce a una *relación hipertextual* que remite a la operación *Rápido y Furioso* en la que la Oficina de Alcohol, Tabaco y Armas de Fuego y Explosivos de EU vendió a propósito cerca de 2,500 armas de fuego a cárteles de la droga en México en 2009. La intención de la operación era descubrir los vínculos entre compradores de armas en EU y los cárteles del narcotráfico<sup>4</sup>. No obstante, la operación fracasó.

Después de quemar la marihuana de *Los Vatos Locos* en el Parque Nacional de las Secoyas, los agentes dejan pintas con la señal de *Los Arañas* para inculpar a esta pandilla. Durante esta incursión el agente Guerra porta una máscara del presidente norteamericano Barack Obama para ocultar su identidad, con esto se presenta una segunda relación hipertextual en la secuencia *Provocación*.

Las provocaciones no terminan ahí y el equipo se dirige ahora a causar disturbios a una banda aliada de *Los Arañas* conocida como los *Rolling 50's*. La operación consiste en

---

<sup>4</sup> *Las armas del operativo 'Rápido y furioso' llegaron al 'Chapo' Guzmán.* CNN México.  
<http://mexico.cnn.com/mundo/2011/07/26/los-agentes-de-eu-en-mexico-nos-enganaron-con-rapido-y-furioso>

causar disturbios en su base de operaciones, robar su droga, armas y dinero con el fin de enemistar a ambos grupos delincuenciales. Tras cometer los actos de pillaje, el equipo deja nuevamente las pintas con la rúbrica de *Los Arañas*.

La progresión diegética del relato hace una pausa en este punto para presentarnos un fragmento perteneciente a un noticiero de televisión en el que la conductora da cuenta de los disturbios entre la banda de *Los Arañas*, *Los Rolling 50's*, y *Los Vatos Locos*. Acto seguido se la da la palabra a un candidato a una diputación local, quien manifiesta su propuesta para terminar con el problema del tráfico de drogas:

Es imperativo que se tomen medidas. Por eso abogo por la legalización de las drogas, si eliminamos el factor beneficio, acabaremos con las bandas callejeras y los cárteles. Es preciso regular y poner cargas fiscales a la venta de drogas e invertir los ingresos en educación y desintoxicación. Hemos perdido la guerra contra la droga. Afrontemos los hechos.

Este comentario se encuentra fuera de la diegésis del relato y al no ser atribuible a ningún actante principal (ninguno que lleve a cabo actos narrativos dentro del relato) se trata de la *función ideológica* en su expresión más pura, manifestada a través del comentario de opinión.



Fig. 7. Durante los tiempos de carga frecuentemente se insertan clips de video a manera de noticieros televisivos. Éstos cumplen con la función testimonial que da soporte al estilo documental del relato, y al mismo tiempo sirven para añadir posturas ideológicas; por ejemplo, la legalización de la marihuana (Ubisoft, 2011).

La orientación del comentario es abiertamente liberal, propone la legalización de las drogas, toda vez que se pretende cobrar impuestos por su comercialización. El candidato a diputado (ficticio y sin mención de afiliación partidista) reconoce el problema derivado del tráfico ilegal de estupefacientes, y lo que es más, admite el fracaso de las autoridades al combatir este conflicto. Por lo tanto, su propuesta es romper con la doble moral y aceptar el problema del narcotráfico con el fin de obtener algún beneficio de éste, a través de cargas fiscales que impulsen a la educación y la rehabilitación de personas adictas a tales sustancias.

De vuelta al relato, un último acto narrativo orientado a provocar una reacción en el enemigo, la instancia narrativa conocida por Greimas como opositor-traidor, tiene lugar en esta secuencia y apunta hacia un énfasis sobre la posición, o mejor dicho perspectiva, correspondiente a Ben McCall. Así, el equipo debe dismantelar una red de trata de mujeres coordinada por el cártel de Mendoza. Los agentes consiguen enterarse de esta red cuando Suzi, una prostituta y amiga de McCall, recurre a éste solicitando su ayuda para dar con el paradero de su sobrina, Nicole Harte. Entonces, el *punto de vista de interés* se aprecia desde la figura de McCall y su implicación sentimental con Suzi. Sin importar qué personaje se haya seleccionado, la *focalización* permanece constante en el actante McCall.

La pesquisa conduce al equipo hasta el Candy Store, un club para caballeros donde se engancha a las chicas para luego ser raptadas. Luego de perseguir y torturar al dueño del club, éste les revela que el cártel trafica con las mujeres en el puerto de la ciudad. Hasta aquí predomina el *narrador autodiegético* ya que el jugador realiza los actos narrativos que lo llevan al muelle de Los Ángeles donde el cártel pretende embarcar un grupo de mujeres secuestradas. En cuanto a la categoría tiempo se refiere éste transcurre sin saltos y apegándose a la diégesis, pudiendo tener mayor o menor duración dependiendo de la experiencia de cada jugador.

Después de rescatar a las mujeres raptadas la voz torna en un *narrador heterodiegético* con la aparición de un clip de video en el que una reportera da cuenta de las acciones llevadas a cabo por el equipo especial para dismantelar la red de trata de blancas.

Una nueva misión pone al equipo especial tras la pista de una camioneta con la pinta de *Los Arañas*, sobre la que se transportan las ganancias obtenidas por esta banda criminal por concepto de la venta de droga. A bordo de la camioneta viaja de copiloto Antonio Álvarez. El narrador vuelve a tornarse *autodiegético* y el jugador debe confiscar el dinero de *Los Arañas* y dar caza a Álvarez. Para ello, McCall y Guerra se encargan de asegurar el dinero y dejan en manos de Evans la persecución de Álvarez. No obstante, Evans recibe la orden de sus superiores en el FBI de dejar en libertad a Álvarez:

Kimberly Evans: Es un asesino a sueldo.

FBI: No es leal a nadie, por eso podemos usarlo.

La *focalización* recae por unos momentos en la figura de la agente Evans, ella se encuentra en una posición privilegiada por interés temático. Hasta este punto, ella es la única que sabe que Álvarez es un infiltrado del FBI en el cártel de Mendoza. Esta información sólo puede conocerse si se ha elegido a la agente Evans como personaje predeterminado. Si se juega con cualquiera de los otros dos personajes el misterio acerca de la participación de Álvarez permanece y sólo será revelado en la parte final del juego.

Habiendo capturado el dinero de *Los Arañas* y sin poder haber detenido a Álvarez, el equipo ahora decide cambiar de casa de seguridad a Jessica Stone para evitar que el cártel dé con su ubicación. En el proceso, el agente Guerra recibe una llamada de sus prestamistas quienes le exigen como pago que coloque un rastreador en la camioneta que transportará a Jessica: “No queremos el dinero, amigo. La queremos a ella. Lleva a la chica a un lugar seguro y te perdonaremos la deuda. ¿Me entiendes? Serás libre y te dejaremos en paz”. Guerra acepta y un comando armado los ataca. Aquí la *focalización* recae de forma breve en la figura de Guerra, solamente al jugar como este personaje sabemos que fue a causa de él que el cártel supo la localización de Jessica.

La desconfianza reina entre los miembros del operativo y McCall culpa a la colaboración entre agencias (FBI, DEA y LAPD) de entorpecer el progreso de la investigación y servir como un ardid político: “La idea es que la gente nos vea colaborando, cogiditos de la mano. Pero en realidad esto es, y siempre ha sido, una

maniobra política para cubrirse el culo con la esperanza de que todo salga bien al final”. De este modo, la *función ideológica* está presente en el *punto de vista conceptual* de McCall, cuando éste desdeña la cooperación entre agencias y de paso desacredita la forma de proceder de los políticos a quienes tilda de incompetentes: “Nueve de cada diez veces los burócratas no tienen ni puta idea de lo que hacen”.

Finalmente, tras un tiroteo, Jessica y el equipo salen ilesos y logran escapar de la emboscada.

Los roles de los actantes en esta secuencia estarían dispuestos de la siguiente manera:

<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall, Eddie Guerra y Kimberly Evans.	Nicole Harte es el “objeto” que debe conseguirse para dismantelar la red de trata de blancas del cártel de Mendoza.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Suzi, la amiga de McCall, quien solicita su ayuda para localizar a su sobrina Nicole y quien le da a McCall las pistas necesarias para dar con su paradero. También, Suzi puede ser considerada un destinatario al que se le debe subsanar una carencia.	Juan Mendoza, líder del cártel de Mendoza.

El orden cronológico de los actos narrativos es el que sigue:

- 3 de julio de 2011, discusión entre Patrick Stone y Antonio Álvarez.
- 6 de julio de 2011, se lleva a cabo el funeral de Patrick Stone y el resguardo de su hija Jessica por los agentes.

- 7 de julio de 2011, el equipo especial quema la plantación de marihuana en el Parque Nacional de las Secoyas, causa disturbios en el cuartel de los *Rolling 50's*, y desmantela una red de trata de blancas.

Finalmente, las relaciones hipertextuales encontradas en esta secuencia se enlistan a continuación:

Hipertexto	Tipo de transformación	Hipotexto
Parque Nacional de las Secoyas.	Simple	Referencia al Parque Nacional de las Secoyas ubicado en California, EU.
Investigación sobre contrabando de armas americanas a México.	Indirecta	Esta investigación ficticia remite a la operación <i>Rápido y furioso</i> , en la cual el gobierno norteamericano deliberadamente vendió armas a los cárteles para desmantelar la red de contrabando.
Máscara de Barack Obama.	Indirecta	La referencia al mandatario estadounidense se da a través de la máscara que el agente Guerra porta, la cual semeja el rostro de Barack Obama. No obstante, el nombre de Obama jamás es mencionado a lo largo del juego.

#### 4.1.1.3 La reunión

El *narrador autodiegético* que se mantuvo constante en la secuencia inmediata anterior da paso a un *narrador heterodiegético* a través de un clip de video en el que se ve conversando a Jessica y al equipo especial a bordo de una camioneta. Dentro, Jessica les cuenta que recientemente ha recibido llamadas de Kevin DonLeavy, un ex agente del FBI amigo de su padre, quien fue cesado de sus funciones por haber matado a su compañero en una

redada, “se rumoreaba que tenía una adicción”. Un nuevo indicio de *focalización externa* sobre Ben McCall se presenta en la modalidad de *punto de vista transferido o de interés*, cuando McCall le pide a Jessica que le llame a DonLeavy para saber qué quiere de ella. Pese a la negativa de sus compañeros y arriesgando la integridad de Jessica, McCall tiene la iniciativa de ponerse en contacto con DonLeavy esperando obtener más pistas que conduzcan hasta Mendoza y Álvarez.

Jessica le llama a DonLeavy y éste le cuenta que necesita verla para entregarle algo que le dejó su padre antes de morir:

DonLeavy: Mira tu padre me ha enviado algo por correo. Dijo que debería quedármelo si le pasaba algo malo. ¿Para qué crees que me lo habrá enviado?

Jessica Stone: ¿Qué es?

DonLeavy: Lo que hizo que lo mataran, eso es. Esta mierda salpica hasta los de arriba.

La *narración heterodiegética* continúa, y Jessica y DonLeavy acuerdan reunirse al día siguiente, el 8 de julio de 2011, en el club El Panorama. Lo que DonLeavy desconoce es que Jessica no asistirá sola, ya que en todo momento estará rodeada por los agentes Guerra y McCall. En tanto, la agente Evans vigilará desde la terraza de un edificio aledaño.

El desarrollo del acto narrativo presenta un recurso de *alargamiento* en su *duración* al alcanzar este punto, ya que se introduce una secuencia no relacionada diegéticamente con el orden temático ni cronológico del relato.

Se trata de la representación visual de la grabación tomada durante el interrogatorio realizado a McCall, Stone y Álvarez por el Consejo Militar de Guerra al respecto de la violación y asesinato de una civil vietnamita en Saigón.

Esta *anacronía* de tipo *analepsis* nos lleva al año de 1972, es decir, una distancia de 39 años en el pasado, para relatar en un solo plano el juicio efectuado contra Antonio Álvarez por la violación y asesinato de una mujer vietnamita el 15 de agosto de ese año. La corte llamó a McCall para que rindiera testimonio sobre el caso, pero su acusación

contra Álvarez no prosperó ya que no contó con el respaldo del otro testigo del homicidio, Patrick Stone. Stone negó los hechos queriendo evitar el escándalo y las represalias desprendidas de éste. Ello condujo al distanciamiento inexorable de los tres amigos.

Interrogador: ¿Puede confirmar que el 15 de agosto de 1972 fue usted testigo de la violación y asesinato de una civil vietnamita llamada Hu Phan a manos del soldado Álvarez?

Patrick Stone: No, señor; no vi tal cosa.

Benjamin McCall: ¿Qué?

Patrick Stone: Lo siento, Ben, pero no vi nada.

Interrogador: Sin testigo que lo corrobore, no tenemos más opción que retirar los cargos contra el soldado Álvarez.

Benjamin McCall: ¿Qué te han hecho Pat? ¿Quién te ha dicho que mientas?

Con esta inserción fuera del relato eje y ajena a la diégesis del mismo se realiza nuevamente una *focalización* sobre el actante de Ben McCall. La grabación respecto al interrogatorio militar a causa del asesinato de la civil vietnamita no guarda una relación temática con el metarelato, ya que este bien puede prescindir del episodio citado para proseguir con el relato. No obstante, sería imposible comprender la rivalidad entre McCall y Álvarez, así como el fin de la amistad con Stone, sin hacer mención del interrogatorio. Por lo tanto, se trata de un *punto de vista de interés* cuya afectación recae plenamente en el actante McCall.

El relato da un salto hacia adelante empleando una *prolepsis* hasta el día de la reunión entre Jessica y DonLeavy. Ese día, la agente Kimberly Evans viola el acuerdo de no informar sobre el encuentro a sus superiores al interior de las agencias. Por esta razón, Antonio Álvarez consigue enterarse de la reunión y decide presentarse en el club El Panorama. Por su parte, Guerra recibe una llamada de sus cobradores diciéndole que ya no quieren a la chica, sino el paquete que DonLeavy va a entregarle a Jessica.

La reunión se lleva a cabo conforme al plan, pero pronto los agentes detectan la presencia de Álvarez en el club. Alarmados, los agentes McCall y Guerra intentan ponerse en contacto con Evans, pero ésta no puede responder ya que se encuentra hablando con su jefe en el FBI. Aquí la *auricularización interna* nos permite conocer el contenido de la conversación entre Evans y su jefe en el FBI. Su superior le ordena a Evans que elimine a DonLeavy pues se sospecha que intentará dañar a Jessica por órdenes del cártel. Justo en el momento en que DonLeavy se reúne con Jessica, un disparo le atraviesa el pecho y cae fulminado sobre los brazos del agente Guerra.



Fig. 8. Si el jugador recibe demasiado daño, la pantalla adquiere un tono rojizo con algunas manchas de sangre. Esto le indica que debe ser más cuidadoso o terminará el juego (Ubisoft, 2011).

Asustada, Jessica huye del lugar. Guerra y McCall culpan a Álvarez por la muerte de DonLeavy e inician una persecución en su contra. En este punto la *focalización*, de calidad *externa*, está centrada en la figura de la agente Evans. Solamente es posible saber que Evans es quién asesina a DonLeavy al jugar como esta agente. Cuando se juega como cualquiera de los otros dos personajes esta *focalización* no existe y el misterio sobre el asesinato de DonLeavy queda inconcluso:

Benjamin McCall: Álvarez ha matado a DonLeavy, ¿cómo le has dejado disparar?

Kimberly Evans: Estaba vigilando a DonLeavy pero algo me daba mala espina.

Al jugar como la agente Evans en este punto, el jugador asume el papel de *narrador autodiegético* y está obligado a asesinar con un rifle de francotirador a DonLeavy desde la azotea de un edificio cercano. Cabe señalar que no es posible continuar la misión sin acabar con la vida de DonLeavy, de lo contrario el juego no prosigue y, por ende, el relato tampoco.

Los agentes no logran seguir el rastro de Jessica y ésta, en su escape, es interceptada por Álvarez, quien la priva de la libertad. Frustrados, los miembros del equipo discuten y el agente Guerra niega tener en su poder el paquete de DonLeavy que consta de una sola llave. Empero, cuando se juega como el agente Guerra la *focalización externa* se establece a través de *ocularización cero*, es decir, lo visual en pantalla permite observar que Guerra miente, ya que al sostener el cuerpo herido de DonLeavy, Guerra toma la llave y la esconde.

El rol de los actantes se redistribuye de forma breve en esta secuencia y presenta los siguientes cambios:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
DonLeavy posee la llave que conduce a las pruebas dejadas por Patrick Stone para inculpar a funcionarios norteamericanos por corrupción y complicidad.	Jessica Stone, hija del finado agente Patrick Stone. Es a ella a quien DonLeavy debe entregar la llave.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall y Eddie Guerra.	El objeto a conseguir es la llave que Patrick Stone dejó a DonLeavy para ser entregada a Jessica.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
	Por unos breves momentos, la agente Kimberly Evans cambia su rol de heroína a traidora al ser engañada y convertirse en la asesina de DonLeavy.

Disponiendo los actos narrativos en el orden diegético que ocupan dentro de la historia, la cronología quedaría de la siguiente manera:

- El 15 de agosto de 1972, Antonio Álvarez viola y asesina en Saigón a una mujer vietnamita de nombre Hu Phan. Días más tarde, Álvarez es enjuiciado por una corte marcial, pero las acusaciones de McCall no proceden al no contar con el testimonio de Patrick Stone.
- El 7 de julio de 2011, Jessica Stone se pone en contacto con DonLeavy, amigo de su papá.
- 8 de julio de 2011, Jessica y DonLeavy se reúnen en el club El Panorama. Ahí, DonLeavy es asesinado y Jessica raptada por Álvarez.

Las relaciones hipertextuales halladas en esta secuencia son:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Juicio de Álvarez por el asesinato de una vietnamita en 1972.	Indirecta	La mención de este incidente remite a la guerra entre EU y Vietnam que tuvo lugar de 1964 a 1975.

#### 4.1.1.4 Secuestros

La estratagema del grupo especial da resultado y el cártel envía al hijo de Juan Mendoza, Jesús Mendoza, para poner orden en los negocios en la plaza de Los Ángeles. Los agentes del equipo especial se enteran de la llegada de Jesús gracias a sus contactos en el bajo mundo:

Eddie Guerra: ¿Sabes quién viene a la Ciudad de Los Ángeles?

Kimberly Evans: Jesús.

Benjamin McCall: ¿Cómo, el segundo advenimiento?

Eddie Guerra: No tío, estamos hablando del hijo de Mendoza.

Kimberly Evans: Vendrá a recuperar su dinero. Porque si no, su proveedor se va a cabrear. Parece que nuestra estratagema ha funcionado.

A través de este diálogo podemos distinguir una *focalización* sobre Guerra, de tipo de *perspectiva de interés*, ya que se realiza un *travelling* para seguir al agente Guerra, quien emocionado revela la noticia a sus compañeros. Estamos frente a una *ocularización externa* empleada deliberadamente para fijar la atención del jugador sobre el agente Guerra.

En el mismo diálogo la *función ideológica* es utilizada para ensalzar la religiosidad de McCall cuando éste, sorprendido por la llegada de Jesús, sarcásticamente pregunta si se trata del segundo advenimiento del mesías, anunciado en la Biblia.

Capturar al hijo de Mendoza representaría una pieza clave para averiguar quién le vende armas al cártel, así como dar con el paradero de Jessica. Además, tener en cautiverio a Jesús Mendoza les garantiza a los agentes que el cártel no dañará a Jessica.

Los agentes especiales siguen a miembros de *Los Arañas* hasta un bar donde se supone que Jesús estará presente. El equipo logra colarse en el bar, llegando hasta el mismo Jesús, quien se encuentra rodeado por sus guardaespaldas. Se desata un tiroteo en las inmediaciones del bar. Jesús huye pero es acorralado y capturado por los agentes.

Conducido hasta una casa de seguridad, Jesús es torturado por los agentes para que confiese el paradero de Jessica. El hijo de Mendoza asegura desconocer esa información, pero a cambio da el nombre de la empresa que les vende armamento: *Peace Keepers International* (PKI).

Kimberly Evans: ¡Qué coño! Los contratistas militares? No fueron ellos lo que arrasaron el hospital infantil en Irak.

Benjamin McCall: Aquello les costó su contrato con el Pentágono y casi quebraron.

Eddie Guerra: Se ve que han encontrado nuevos clientes.

Al interior de este breve fragmento que describe la caída de la compañía *Peace Keepers International* se esconde una interesante relación hipertextual con varias implicaciones. Por una parte, la mención de actividades de PKI en Irak alude a la intervención

norteamericana a ese país del medio oriente. Por otra parte, el supuesto atentado contra un hospital infantil remite indirectamente a los accidentes causados por armamento norteamericano contra blancos civiles, así como los daños ocasionados por empresas militares privadas.

Finalmente, Jesús Mendoza les revela que tiene reservada una cita con el director de PKI, Michael Duke para el día siguiente, es decir, el 10 de julio. Los agentes planean cerrar el trato con Duke, para ello el agente Guerra se hará pasar por el hijo de Mendoza.

Esta secuencia se cierra con la participación de un editorialista de noticiero de televisión. Se nos muestra un fragmento de su comentario, pero jamás nos es posible ver al editorialista manifestándose. Así, mientras la *ocularización* está negada, la *auricularización* se encuentra privilegiada, ya que el comentario se da en voz en off.

Al dar mayor peso a lo auditivo por encima de lo visual se pretende dar prioridad al mensaje expresado. En otras palabras, se busca manifestar la *función ideológica* sin dilaciones:

¿Ha cruzado la frontera la violencia del cártel de la droga de Mendoza? Las autoridades afirman que todo está bajo control, pero si es así como se explican la escalada de violencia. ¡Yo digo que debemos dejarnos de excusas y desatar la potencia bélica del ejército norteamericano sobre México! ¿Qué opinan ustedes?

No obstante, y a diferencia de otras posturas más liberales, propuestas para acabar con el problema del narco, la orientación adoptada en esta *función ideológica* es de tipo conservadora y nacionalista. En este comentario editorial el problema del narco viene del extranjero, de México para ser precisos, y la manera de resolverlo es mediante una intervención armada a ese país.

**ACTANTE:** Jesús Mendoza

**Calidad:** Personaje secundario

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Hijo único del narcotraficante Juan Mendoza, Jesús ha nacido en la cuna de una familia adinerada. De niño, Jesús soñaba con encontrar el Oro de Juárez, el mítico tesoro azteca supuestamente enterrado en las afueras de Juárez, sobre el cual su padre le

narraba innumerables historias. En cambio, al crecer Jesús se incorporó a las filas de su padre como su lugarteniente de más confianza, razón por la cual fue enviado a Los Ángeles para averiguar por qué Los Arañas no habían realizado el pago por la droga recibida. “Aquí nadie me conoce. Mi padre quería que se cerrase el trato alguien que no llamase la atención”. Lo que Jesús no sabía era que esta estratagema formaba parte del plan del operativo especial para secuestrarlo y obligar a su padre a entregarse. Los planes cambiaron cuando el cártel capturó a Jessica Stone y los agentes del equipo especial se vieron obligados a intercambiar a Jesús por Jessica.

**Cosmovisión:** A diferencia de su padre, a Jesús Mendoza jamás le ha faltado nada. Es el clásico junior, egoísta y megalómano.

**Objetivos:** Continuar con el legado de su padre, salvaguardando los intereses del cártel.

**Motivación:** Siendo el hijo de Juan Mendoza, Jesús Mendoza es visto como el heredero indiscutible del imperio del narco amasado por su padre, por lo que Jesús conlleva una gran responsabilidad, misma que aumenta al ser el único hijo de Mendoza.

**Elementos distintivos:** En contraposición con su padre, Jesús gusta de vestirse con trajes finos y estrafalarios. En el juego lleva el negro cabello largo atado en una trenza, la barba ligeramente crecida y deja verse con un traje blanco y lentes oscuros (a pesar de encontrarse en interiores). De forma similar a su padre, porta un crucifijo de plata pendiendo del cuello.

Por su parte, los actos narrativos relatados en esta secuencia quedan dispuestos como sigue:

- El 9 de julio de 2011, Jesús Mendoza llega a Los Ángeles y es raptado por los agentes especiales.
- El 10 de julio de 2011, los agentes se reúnen con Michael Duke, director de *Peace Keepers International*, con el fin de cerrar el trato acordado por Jesús Mendoza.

La única relación hipertextual de consideración encontrada en la secuencia *secuestros* es:

Hipertexto	Tipo de transformación	Hipotexto
<p><i>Peace Keepers International</i>, contratista militar privado (ficticio) contratado por el Pentágono, cesado luego de haber arrasado un hospital infantil en Irak.</p>	<p>Indirecta</p>	<p>Esta relación transtextual ejemplifica los incidentes ocasionados por empresas militares privadas durante la guerra de Irak. Uno de los accidentes más recientes lo protagonizó la empresa <i>Blackwater</i> en septiembre de 2007. <i>Blacwater</i>, una de las principales compañías de seguridad privada en EU, es responsable de haber asesinado a ocho civiles durante un enfrentamiento en Bagdad, lo cual le hizo perder su contrato con el Pentágono<sup>5</sup>.</p>

#### 4.1.1.5 El traficante de armas

Los agentes se reúnen con el director de *Peace Keepers International*. Michael Duke, el día siguiente en una hacienda abandonada a las afueras de Los Ángeles. Duke nunca ha visto a Jesús Mendoza, por lo que el disfraz del agente Guerra surte efecto. Sin embargo, Antonio Álvarez también está presente en el lugar.

Guerra y McCall acompañan a Duke hasta una zona descubierta para poner a prueba las armas que comprará el cártel. En tanto, la agente Evans y Antonio Álvarez se apartan del grupo para conversar.

La *focalización* ahora se centra en la agente Kimberly Evans y en su conversación con Álvarez. Éste le confirma su actuación como agente encubierto al interior del cártel. Álvarez sabe que Guerra se está haciendo pasar por Jesús, pero promete guardar silencio a cambio de un trato: les entregará a Jessica si los agentes le dan las pruebas.

<sup>5</sup> Irak expulsa a la principal compañía de seguridad privada de EE UU. El País. [http://elpais.com/diario/2007/09/18/internacional/1190066408\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/09/18/internacional/1190066408_850215.html)

Esta *focalización* es de tipo *interior o interna*, en la medida en que escuchamos y vemos la plática con Álvarez desde un plano subjetivo que nos remite al personaje de la agente Evans. El *punto de vista* se presenta de manera *literal o perceptivo* ya que la información nos llega filtrada a través del sistema sensorial de Evans.

Como parte de la serie de pruebas Duke ha capturado a varios miembros de bandas rivales a *Los Arañas*, a quienes se ha provisto de armas. Los agentes especiales deben acabar con los secuestrados para evitar levantar sospechas.

Después de la matanza, Duke les informa que ha cambiado las condiciones de la transacción. A cambio de las armas exige como pago el tesoro de Juárez, el cual se encuentra en exhibición en el Museo Nacional de Ciudad Juárez.

Duke: Lo que no fue robado a finales de siglo se guarda en el Museo Nacional [de Ciudad Juárez]. Es un fabuloso tesoro de arte precolombino. Piezas de cerámica, tallas en piedra, esculturas, joyas de oro y plata, gemas. Vale millones, pero su importancia como legado cultural no tiene precio. Si quieres cerrar este trato dile a tu padre que quiero ese tesoro. [...] La seguridad es poco estricta y podrás sobornar a los guardias para que hagan la vista gorda.

Eddie Guerra: Creía que teníamos un trato.

Duke: Sí, pero lo estoy cambiando. Las armas por el tesoro. Esta cláusula no es negociable. No te quejes, tu padre sale ganando. De todas formas, el tesoro no es suyo. Ya discutiremos los detalles cuando tu padre tenga el tesoro.

La exigencia de Duke se lleva a cabo mediante una relación hipertextual que remite al tesoro de Moctezuma, uno de los mayores tesoros prehispánicos perdidos. El tesoro incluía las riquezas adquiridas por el tlatoani Moctezuma y por su padre, Axayácatl<sup>6</sup>. Según la historia, los conquistadores españoles, encabezados por Hernán Cortés se apoderaron del tesoro para luego perderlo en la derrota de la Noche Triste: “La fama del fabuloso tesoro azteca o de “Moctezuma”, perdido durante la fatídica “Noche Triste”, siguió vigente en la mentalidad de los conquistadores y sus sucesores, con la esperanza de hallarlo algún día”<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> David Cuevas Góngora. “El tesoro perdido de Moctezuma”. *Baetica. Estudios de Arte, Geografía e Historia*. Número 33. Pág. 284

<sup>7</sup> *Ibíd.* Pág. 293.

En el juego se supone que este tesoro se encuentra en el Museo Nacional de Ciudad Juárez, Chihuahua, y que se trataba del rescate que pagaron los aztecas a Cortés para que éste les devolviera a Moctezuma.

La *focalización externa* vira hacia la figura de McCall cuando éste se niega a negociar con Álvarez y decide llamar directamente a Juan Mendoza para decirle que tiene secuestrado a su hijo Jesús. A cambio de su primogénito, McCall le exige entregar con vida a Jessica Stone.

Kimberly Evans: ¿Te has vuelto loco? Podemos negociar con Álvarez!

Benjamin McCall: Sale más a cuenta negociar con el gran jefe.

La sede del encuentro será en Lago Seca, en Los Ángeles, en tres días.

**ACTANTE:** Michael Duke

**Calidad:** Personaje secundario

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Descendiente del General Confederado, Robert E. Lee, Michael Duke es un multimillonario que funge como director general de la compañía *Peace Keepers International*, un contratista militar privado encargado del desarrollo y venta de armamento militar. La compañía de Duke perdió el contrato con el Pentágono luego de que se produjera un ataque contra un hospital infantil en Irak, del cual *Peace Keepers International* fue encontrada directamente responsable. La compañía se fue a la bancarrota, pero gracias logró salir a flote tras entablar nuevas relaciones comerciales, esta vez vendiéndole armamento al cártel de Mendoza.

Durante una de estas transacciones, Duke le exige a Mendoza le entregue como pago de su mercancía el Oro de Juárez, preservado en el museo nacional de Ciudad Juárez, Chihuahua.

**Cosmovisión:** Duke es un hombre de negocios quien da poco valor a la vida humana. Durante una secuencia en el juego, utiliza pandilleros de bandas rivales para que sus compradores pongan a prueba sus armas. Para Duke, el propio Juan Mendoza es un

hombre inferior y de cultura limitada. El sentimiento de superioridad de este personaje apenas es superado por su excentricidad que se refleja en un deseo compulsivo por coleccionar antigüedades militares y piezas de los nativos americanos.

**Objetivos:** Mantener la estabilidad financiera de su compañía al vender armamento a los cárteles de la droga al amparo de altos funcionarios del gobierno norteamericano. “Así es el dinero. La savia vital de esta república, sin ella, ¿qué nos queda? Nada.”

**Motivación:** Duke alardea continuamente de ser descendiente del general Robert E. Lee, por lo que busca honrar la memoria de su linaje de la única forma que conoce, haciendo de la guerra un negocio rentable y un estilo de vida.

**Elementos distintivos:** Duke suele usar una combinación formal y casual a la vez, misma que refleja su personalidad seria pero excéntrica. De esta forma, viste chaqueta violeta a rayas abotonada por un único botón en el vientre, camisa blanca y una pañoleta de seda escarlata al cuello y grandes lentes oscuros.

En otro orden de ideas, la configuración actancial presenta los siguientes cambios:

Fuente	Destinatario
Michael Duke, director de <i>Peace Keepers International</i> , es la origen en la red de contrabando de armas a México; y, al mismo tiempo, la fuente que puede implicar a todos los involucrados en tal red.	El Fiscal General Adjunto es el único capaz de consignar a los responsables del atentado en las oficinas de la DEA y juzgar a los funcionarios corruptos.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall, Eddie Guerra y Kimberly Evans.	Testimonio de Michael Duke para llevar ante la justicia a los culpables.

Ayudante	Opositor-traidor
<p>Jesús Mendoza, pese a su voluntad se convierte en ayudante de los agentes al revelarles el nombre del contratista privado que vende armas a cárteles mexicanos.</p> <p>Aquí, Antonio Álvarez adquiere la doble calidad de opositor-ayudante ya que trabaja para ambos bandos.</p>	<p>Juan Mendoza, líder y fundador del cártel de Mendoza.</p> <p>Antonio Álvarez, principal sospechoso del caso.</p>

En lo que a la cronología de eventos relatados, estos son presentados en el orden siguiente:

- El 10 de julio de 2011, se lleva a cabo la reunión con Michael Duke, director de *Peace Keepers International*.
- El 13 de julio de 2011 se acuerda el intercambio de Jessica Stone por Jesús Mendoza.

En la secuencia *traficante de armas* se encontró la siguiente relación transtextual:

Hipertexto	Tipo de transformación	Hipotexto
Tesoro de Juárez	Indirecta	Tesoro de Moctezuma, robado por Cortés y perdido durante la batalla de la Noche Triste.

#### 4.1.1.6 Intercambios

Los agentes se hospedan en un motel (Lincon) para pasar la noche. El motel es tiroteado por miembros del cártel de Mendoza, quienes rescatan a Jesús, pero tras una persecución, Jesús es recapturado.

La *focalización interna* regresa a la agente Evans cuando ella recibe una llamada de Álvarez, quien le ordena que mate a Jesús, de lo contrario éste lo delatará con su padre, sin embargo, Evans se rehúsa.

La diégesis del relato es interrumpida por un noticiero de televisión en el que se da un reporte informando acerca del robo de obras artísticas precolombinas en el Museo Nacional de Juárez. Esta información nos es dada por el *narrador heterodiegético* del relato en este videojuego, el cual aparece con mayor visibilidad a través de estas inserciones a manera de noticiarios de televisión.

Al día siguiente se lleva a cabo el intercambio en Lago Seca, en Juárez. Sin embargo, Álvarez se encuentra escondido y armado con un rifle de francotirador, con el cual asesina de un solo tiro tanto a Jesús Mendoza como a Jessica Stone cuando éstos dos se cruzan. Se desata un tiroteo. Los agentes terminan con los sicarios y se reúnen con Jessica. Ésta, agonizando, les revela que Guerra tiene la llave.

Si bien en este punto la *focalización* es variable, pues por una parte existe *focalización* en McCall cuando éste se encarga de negociar el intercambio, así como se *focaliza* en el personaje de Guerra cuando él es responsable de proteger a los plagiados a distancia con un rifle de mira telescópica; sin embargo, existe mayor peso en la perspectiva de la agente Evans, pues es ella quien recibe una llamada de Álvarez para decirle que tuvo que matar a Jesús y Jessica para que no lo delataran, manteniendo así la operación en secreto. Como retribución de este acto narrativo, Álvarez quiere que Evans le entregue todo el dinero del cártel, confiscado en la camioneta.

Los roles actanciales varían en la secuencia *intercambios* para quedar de esta manera:

Fuente	Destinatario
Jesús Mendoza se torna en la fuente que permitirá rescatar a Jessica a Stone.	Juan Mendoza cede su papel de opositor temporalmente para convertirse en el destinatario al que hay que entregar a Jesús para salvar a

	Jessica.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall, Kimberly Evans y Eddie Guerra.	Jessica Stone es el “objeto” que se desea obtener en esta secuencia.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
	Antonio Álvarez es el gran opositor-traidor de esta secuencia al asesinar tanto a Jesús como a Jessica.

La secuencia de eventos por orden de cronológico se enlista como sigue:

- 12 de julio de 2011, los agentes son atacados en el motel donde esperan para llevar a cabo el intercambio.
- 13 de julio de 2011, se realiza el intercambio, pero Álvarez asesina a Jessica Stone y Jesús Mendoza.

No se detectaron relaciones transtextuales en esta secuencia.

#### 4.1.1.7 Revelaciones

Esta secuencia comienza con la participación del *narrador heterodiegético* presentando un breve fragmento de un noticiero local donde se informa sobre la muerte de la única testigo del caso respecto al atentado en oficinas de la DEA, Jessica Stone. El noticiero también brinda la posición de las autoridades, específicamente del Ministro de Justicia, quien se niega a hacer declaraciones aunque señala que la investigación continúa abierta.

La participación del *narrador heterodiegético* permanece dejándonos ver parte del funeral de Jessica. Después de éste somos testigos de una multiplicidad de voces en una acalorada discusión entre los agentes especiales. La desconfianza entre ellos es evidente. Guerra termina por admitir que el posee la llave que Patrick Stone dejó a DonLeavy. La

llave lleva escrita la leyenda “Eagle Pass”. Es entonces cuando la *focalización*, hasta entonces variable, se centra por completo en McCall por adopción de un *punto de vista transferido o de interés*. Únicamente McCall es capaz de reconocer lo que la leyenda “Eagle Pass” significa, un lugar a las afueras de la ciudad, y sólo él sabe cómo llegar. Este conocimiento está mediado por su relación sentimental con el finado Patrick Stone.

Al alcanzar este punto la diégesis se corta abruptamente para permitir la aparición velada del *narrador heterodieético*, ello a través de un noticiero televisado donde se reportan las muertes ocurridas en Lago Seco, cerca de la carretera 2, en Juárez, Chihuahua. Asimismo, el presentador de noticias informa sobre la visita de estado que el presidente estadounidense está por realizar a México para asistir a una cumbre internacional en México. Es importante señalar que la naturaleza de la cumbre no se da a conocer (desconocemos si es sobre seguridad, comercio internacional, etc.). No obstante, esta mención, por parte del *narrador heterodieético*, contribuye a añadir una mayor tensión a la situación puesto que el presidente norteamericano está por visitar un país al que se considera inseguro, y en el cual se coordina una operación encubierta.

Los agentes encuentran en Eagle Pass un casillero que abre con la llave de DonLeavy. Dentro se encuentran unas grabaciones. En ellas, Patrick Stone le informa a DonLeavy sobre sus investigaciones acerca del contrabando de armamento militar de EU a México.

Stone también confiesa que siendo agente del FBI tuvo que infiltrar a Álvarez en el cártel de Mendoza. De acuerdo con este último, varios funcionarios de alto rango en el gobierno norteamericano están en nómina del cártel, entre ellos, la Subsecretaria del Fiscal General de EU, Shane Dickson. Según Stone, Dickson:

Protege a Mendoza persiguiendo a los demás cárteles. Le puso en contacto con el traficante de armas. Y creo que es responsable de la muerte de un agente de la DEA. La DEA no sabe que tenemos un topo en el cártel para protegerla, debemos encubrir toda clase de mierda. Esto me recuerda al jodido Vietnam. Ahí no había opciones buenas, siempre teníamos que elegir entre dos males.

En el comentario de Stone podemos identificar claramente dos instancias narrativas. Por una parte, la *relación hipertextual* mediante la cual se trae a colación la guerra de Vietnam. Y por otra, la *función ideológica* que deja ver la perspectiva negativa del actante

Patrick Stone con respecto a esta guerra. La declaración cobra fuerza cuando este actante equipara la situación actual con la del conflicto armado en Vietnam.

La grabación de Stone termina con la petición de este agente para que DonLeavy le entregue la llave a su hija Jessica. Por último, Stone le pide perdón a McCall por no haberlo respaldado durante el incidente en Vietnam:

Ben, si escuchas esto ya sabrás que estoy muerto. Yo, quiero pedirte perdón. Tenías razón. En todo. [...] Luchaste para que se hiciera justicia por el asesinato de aquella joven vietnamita. No te rendiste cuando te degradaron. Por eso le dije a Jess que te buscara. Eres el único en quien confió para protegerla. Contigo está a salvo. Perdóname.

La *focalización* vuelve a manifestarse sobre McCall, los ángulos de cámara y los acercamientos a su rostro tienen la intención de dejarnos ver su reacción frente a la confesión y consecuente arrepentimiento de Stone.

Cabe señalar que ésta es una de las secuencias más narrativizadas, es decir, donde predomina el *narrador heterodiegético*, en vez del *autodiegético*, mismo que se mantiene por largos periodos del relato. Ello llama la atención porque, al ser un juego de video, las secuencias no interactivas suelen ser cortas; empero, en este juego, dicha secuencia, así como algunas otras (la secuencia inicial, por ejemplo), presenta un largo clip de video no interactivo.

La secuencia finaliza cuando Álvarez llama y Ben le ofrece entregarle el dinero. El encuentro tendrá lugar el 8 de agosto al mediodía, en las afueras de Juárez, en las ruinas de un antiguo fuerte. Allí es donde Mendoza esconde la colección azteca robada que pretende cambiar a Duke. En ese fuerte hay un túnel subterráneo que sale de las mazmorras y pasa por debajo de la frontera.

Kimberly Evans: No me extrañaría que la mafia usara este túnel durante la Ley Seca.

Eddie Guerra: Ahí fue cuando Juárez se fue al infierno. Desde entonces es un refugio para contrabandistas. En Juárez puedes conseguir lo que te salga de los huevos, si tienes pasta.

En este par de declaraciones volvemos a encontrar una relación doble. Primero hallamos la *hipertextualidad* en el comentario de Evans que alude directamente a la época de la Ley Seca, cuando el consumo y venta de alcohol fueron prohibidos por las

autoridades norteamericanas de 1920 a 1933. Sin embargo, el alcohol siguió siendo producido y comercializado clandestinamente, incluso siendo importado de países vecinos, lo que trajo como resultado el incremento en los índices criminales y la proliferación de grupos delincuenciales.<sup>8</sup>

Por su puesto, dicha mención no está hecha al azar y se encuentra relacionada temáticamente al actual problema de consumo de drogas en los EU, a pesar de que la venta de estupefacientes es ilegal en esa nación. Simplemente en 2009, los EU se situaron el primer lugar mundial de consumo de drogas con 16.6 millones de consumidores de marihuana, éxtasis con 760 mil consumidores y cristal con 502 mil.<sup>9</sup>

Por otra parte, la frase de Guerra: “En Juárez puedes conseguir lo que te salga de los huevos, si tienes pasta”, habla de la *perspectiva* que este actante tiene respecto a Ciudad Juárez. Para él, el abandono y la ilegalidad han permitido que los delincuentes utilicen a esta ciudad como ruta de paso para comprar y vender cualquier cosa al amparo de las autoridades, siempre y cuando se tengan los recursos económicos.

La configuración actancial sufre las siguientes modificaciones:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
	El Fiscal General se vuelve el destinatario a quien debe entregársele a Juan Mendoza para utilizar su testimonio contra los funcionarios corruptos.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall, Kimberly Evans y	Juan Mendoza, o mejor dicho, su

<sup>8</sup> Thomas Pinney. *A history of wine in America. From Prohibition to the present*. Págs. 25-33.

<sup>9</sup> *EU, en su punto más alto en consumo de drogas*. El Universal.

<http://www.eluniversal.com.mx/notas/709354.html>

Eddie Guerra.	testimonio, es ahora visto como el objeto necesario para solucionar el problema satisfactoriamente. Por ello, el equipo debe capturar vivo a Mendoza.
---------------	---

**Ayudante**

**Opositor-traidor**

Patrick Stone es el ayudante que les revela a los héroes que su jefa, la subsecretaria Dickson, está coludida con Mendoza.	Shane Dickson abandona su rol de ayudante en esta secuencia para convertirse en la principal traidora del relato, al ser cómplice del cártel de Mendoza.  Antonio Álvarez permanece como opositor, aunque en un segundo grado de importancia.
--	---

La cronología de los eventos listados es la siguiente:

- Tiempo indeterminado después (probablemente un par de días), se lleva acabo el funeral de Jessica Stone.
- Ese mismo día, los agentes se dirigen a Eagle Pass para recoger las grabaciones dejadas por Patrick Stone.
- Se informa sobre la visita próxima (aunque sin precisar) del presidente norteamericano a territorio mexicano
- 8 de agosto de 2011, los agentes se reúnen con Álvarez en el fuerte abandonado a las afueras de Juárez.

Se encontraron las siguientes relaciones transtextuales en esta secuencia:

Hipertexto	Tipo de transformación	Hipotexto
Vietnam	Simple	De nuevo se alude a la guerra de Vietnam.
Presidente norteamericano	Simple	Una vez más se menciona al mandatario estadounidense, pero sin mencionarlo por su nombre.
Colección azteca	Indirecta	Nuevamente se hace alusión indirectamente al tesoro de Moctezuma.
Ley Seca	Simple	Se alude a la prohibición de venta y consumo de alcohol en EU en la década de los 20's.

#### 4.1.1.8 El funeral de Jesús

Esta secuencia se abre dejándonos ver a Juan Mendoza, al interior de su hacienda en Ciudad Juárez, llorando sobre el ataúd de su hijo antes de enterrarlo. El *narrador heterodiegético* en esta parte emplea al *actante* Juan Mendoza para evocar una *relación hipertextual*, misma que vimos en la secuencia “traficante de armas”, aludiendo al supuesto tesoro de Juárez: “Era el rescate por Moctezuma, secuestrado por Hernán Cortés. Lo escondieron en las colinas que rodean Juárez y se dice que está maldito.”, asegura Mendoza.

Mendoza utiliza esta *relación hipertextual* para relacionarla temáticamente con la desaparición de su hijo, recriminando a Álvarez por ella: “Pero el oro ha desaparecido como mi único hijo. Y se suponía que tú tenías que protegerlo”.



Fig. 9. Juan Mendoza llora sobre el ataúd de su hijo Jesús (Ubisoft 2011).

Dolido por la muerte de su hijo, Mendoza cree que Duke está coludido con los agentes, por lo que decide no cumplir con

la parte de su trato y conservar el tesoro de Juárez. Aunque presentando un *narrador heterodiegético*, ésta es la única secuencia en la que la *focalización* se centra en la figura del enemigo, es decir, de Juan Mendoza. Se trata, quizá, del único fragmento en el juego en el que nos es permitido conocer la visión del enemigo.

La narración se torna *autodiegética* ya que el jugador, en el papel de los agentes, debe interceptar a Mendoza en el cementerio durante el entierro de su hijo. Mendoza se atrincheró en la catedral, logrando escapar por la puerta trasera, gracias a la ayuda de Álvarez, quien llega a bordo de una camioneta para rescatarlo.

En tanto, Duke pilotea un helicóptero para asesinar a Mendoza personalmente, por incumplir su parte del trato.

A bordo del helicóptero, Michael Duke hace uso de una relación hipertextual con el fin de adjetivar su propia psicología. Según Duke, él es descendiente del general Robert E. Lee, un general norteamericano que encabezó los ejércitos de los Estados Confederados durante la Guerra Civil estadounidense y que sobresalió durante la Guerra México-Estados Unidos (1846–1848).

El general Lee fue uno de los hombres más allegados al general Winfield Scott. Lee es el responsable de varias de las victorias yanquis, al encontrar rutas de ataque desprotegidas por el ejército de México al considerarlas impracticables. Fue ascendido a Comandante después de la Batalla de Cerro Gordo en abril de 1847. Participó en las batallas de Contreras, Churubusco y de Chapultepec, donde es herido durante un enfrentamiento contra los cadetes del colegio militar.<sup>10</sup>

Los agentes consiguen derribar el helicóptero con Duke a bordo. Muerto Duke, crece la necesidad de capturar a Mendoza con vida para que testifique contra Dickson. La secuencia de *focalización múltiple* se enfoca hacia la perspectiva del agente Guerra, cuando



Fig. 10. En el cementerio pueden verse imágenes alegóricas al catolicismo: santos, ángeles y vírgenes (Ubisoft, 2011).

<sup>10</sup> Stanley F. Horn. *The Robert E. Lee reader*. Págs. 52-66.

éste recibe una llamada de sus cobradores, quienes siguen presionándole para que entregue las grabaciones de Stone, pero Guerra se niega a hacerlo.

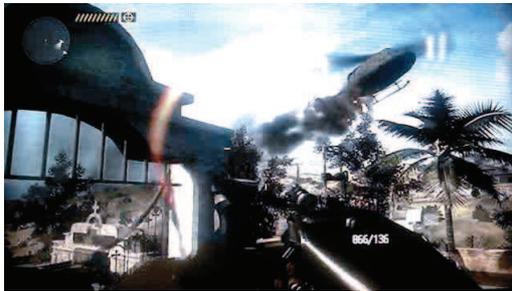


Fig. 11. Los agentes abaten el helicóptero de Michael Duke en el patio de una catedral en Ciudad Juárez (Ubisoft, 2011)

La secuencia finaliza con la participación del *narrador heterodieético*, a manera de inserción de un noticiero de televisión en el que se reporta el tiroteo que tuvo lugar en la frontera de Juárez, en las ruinas de un viejo fuerte. El ministerio de Justicia deslinda de cualquier responsabilidad al operativo especial.

La configuración actancial presenta los siguientes cambios:

Fuente	Destinatario
	El Fiscal General es destinatario a quien debe entregársele a Juan Mendoza para que declare contra los funcionarios corruptos.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall, Kimberly Evans y Eddie Guerra.	Juan Mendoza como principal testigo del caso.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Patrick Stone, ayudante que revela a los héroes que Dickson está coludida con Mendoza.	El principal opositor de esta secuencia es Michael Duke quien se interpone en la captura de Mendoza, al abrir fuego contra los agentes.  Álvarez es un opositor de segundo grado al ayudar a escapar a Mendoza.

Los actos narrativos tienen lugar en el siguiente orden:

- Tiempo sin especificar después (agosto, 2011), se lleva a cabo el funeral de Jesús Mendoza.
- Ese día, los agentes inician la persecución de Mendoza en el cementerio.
- Minutos más tarde, Michael Duke hace su aparición a bordo de un helicóptero. Finalmente, Duke muere a manos de los agentes.
- Pocos minutos después, Mendoza escapa ayudado por Álvarez.

Las relaciones transtextuales que hallamos a lo largo de la secuencia *el funeral de Jesús* son:

Hipertexto	Tipo de transformación	Hipotexto
Robert E. Lee	Simple	General confederado que se destacó durante la Guerra México-Estados Unidos 1846-1848.
Guerra México-Estados Unidos 1846-1848	Indirecta	La hipertextualidad mediante la cual se alude al general Robert E. Lee remite indirectamente al conflicto armado entre Estados Unidos y México de 1846 a 1848.
Tesoro de Juárez	Indirecta	Por tercera vez se remite indirectamente al tesoro de Moctezuma.

#### 4.1.1.9 El enfrentamiento final

Esta secuencia inicia retomando la diégesis de la persecución de Mendoza, manteniendo al *narrador autodieético*. Luego de acabar con Duke, los agentes siguen la camioneta de Álvarez y Mendoza hasta un barrio de Juárez, cuyos habitantes son leales a Mendoza. La lealtad que los habitantes profesan a Mendoza provoca que los agentes especiales manifiesten su opinión, dando paso a la *función ideológica*:

Kimberly Evans: ¡Los tendrá a todos en nómina!

Benjamin McCall: ¡Morir no es forma de ganarse la vida! ¡A por él!

Es nuevamente McCall quien expresa su sistema de valores, su ideología, a través de la frase “¡Morir no es forma de ganarse la vida!”, acto seguido acaba con los pobladores hostiles que le salen al paso. Tal parece que McCall utiliza este juego de palabras para justificar la matanza que está a punto de llevar a cabo. Cabe señalar que sólo está permitido eliminar a los pobladores que portan armas y disparan contra el jugador, empero, existen civiles que se limitan a guarecerse, y a los cuales no se debe dañar.

Volviendo a la diégesis, la persecución lleva al equipo hasta la hacienda de Juan Mendoza, a las afueras de Ciudad Juárez, Chihuahua.



Fig. 12. En uno de los barrios pobres de Ciudad Juárez, varias paredes muestran anuncios y avisos arruinados por el tiempo (Ubisoft, 2011).

No obstante, la diégesis se ve interrumpida por una segunda participación del editorialista de televisión de corte conservador, por lo que se emplea el recurso *tiempo* en su modalidad de *pausa*. Esta vez, el editorialista le exige al gobierno norteamericano que le informe a los contribuyentes acerca de

los incidentes ocurridos en Juárez. El editorialista continúa: “Si vamos a invadir México, yo digo que se dejen de pamplinas y envíen un regimiento de blindados de Fort Hood!”

Mediante este comentario no sólo se reafirma la posición intervencionista y nacionalista del comentarista (*función ideológica*), además se lleva a cabo una *relación hipertextual* que remite a la base militar conocida como Fort Hood, la mayor base militar estadounidense y del mundo, que en 2010 reportó una población de 29,589 habitantes. La base, cuyo nombre es en honor al general John Bell Hood, se encuentra ubicada en el estado de Texas.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Official Website of Fort Hood. Fecha de consulta: 13 de Julio de 2012. <http://pao.hood.army.mil/>

La narración vuelve a ser *autodiegética*, toda vez que deja en manos del jugador la persecución de Mendoza, culminando cuando los agentes logran acorralar a Juan Mendoza en su propia hacienda. La voz vuelve a ser la de un *narrador heterodiegético*, con la presentación de un clip no interactivo, en el que Juan Mendoza se rinde luego de ser amenazado de muerte por McCall. La *focalización* se centra en McCall, alcanzado su punto más alto cuando Mendoza le recrimina por la muerte de su hijo: “¡Mataste a mi hijo, gringo!” el comentario deja ver también cierto grado de nacionalismo (*función ideológica*) en el *actante* Juan Mendoza.

Al reclamo de Mendoza, McCall revira con la frase: “Todo el mundo muere, Juan... pero hay formas buenas de morir... y formas malas”; en la que también identificamos la *función ideológica*, y la cual se utiliza para dejarnos ver la posición de McCall frente a la muerte.

La transición de cortes de cámara que van de McCall a el cielo que se encuentra sobre él, sugieren la *focalización* en este *actante* a partir de su sistema sensorial, con base en la *ocularización* que permite ver un avión no tripulado que surca el firmamento, toda vez que la *auricularización* se percibe a través del sonido que hacen los motores de la nave.



Fig. 13. Los agentes rodean a Juan Mendoza en el patio de su lujosa hacienda (Ubisoft, 2011).

Antes de que cualquier *actante* pueda hacer algo, el avión no tripulado suelta una bomba sobre Juan Mendoza, asesinándolo instantáneamente. Sorprendidos, los agentes se ponen a cubierto. De acuerdo con Guerra, se trata de “una aeronave no tripulada. Las vi en Irak”.

Aunque el agente Guerra no lo menciona deliberadamente, la relación hipertextual apunta a la Guerra de Irak, iniciada por EU el 20 de marzo de 2003 como resultado del atentado sobre las torres gemelas del World Trade Center atribuido al grupo terrorista Al

Qaeda. En esta guerra fueron puestas a prueba una gran cantidad de armas experimentales por parte de los EU.

De acuerdo con McCall, el avión fue enviado directamente por la subsecretaria Dickson, la única capaz de autorizar la utilización de la aeronave no tripulada.

Muerto Mendoza, los agentes especiales se han quedado sin testigos cuya declaración incrimine a la subsecretaria Dickson; a menos de que logren capturar a Álvarez. Por lo tanto, el equipo se apresura a cortarle el paso Álvarez.

El clip de video termina y da paso a una *narración autodiegética*. Al estar *focalizado* como Ben McCall, es decir, jugando como él, la *auricularización* permite escuchar la llamada que McCall recibe de parte de Dickson. Ella le sugiere dejar las cosas como están y no declarar en su contra, de este modo McCall quedará como un héroe al haber desmantelado el cártel de Mendoza. De lo contrario, McCall podría salir perjudicado.

Dickson: El agente Guerra trafica con drogas y está implicado en el atentado del cuatro de julio. Evans mató a un ex agente del FBI y puede haber conspirado con el cártel para asesinar a la única testigo del caso. Álvarez diría cualquier cosa para salvar su pellejo. No, nadie le creerá una palabra.

Benjamin McCall: Entonces estamos otra vez como en Vietnam.

Por tercera ocasión se hace referencia al incidente en Vietnam (cuya *perspectiva de interés* involucra únicamente a McCall), llevando a cabo con ello la *relación hipertextual* que remite directamente a esta guerra.

Por su parte, estando *focalizado* como el agente Guerra, o bien, jugando con este personaje, la *auricularización* permite escuchar el contenido de la llamada que Álvarez le hace a este *actante*. Álvarez le pide que elimine a sus compañeros de equipo, y a cambio Álvarez se compromete a pagar sus deudas de juego.

Una situación similar ocurre al estar *focalizado* como la agente Evans. Ella recibe una llamada de su jefe en el FBI. Éste le solicita que mate tanto a Álvarez, como a sus compañeros de equipo. Esto con la finalidad de evitar un conflicto de mayores proporciones con México:

FBI: Si Álvarez testifica que el cártel controla a Dickson, los conservadores querrán sangre. [...]En Irak murieron 150 mil civiles, Evans. ¿Cree que una invasión a México sería menos sangrienta? Las vidas de tres personas de dudosa moral, contra quién sabe cuántos civiles inocentes.

Finalmente, el equipo consigue acorralar a Álvarez al final de un corredor. McCall se dispone a dispararle para cobrar su venganza, pero es interrumpido por la agente Evans. Ésta intenta convencerlo de no matar a Álvarez para que testifique contra Dickson y los demás funcionarios corruptos. McCall no desea arrestar a Álvarez pues considera que al hacerlo le prometerán inmunidad y saldrá libre.

La *multiplicidad de voces* en esta parte de la secuencia, narrada *heterodieéticamente*, da paso al agente Guerra, quien está a favor de acabar con Álvarez y conservar el dinero del cártel para subsanar sus deudas de juego.

La secuencia alcanza su mayor punto de tensión cuando Evans afirma que no permitirá que dañen a Álvarez, argumentando que es un confidente del FBI. La discusión cierra con la presentación de dos frases en las que sobresale la *función ideológica*:

Kimberly Evans: A veces hay que elegir el menor de dos males.

Benjamin McCall: Sí, pero ambas opciones son malas.

Nuevamente el argumento bajo el cual quedan justificados los *actos narrativos* es evitar un mal mayor, aunque se tenga que elegir otro mal de menor valía. Es de subrayar que esta frase ya la habíamos escuchado antes en voz de Patrick Stone.

Es en este punto que el videojuego, como medio interactivo, permite que el jugador, en su papel de *narrador autodieético*, tome la última decisión y actúe siguiendo su propio sistema de valores. De este modo, sin importar a qué personaje se haya elegido, aparece una leyenda en la que se le da a elegir al jugador si desea acabar con sus compañeros o no herirlos.



Fig. 14. Los agentes están divididos. El jugador tiene la última palabra. Su decisión determinará el desenlace de la historia (Ubisoft, 2011).

De esta manera, tenemos cuatro desenlaces posibles: el primero que consiste en actuar desinteresadamente y llevar a Álvarez ante la justicia, para que testifique contra Dickson (es importante mencionar que este final es el más general y aplica para todos los personajes); y el final propio para cada actante en el que se opta por la decisión que premia el bienestar propio (es decir, tres finales posibles, dependiendo del personaje al que se haya elegido).

Indistintamente del personaje elegido o focalizado, si se opta por la opción de no dañar a los compañeros de equipo se da paso al final general en el que el conflicto se resuelve de forma satisfactoria y pacífica.

En este final, la agente Evans accede a permitir que McCall consume su venganza. Éste se aproxima a Álvarez y le apunta con su revólver en la frente, pero se arrepiente en último momento y no oprime el gatillo. Evans pateo a Álvarez en el rostro y Guerra se lamenta por no poder conservar el dinero y así salvarse a sí mismo.

A pesar de ser un final incluyente y cuya amplitud abarca al resto de personajes jugables, la *focalización* deja verse en McCall desde que éste tiene al fin la posibilidad de tomar venganza contra Álvarez por sus crímenes cometidos en Vietnam.

La *focalización* dedicada a los personajes seleccionables termina aquí una vez que en la voz del relato predomina el *narrador heterodiegético*. Así, se presenta un clip de video estructurado a manera de noticiero de televisión (*función testimonial*), en el que se ve a Álvarez testificando contra la subsecretaria del Fiscal General, Shane Dickson. La voz en off de este video afirma que todos los agentes del operativo especial organizado por Dickson están siendo investigados, acusados por complicidad.

A cuadro aparece el Fiscal General de EU dando una conferencia de prensa. El Fiscal considera que, a pesar de todo, el operativo fue un éxito en la medida que se evitaron consecuencias de mayor envergadura: “Y lo que es más importante se ha puesto fin al conflicto entre México y los EU. Hemos resuelto nuestras diferencias y unido fuerzas para colaborar por el bien común”.

A través de esa frase se transparenta la *función ideológica* que seguirá en el mismo tono en las declaraciones siguientes del fiscal:

Todo país libre está expuesto a estas amenazas. La misma libertad que nos ampara, también nos hace vulnerables. Ya lo comprobamos el 11 de septiembre. Pero nuestro sistema legal y nuestra constitución, constituyen el pilar central de nuestra democracia. Con herramientas como el programa de protección de testigos podemos garantizar la seguridad de valientes como el señor Álvarez, que testificó contra sus jefes. El señor Álvarez, tuvo el valor de hacer lo correcto, y se ha ganado una segunda oportunidad. ¿Y no es eso lo que hace grande a este país?

La *función ideológica* expresada a través de los comentarios del Fiscal pone de manifiesto que la libertad es vista como fuente de vulnerabilidad y que ser libre conlleva a estar bajo amenaza. Para ilustrar esta reflexión, el Fiscal evoca una *relación hipertextual* que remite al atentado contra las torres gemelas del World Trade Center en Nueva York, el 11 de septiembre de 2001, atribuido al grupo terrorista de Al Qaeda. El fiscal continúa con la *función ideológica* asegurando que esa libertad recae en la democracia, y ésta, a su vez, se cimienta en el sistema legal y la constitución.

Por último, el fiscal deja ver a los EU como el país de las oportunidades al señalar que Álvarez se ganó una segunda oportunidad por denunciar a sus superiores, “¿Y no es eso lo que hace grande a este país?”

Encontramos entonces, un doble discurso. Por un lado, Álvarez es recompensado a pesar de ser un criminal; y por el otro, el Fiscal vanagloria el sistema legal norteamericano, toda vez que se han comprobado actos de corrupción en las instituciones estadounidenses.

La secuencia se cierra con la imagen de McCall llevando flores a la tumba de Patrick y Jessica Stone, mientras la *auricularización* presenta música extradiegética de tipo melancólica. Como dijimos



Fig. 15. McCall lleva flores a la tumba de su amigo Patrick Stone (Ubisoft, 2011).

antes, la *focalización* está centrada en McCall en esta última parte, a pesar de que se trata de un final general para los tres actantes.

En cambio, las consecuencias son distintas cuando se elige la opción de eliminar a los compañeros y varían dependiendo del personaje que se tenga seleccionado. Si se opta por acabar con los demás miembros del equipo, una secuencia de video muestra a Álvarez aprovechando la discusión para lanzar una granada y escapar.

Inmediatamente después se entra en una secuencia interactiva de *narración autodiegética*, donde el jugador debe disparar a sus compañeros hasta matarlos. Hecho esto, la *narración heterodiegética* vuelve y:

- a) Al estar focalizado como Ben McCall se le ve a este actante presenciando un noticiero de televisión desde la prisión. Los reclusos lo amenazan de muerte debido a que muchos de ellos se encuentran ahí por su culpa. Ben, lee una postal enviada por Álvarez desde Tijuana, la cual tiene la leyenda “la felicidad es tener amigos en lugares altos”. El periodista de TV reporta la decisión norteamericana de invadir el norte de México: “[...] cuando se descubrió que la corrupción del cártel de Mendoza había llegado a los altos cargos de nuestro Ministerio de Justicia, ambos partidos han exigido una intervención armada”. Además, el periodista sirve para establecer una relación hipertextual que remite a la Intervención estadounidense en México entre 1846 y 1848, con el comentario: “Hace 160 años que EU no toma las armas contra su vecino sureño”.
- b) Al estar focalizado como Eddie Guerra, éste acaba con sus compañeros y toma el dinero del cártel. No obstante, la siguiente toma presenta a Guerra viendo un noticiero de televisión en cuarto de hotel, acompañado por una mujer. El noticiero muestra a Dickson siendo ascendida de puesto y congratulándose por el éxito del operativo que evitó una guerra con México y, sin embargo, Dickson se lamenta por la muerte de los otros dos agentes. En tanto, un comando armado irrumpe en la habitación de Guerra y le dispara a quemarropa, matándolo. En la toma siguiente aparece Dickson en su despacho mientras lee una postal enviada por Álvarez desde Tijuana, la cual tiene la leyenda “la felicidad es tener amigos en lugares altos”.

c) Al estar focalizado como Kimberly Evans, y luego de la secuencia interactiva en la que se elimina a los compañeros, la *narración heterodiegética* nos sitúa en la conferencia de prensa en la que Dickson es ascendida de puesto. Ahí, Dickson manifiesta estar satisfecha con los resultados del operativo, aunque dice lamentar la muerte de Guerra y McCall. Acto seguido, la agente Evans sube al estrado para ser condecorada por Dickson. Sin embargo, la agente Evans abofetea a Dickson en el rostro. Un grupo de policías somete a Evans. Dickson se retira atropelladamente hacia su oficina en medio de las preguntas de los periodistas. Dentro, Dickson lee una postal enviada por Álvarez desde Tijuana, la cual tiene la leyenda “la felicidad es tener amigos en lugares altos”.

La configuración de los roles de los actantes queda dispuesta definitivamente en esta última secuencia de la siguiente manera:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
	El Fiscal General se vuelve el destinatario a quien debe entregársele a Antonio Álvarez para juzgar a los culpables.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Benjamin McCall, Kimberly Evans y Eddie Guerra.	El testimonio de Álvarez es el objeto requerido para traer de vuelta la paz y la justicia.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Álvarez es el principal ayudante al final de la secuencia, sin el cual el restablecimiento del orden público se avista inconcebible.	Shane Dickson adopta el rol de la principal traidora del relato, al ser la mayor cómplice del cártel de Mendoza en el gobierno norteamericano.

Los eventos relatados en la secuencia final se ordenan como sigue:

- La persecución tras Mendoza lleva al equipo hasta un pueblo en las afueras de Ciudad Juárez, cuya población es leal a Mendoza.
- Minutos más tarde, la persecución conduce a los agentes hasta la hacienda de Juan Mendoza, donde éste es finalmente capturado y asesinado por un avión no tripulado.
- Ese mismo día, los agentes acorralan a Álvarez.

Por último, se hallaron las siguientes relaciones transtextuales en la secuencia *enfrentamiento final*:

Hipertexto	Tipo de transformación	Hipotexto
Fort Hood	Simple	Base militar del mismo nombre, la mayor a nivel mundial, ubicada en Texas, EU.
Guerra de Irak	Simple	Se nombra el conflicto bélico entre EU e Irak. Esta relación hipertextual se presenta en dos ocasiones en la misma secuencia.
Guerra de Vietnam	Simple	Se trae a colación la intervención armada en Vietnam.
Guerra México-Estados Unidos 1846-1848	Simple	Se hace alusión a la guerra entre EU y México hace 160 años.

#### 4.1.2 Reglas de juego

Como estudiamos en el capítulo II, las reglas de un videojuego pueden ser utilizadas como elementos creadores de sentido. Por tanto, el análisis narratológico aplicado a los juegos de video que proponemos en este trabajo no puede dejar de lado el análisis del sistema de reglas que hacen posible la distinción entre actos narrativos.

De esta forma, a continuación estudiaremos en particular el sistema de reglas que compone al videojuego *Call of Juarez: the Cartel*, con el fin de conocer sus implicaciones en el relato.

### Acciones premiadas

El cumplimiento de los objetivos se recompensa con el avance en el juego. Estos objetivos son indiscutibles. Existen otros objetivos particulares que dependen del personaje elegido:

- McCall debe robar los teléfonos celulares que encuentre en su camino para recabar información.
- Evans tiene que decomisar pistolas para encontrar nexos entre las pandillas locales y el cártel de Mendoza.
- Guerra debe robar paquetes de droga que luego revenderá en las calles con el fin de obtener dinero para pagar sus deudas de juego.

Mientras más de estos artículos se adquirieran sin ser visto por los demás personajes, mayores posibilidades se tienen de obtener mejores armas.

### Acciones penalizadas

Los actos que son castigados por el sistema de juego son aquellos que promueven el incumplimiento de los objetivos. Por ejemplo, recibir demasiado daño conduce al término temprano del juego. De igual forma, no cumplir los objetivos en el tiempo señalado (sólo en ciertas misiones) se traduce en la terminación del juego. Asimismo, asesinar a más de dos civiles por misión finaliza el juego inmediatamente.



Fig. 16. Un grupo de civiles intenta resguardarse de las balas en medio de un tiroteo (Ubisoft, 2011).

Por otra parte, no incautar un número suficiente de artículos (que varían según el personaje) conlleva a no poder acceder a nuevas y mejores armas, lo cual dificulta el juego. Es decir, se fomentan estos hurtos o incautaciones.

### **4.1.3 Nodos narrativos**

Como establecimos en el capítulo III, hemos determinado la categoría de *nodos narrativos* con base en la división del relato mítico que ofrece Claude Bremond en su obra *La lógica de los posibles narrativos* (véase cap. III).

Los nodos narrativos en los que nos centraremos para el abordaje del videojuego *Call of Juarez: the Cartel* son los siguientes: *trasgresión, amenaza, propuesta y solución*.

#### **Trasgresión**

En *Call of Juarez: the Cartel*, la trasgresión se desprende del atentado perpetrado contra las oficinas de la DEA en Los Ángeles, llevado a cabo por el cártel de Mendoza, con el contubernio de funcionarios del gobierno norteamericano, como la subsecretaria del fiscal general, Shane Dickson. El saldo tras el atentado en la sede de la DEA fue de seis agentes muertos, entre ellos el agente del FBI, Patrick Stone, quien investigaba los nexos entre altos funcionarios del gobierno estadounidense e integrantes del cártel de Mendoza: “El 4 de julio de 2011 un cartel de narcos mexicanos puso una bomba en la sede de la DEA en Los Ángeles. El fiscal general, adjunto estadounidense ha convocado una reunión como respuesta al atentando.” La trasgresión está dada en la medida que un grupo criminal de origen extranjero se atreve a socavar la soberanía de los Estados Unidos el mismo día de su independencia.

#### **Amenaza**

Si la trasgresión no es castigada de manera ejemplar se corre el riesgo de sufrir nuevos ataques provenientes del extranjero, por parte del crimen organizado. Se trata de enviar un mensaje a cualquiera que ose vulnerar la soberanía de los Estados Unidos. Particularmente, la amenaza está representada por el cártel de Mendoza, mismo que debe ser desmantelado a manera de escarmiento para otros cárteles que atenten contra la seguridad nacional del país norteamericano.

## **Propuesta**

La proposición a través de la cual se pretende resolver la trasgresión es creando un grupo especial que incluya a agentes de las diferentes agencias de seguridad en EU, todos coordinados por un mando único que encuentra su liderazgo en la figura de Shane Dickson, subsecretaria del fiscal general de la nación. Dickson reúne a una agente del FBI con conexión con pandillas locales, vinculadas al cártel de Mendoza; un agente de la DEA que ostenta el récord por la mayor incautación de droga en Los Ángeles, y quien, además, es el único sobreviviente al atentado del 4 de julio; y, finalmente, un detective de homicidios del Departamento de Policía de Los Ángeles, amigo de uno de los agentes asesinados durante la explosión.

Los agentes deberán responder únicamente a Dickson y no revelar información a sus superiores en cada agencia respectiva. El operativo actuará de manera encubierta para conseguir información sobre el cártel de Mendoza y capturar a su líder, Juan Mendoza. La operación debe llevarse con el máximo sigilo ya que se planean incursiones en suelo mexicano, sin contar con la autorización del gobierno de ese país; en otras palabras, se pretende subsanar la violación a la soberanía nacional de un país violentando la soberanía de otro. A través de estas acciones se desea evitar un conflicto de mayor alcance entre naciones, el cual podría desembocar en una guerra entre ambos países.

## **Solución**

La solución definitiva la podemos ver reflejada en los finales del juego. Dado que existe un final colectivo para los tres personajes jugables, mismo que es considerado como la salida más adecuada al conflicto, lo cierto es que también existen finales alternativos para cada personaje, en los que el desenlace se da en malos términos.

De tal suerte, en el final colectivo, la historia termina con la muerte del buscado narcotraficante Juan Mendoza, y el consecuente enjuiciamiento de la subsecretaria Dickson, implicada en la red de corrupción del cártel de Mendoza. De esta manera se evita iniciar una guerra contra México y se da una lección a los enemigos (extranjeros o no) de EU que busquen alterar la paz de esa nación:

Por otra parte, en los finales alternativos, el resultado de la operación conduce a la invasión de México por parte de EU, con el objeto de dar caza a los narcotraficantes responsables por el atentado en las oficinas de la DEA, lo cual conduce a un conflicto internacional:

“Hace 160 años que EU no toma las armas contra su vecino sureño. Pero cuando se descubrió que la corrupción del cártel de Mendoza había llegado a los altos cargos de nuestro Ministerio de Justicia, ambos partidos han exigido una intervención armada”.

#### 4.1.4 Consideraciones finales

Existe un marcado uso del tiempo de manera *diegética* a lo largo del juego, no obstante, el empleo *no diegético*, o *anacrónico*, del tiempo conlleva implicaciones de carácter complementario cuya función es la de añadir detalles al relato marco.

En lo tocante a la *focalización* del relato, si bien es cierto que, desde el *punto de vista* lúdico o de juego, ésta es de tipo *variable* en la medida en que permite asumir el rol de cualquiera de los tres héroes principales; no obstante, las diferentes marcas en el relato apuntan a una *focalización externa* fijada en el actante Ben McCall, quien es a todas luces el personaje central del discurso, alrededor del cual se desprenden los juicios morales y la cosmovisión que dan forma a la ideología que se emite en el juego.

Por otra parte y con el fin de brindar posturas mayor o menormente a favor o en contra, el *narrador heterodiegético* utiliza los clips informativos a manera de noticieros de televisión para disfrazar sus intervenciones y otorgar una mayor imparcialidad a las mismas.

En otro orden de ideas, las *referencias hipertextuales* se presentan en su mayoría de manera verbal y simbólica a través del discurso de los actantes. Con frecuencia estas referencias aluden a elementos de la cultura mexicana tales como Ciudad Juárez, Moctezuma, la conquista de México, etc. Por su parte, las alusiones simbólicas pueden percibirse en imágenes como la de la virgen de Guadalupe en un panteón de Juárez, así como en las fachadas de varios establecimientos de las calles de Juárez.

En lo que a relaciones hipertextuales acerca de los Estados Unidos se refiere encontramos una remembranza a los principales conflictos armados de esta nación contra otros países del orbe. Así, por ejemplo, se trae a cuento la guerra de Vietnam, la guerra del Golfo Pérsico y la guerra de Irak. Es de resaltar la frecuencia con que se hace alusión a la guerra de México-Estados Unidos de 1846-1848, una relación hipertextual para nada fortuita considerando que el juego plantea un conflicto bélico entre ambas naciones.

#### **4.2 Ghost Recon Advanced Warfighter 2**

Toca el turno de analizar el videojuego *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* [GRAW 2], el quinto título de la saga de juegos *Ghost Recon*, publicado por la compañía francesa *Ubisoft* en 2007, desarrollado por la compañía norteamericana *Red Storm Entertainment*.

Ambientado en el año 2013, GRAW2 pone al jugador en los zapatos del agente especial Scott Mitchell, miembro y líder de los *ghosts*, un equipo de élite de las fuerzas armadas norteamericanas, encargado de llevar a cabo misiones encubiertas en diversos países del orbe. Esta vez, los *ghosts* deberán contener la rebelión insurgente en México que amenaza con llevar a cabo un golpe de estado en este país. Los *ghosts* deberán actuar en Ciudad Juárez, Chihuahua, tras la pista de armas de destrucción masiva.

El entonces gobernador del estado de Chihuahua, José Reyes Baeza, y el presidente municipal de Ciudad Juárez, Héctor Agustín Murguía, reprobaron el juego al considerar que presentaba una visión xenofóbica contra México, la cual dibujaba a Ciudad Juárez como una fortaleza de criminales y terroristas: "los videojuegos en donde imperan imágenes violentas, que involucran a Ciudad Juárez y a su sociedad, intentan enfrentar a dos comunidades vecinas y hermanas, ya que las familias viven en ambos lados de la frontera [...]",<sup>12</sup> declaró el entonces secretario del Ayuntamiento de Ciudad Juárez, Jorge Álvarez Compeán.

---

<sup>12</sup> Luis Cano (10 de marzo 2007). *Denunciarán a creador de videojuego*. El Universal. Recuperado el 3 de mayo de 2010.  
<http://www.eluniversal.com.mx/notas/411505.html>

Con el propósito de someter al análisis narratológico al videojuego *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* se utilizó la edición de este software de entretenimiento para la videoconsola Xbox 360 de Microsoft, en su versión doblada al español. En este tenor, fue menester completar la campaña, o modo historia, en su modalidad para un sólo jugador offline, con el fin de conocer el relato de GRAW2. Es importante mencionar que, a diferencia de *Call of Juarez: the Cartel*, en GRAW2 no es posible cursar el modo historia en compañía de otros jugadores; sin embargo, existe una modalidad de juego para varios jugadores online con misiones alternativas propias. Estas misiones multijugador no serán contempladas en este análisis. Asimismo, la campaña se jugó una sola vez al haber sólo un personaje seleccionable.

#### **4.2.1 Secuencias**

Para el abordaje narratológico del videojuego *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* continuaremos utilizando el modelo de análisis adoptado al estudiar el título anterior. Para lo cual hemos dividido el relato de GRAW2 en seis secuencias: *Primeras lecciones*, *¡Bienvenido a Juárez!*, *La periodista*, *Rescate*, *Reconocimiento oficial*, y *La bomba perdida*.

##### **4.2.1.1 Primeras lecciones**

El juego da comienzo empleando una convención tomada del lenguaje cinematográfico, una transición en *fade in* que nos deja ver el interior de una camioneta militar, desde la perspectiva interior del ocupante del asiento del pasajero frontal.

No se trata de un clip de video previamente grabado en el juego, sino que se emplea la interactividad del medio para permitirle al jugador la posibilidad de mover la cámara, o punto de vista, en la dirección que desee, dejándole ver el camino y el interior del vehículo mientras es transportado.

Dado que la perspectiva se presenta desde una toma subjetiva, la identidad del actante desde la que la focalización está interiorizada, sólo será revelada hasta más adelante en esta secuencia. Empero, la *ocularización* de calidad interior corresponde al capitán Scott Mitchell, líder del grupo de élite conocido como los *Ghosts*.

Por su parte, el conductor del vehículo es el soldado de primera Provenanzo, quien conduce a Mitchell hasta la base militar Fort Bliss.

A través del actante Provenanzo se da cuenta de los actos narrativos correspondientes a los logros militares obtenidos por Mitchell. Así, por ejemplo, se relata el rescate del presidente norteamericano Ballantine y del general Martin gracias a la intervención de Mitchell; la batalla en el castillo de Chapultepec; y la liberación de hombres en el Zócalo de la Ciudad de México.<sup>13</sup>

En este punto, se presenta una inserción de video que aparece en un recuadro pequeño en la esquina superior derecha. Cabe señalar que estas inserciones de video se despliegan en el visor de alta tecnología con el cual están equipados los miembros del equipo *Ghost*.<sup>14</sup> El video es un noticiero que se presenta en directo, y en él se informa sobre la llegada del presidente estadounidense, Ballantine, a Washington, tras el levantamiento insurgente en Ciudad de México:

Ya tenemos confirmación de que el Presidente Ballantine ha aterrizado en Washington. Tanto él como el presidente mexicano, Ruiz Peña, insisten en que el acuerdo de seguridad conjunto norteamericano se firmará pese al intento de golpe de estado en Ciudad de México, sofocado con la ayuda de fuerzas estadounidenses. En cuanto al reciente brote de actividad rebelde en Honduras, Colombia y Panamá, fuentes confidenciales estadounidenses confirman su conexión con el intento de golpe ayer en México, lo que suscita el temor a que la violencia se esté propagando por el resto de Centroamérica.

En este comentario hallamos varias *relaciones transtextuales* de tipo *hipertextual*, en su mayoría de *transformación simple*. Por ejemplo, se alude a los mandatarios de Estados Unidos y México (*transformación simple*), aunque se les otorgan nombres ficticios (*transformación indirecta*); se remite a lugares como la Ciudad de México, Honduras, Colombia y Panamá (*transformación simple*), en los cuales se refieren levantamientos armados.

Por su parte, la *función ideológica* se aprecia en este fragmento del clip de video al contraponer la firma de un tratado de seguridad entre EU y México, contra los

---

<sup>13</sup> Estos eventos tienen lugar en el juego inmediato interior de la saga, *Ghost Recon Advanced Warfighter*, también conocido como *Ghost Recon 3* que no será estudiado aquí.

<sup>14</sup> Este visor además incluye visión térmica y vista nocturna entre sus funciones.

levantamientos armados a lo largo de varios países centroamericanos. Existe una tendencia a remarcar la violencia ocasionada por estos grupos rebeldes, especialmente, al mencionar el robo de armamento militar de tipo secreto:

En las últimas 24 horas, las fuerzas rebeldes, lideradas por Gabriel Álvaro han cerrado el canal de Panamá. Las fuerzas estadounidenses han acudido a la zona en medio de informes generalizados de saqueos y robo de cargamento en barcos perpetrados por los rebeldes. También se rumorea que han robado equipamiento militar confidencial, aunque no queda clara la conexión de lo ocurrido aquí y en México.

El noticiario concluye y Mitchell arriba a Fort Bliss para iniciar su etapa de preparación, que no es otra cosa que el tutorial del juego en el que se le enseña al usuario los comandos principales para desempeñar las acciones virtuales. De este modo, se muestra al jugador cómo moverse, apuntar y disparar el arma, utilizar el visor de combate, y dar órdenes al equipo.

Deteniéndonos en este punto, la *relación hipertextual* correspondiente a Fort Bliss posee dos implicaciones, una simple y otra indirecta. Por una parte, la transformación simple nos dice que Fort Bliss es una base de pruebas de la armada norteamericana, cuya ubicación se da entre los estados de Texas y Nuevo México.

Por el otro lado, la transformación indirecta de esta misma relación hipertextual apunta hacia la aplicación de la *función*

*ideológica*, en la medida en que esta base, Fort Bliss, debe su nombre al matemático y oficial de línea William Wallace Smith Bliss, quien combatió con las fuerzas estadounidenses durante la Guerra México-Estados Unidos ocurrida de 1846-1848.<sup>15</sup> En

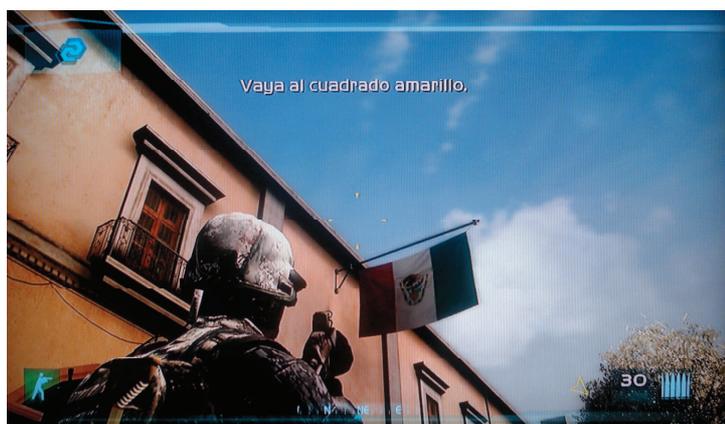


Fig. 17. Durante el tutorial el jugador recibe indicaciones para aprender el sistema de juego. En la imagen, una bandera mexicana ondea en la fachada de una escuela en Ciudad Juárez (Ubisoft, 2007).

<sup>15</sup> Mark W. Royston. *The faces behind the bases: brief biographies of those for whom our military bases are named*. Págs. 6-7.

otras palabras, se brinda una referencia implícita al único conflicto armado entre México y EU.

Ya instalado en esta base, el entrenamiento de Mitchell comienza y, como parte de la simulación de combate, debe eliminar a los enemigos que le salgan al paso, los cuales representan rebeldes de origen mexicano, característica que se deja ver a través de frases como: “¡Maten a los invasores!”; y, “¡Sal de ahí, gringo!”. Las indicaciones le son dadas al jugador en voz del actante conocido como el teniente Josh Rosen, cuyo rostro se despliega en el visor de combate.

La secuencia termina una vez que el jugador es capaz de dominar los comandos básicos del juego y se le asigna su primera misión. En toda la secuencia, la *focalización* se mantiene sobre la figura del capitán Scott Mitchell (a través de la *ocularización* y *auricularización*), el actante principal, presentando un *narrador heterodieético*.

A continuación exponemos las características de los actantes participantes en esta secuencia:

**ACTANTE:** Capitán Scott Mitchell

**Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** De acuerdo con sus datos personales brindados en el juego, Scott Mitchell tiene 37 años, habiendo nacido el 13 de agosto de 1976 (lo cual sitúa la temporalidad del relato en el año 2013). Ostenta el rango de Capitán, y el puesto de jefe de equipo *Ghost*. Ha prestado servicio en el Ejército de EEUU, en el séptimo grupo de fuerzas especiales.

La biografía del capitán Mitchell tal como aparece en el juego de video es la que sigue:

Scott Mitchell nació y creció en Youngstown, Ohio. Su padre era un obrero que se enorgullecía de haber llegado a capataz. Su madre, que emigró desde Letonia a los diez años, era ayudante de farmacia. Falleció cuando Mitchell tenía 14 años.

Mitchell es el mayor de cuatro hermanos, tiene dos hermanos y una hermana. Como los dos padres trabajaban, Mitchell aprendió a ser independiente y autosuficiente.

Tras la muerte de su madre, asumió la responsabilidad de ayudar a criar a sus hermanos pequeños, lo que suscitó en él un fuerte sentido de liderazgo. Como estudiante sobresalía y trabajaba a media jornada como dependiente de un taller de coches. Cuando terminó el instituto, Mitchell se dio cuenta de que no tenía dinero para ir a la Universidad, así que decidió alistarse en el Ejército.

En principio, el plan era servir un tiempo y luego ir a la universidad aprovechando el programa de ayuda social de G.I. Bill, pero descubrió que le gustaba el estilo de vida militar y se convirtió en soldado profesional.

### Militar

Mitchell recibió instrucción básica en el Fuerte Drum. Sus buenas notas en investigación lingüística le valieron la candidatura para entrar en contraespionaje, pero declinó la oferta y se metió en infantería. Al principio, sirvió en varios destinos, incluyendo misiones de paz en Bosnia y Kosovo. En este periodo recibió la Medalla del Servicio Encomiable del Ejército.

Tras varios años de servicio en infantería, el sargento Mitchell recibió instrucción paracaidista en el Fuerte Benning. Poco después, fue asignado a las fuerzas de Oposición (OPFOR) y pasó los siguientes dos años trabajando como jefe de equipo de una unidad de reconocimiento OPFOR en el Fuerte Irwin. Mientras sirvió en OPFOR, el sargento Mitchell se licenció en Historia en la Universidad a Distancia.

Durante su etapa en OPFOR, el sargento Mitchell pidió el traslado a las Fuerzas Especiales. Poco después de completar instrucción para las Fuerzas Especiales en el Fuerte Bragg, solicitó y recibió su primera misión. Su primera misión para las Fuerzas Especiales fue en las Filipinas, donde sirvió como uno de los 12 hombres del “Equipo A” enviados para adiestrar tropas filipinas en su campaña contra Abu Sayyaf. Al teniente primero Mitchell le otorgaron la Estrella de Plata por su acción contra unidades guerrilleras cuando su equipo fue emboscado mientras patrullaban en Basilán.

El teniente primero Mitchell regresó a EU después de servir en Filipinas y los *Ghost* lo reclutaron justo a tiempo para su despliegue en Georgia. Después fue destinado a Eritrea y a Cuba, donde ganó la Estrella de plata y fue ascendido a capitán. En esta época, también ocupó el puesto de jefe de equipo en los *Ghost*. Últimamente, el capitán Mitchell fue recomendado para comandante, pero retrasó el ascenso para quedarse con los *Ghost* y participar en el despliegue en Asia.

[...] Cuando no está de servicio, Scott Mitchell tiene un pequeño piso para el alojamiento para oficiales solteros (BOQ) del Fuerte Bragg. Si tiene permisos largos, visita a su familia, que todavía reside en Ohio.

**Cosmovisión:** Los rasgos temperamentales que se anotan en los datos biográficos que aparecen en el juego apuntan hacia un alto nivel de profesionalismo, tanto en su vida privada como pública, y una marcada posición apolítica:

“Scott Mitchell es un soldado profesional. Es de la opinión de que sea cual sea el trabajo, uno debe esforzarse al máximo y aplica esa filosofía al ejército. Como jefe, Mitchell lidera con el equipo y cree que el respeto se gana. Es consciente de que cuenta con los mejores hombres y los trata como los profesionales que son. En contexto militar, no se anda con chiquitas. Pone la misión y a su equipo por delante, y todo lo demás es secundario. En el terreno, lidera con el ejemplo y contagia un comportamiento tranquilo y profesional a sus tropas. Es apolítico y no se preocupa por el efecto político de sus misiones.

Además de inglés, Mitchell habla perfectamente español y su francés es pasable.”

**Objetivos:** Mitigar los levantamientos armados en Ciudad Juárez, Chihuahua, neutralizar las armas de destrucción masiva en México y obedecer las órdenes de sus superiores.

**Motivación:** La formación castrense del capitán Mitchell le obliga a profesar una lealtad incondicional al ejército norteamericano y a sus superiores. Su marcado apolitismo lo conduce a acatar las órdenes sin considerar las consecuencias políticas y sociales de sus actos.

**Elementos distintivos:** Mitchell no porta más elementos distintivos que el uniforme y equipamiento de los *Ghosts*, compuesto por un uniforme militar camuflado, casco, visor de combate, arma de largo alcance y arma corta.

**ACTANTE:** Teniente Josh Rosen

**Calidad:** Personaje principal

## PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE

**Biografía:** No se sabe mucho sobre el teniente Rosen, más allá de ser parte de la tripulación del Blackhawk 5, el helicóptero militar que transporta a Mitchell en las primeras misiones del juego. Se sabe que Rosen y Mitchell son amigos desde hace mucho tiempo.

**Cosmovisión:** Rosen es un soldado comprometido con su país y la armada, por lo que seguirá al pie de la letra las órdenes dadas por sus superiores.

**Objetivos:** Colaborar con Mitchell para reprimir la insurgencia en Centroamérica y transportar las tropas en territorio mexicano.

**Motivación:** La larga amistad con Mitchell hace que Rosen se mantenga al tanto de su amigo, proporcionándole información continua y sirviéndole de cobertura en situaciones complicadas.

**Elementos distintivos:** Complexión robusta y uniforme militar.

**ACTANTE:** Soldado de primera Provenanzo

**Calidad:** Personaje secundario

## PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE

**Biografía:** Es el conductor que transporta al capitán Mitchell y otros soldados hacia diferentes destinos en varias de las misiones del juego. Durante una de estas misiones, Provenanzo arriesga su vida para salvar a Mitchell.

**Cosmovisión:** Es un elemento dedicado al ejército. Siente una gran admiración por los logros en batalla del capitán Mitchell:

Provenanzo: Todos creemos que hizo un gran trabajo en Ciudad de México [...] Estoy orgulloso de llevarle, señor.

Mitchell: Y yo estaría orgulloso si mantuviese la vista en la carretera, soldado.

**Objetivos:** Llevar a las tropas hasta su destino.

**Motivación:** Cumplir con su labor veloz y eficazmente.

**Elementos distintivos:** Uniforme militar camuflado y gafas para sol.

**ACTANTE:** Presidente de EU, Ballantine

**Calidad:** Personaje secundario

## PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE

**Biografía:** Mencionado sólo como Ballantine, es el Presidente de los Estados Unidos de Norteamérica. Se sabe que fue secuestrado en la Ciudad de México, para ser rescatado luego por el capitán Mitchell.

**Cosmovisión:** Ballantine es un presidente que alude siempre al nacionalismo y a actuar en pro del país: “[...] el país y yo estamos en deuda con usted”. El presidente de EU busca resolver el conflicto con México causando las menores muertes posibles: “Los chicos del Pentágono me están presionando para que autorice un ataque preventivo en Juárez y volar toda la ciudad. El costo en vidas humanas es simplemente muy alto capitán”.

**Objetivos:** Firmar el acuerdo de seguridad internacional con sus homólogos de México y Canadá.

**Motivación:** Ballantine desea firmar el acuerdo de seguridad internacional para aumentar la vigilancia sobre México y el resto de América, con el fin de evitar la proliferación de grupos rebeldes.

**Elementos distintivos:** Ballantine no suele aparecer mucho a cuadro en el juego, apenas se le ve vistiendo un traje azul marino.

**ACTANTE:** Presidente de México, Ruiz Peña      **Calidad:** Personaje principal

## PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE

**Biografía:** Sólo se sabe que Ruiz Peña es el presidente de los Estados Unidos Mexicanos.

**Cosmovisión:** Los levantamientos armados se han extendido desde América del sur hasta México, llevando la violencia hasta el centro del país. Tal situación ha conducido al presidente mexicano a considerar establecer un tratado conjunto en materia de seguridad con los países vecinos del norte.

**Objetivos:** Llevar a cabo la firma del tratado de seguridad pese al golpe de estado de México.

**Motivación:** Ruiz Peña se ve presionado por los insurgentes quienes buscan su destitución, por lo que el presidente mexicano desea apresurar la firma del tratado de seguridad para, con la ayuda de EU, acabar con la amenaza de los rebeldes.

**Elementos distintivos:** aunque escasas, durante sus apariciones, el presidente Ruiz Peña se deja ver usando un traje color gris.

De tal suerte, la configuración actancial se establece en la primera secuencia de esta forma:

Fuente	Destinatario
La fuente está representada por EU y, particularmente, del ejército norteamericano, principal responsable de proveer el equipo y armamento para mitigar la sublevación en América. La personificación de la fuente recae en el Presidente de EU, Ballantine.	El destinatario general es la población civil, la cual se verá beneficiada con la retribución. Empero, de los actantes antes mencionados, el Presidente mexicano Ruiz Peña sería la personificación del destinatario.

<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Scott Mitchell y demás miembros <i>Ghosts</i> .	El valor que se desea obtener es, primeramente, la seguridad, la paz y la estabilidad en la región.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Provenanzo y Rosen son los ayudantes encargados de auxiliar al héroe, el capitán Mitchell, en su misión.	Los opositores son los grupos de rebeldes que se han levantado en armas en México, Colombia y Panamá. En México, el líder de los rebeldes responde al nombre de Gabriel Álvaro, aunque no se dan más datos sobre su persona.

La lista de relaciones transtextuales citadas en esta secuencia es la siguiente:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Fort Bliss	Simple	Base militar ubicada entre Texas y Nuevo México.
Fort Bliss	Indirecta	Referencia al soldado estadounidense, William Wallace Smith Bliss, quién combatió durante la Guerra México-EU de 1848-1846.
Presidente de EU	Simple	Alusión al presidente norteamericano.
Presidente de México	Simple	Alusión al presidente mexicano.
Castillo de Chapultepec	Simple	Mención del palacio construido sobre el cerro del Chapulín, en la Ciudad de México.

Castillo de Chapultepec	Indirecta	Se hace una ilusión indirecta a la Guerra México-estadounidense de 1846-1848, en la que el ejército norteamericano izó su bandera en el castillo de Chapultepec, mismo que fue defendido por los cadetes del Colegio Militar, los llamados niños héroes.
Zócalo de la Ciudad de México	Simple	Se hace referencia a la plaza de la Constitución, ubicada en el centro histórico de la Ciudad de México.
Honduras, Colombia y Panamá	Simple	Se alude a estas naciones de América latina con una orientación negativa por supuestas condiciones violentas.
Fort Drum, Fort Benning, Fort Irwin, y Fort Bragg	Simple	Referencia a varias instalaciones militares en EU.
Guerra de Kosovo, Bosnia	Simple	Alusión a la guerra de Kosovo que alcanzó su mayor nivel de tensión en la década de los noventa. Mención de la guerra de Bosnia de 1992 a 1995 como consecuencia de la desaparición de la Unión Soviética.
Abu Sayyaf, Basilán	Simple	Movimiento separatista yihadista con presencia en las islas del sur de Filipinas, entre ellas Basilán. El nombre proviene del árabe y significa “padre de espada”.

Por último, el orden de los actos narrativos mencionados en la primera secuencia se estructura en la siguiente disposición:

Año sin precisar.

- El presidente de EU es rescatado de sus captores por el capitán Mitchell.
- Mitchell salva a un grupo de soldados en el Zócalo de la Ciudad de México.
- Se lleva a cabo el la batalla del Castillo de Chapultepec.

Año 2013.

- Grupos insurgentes se levantan en Honduras, México, Colombia y Panamá.
- El capitán Mitchell es transportado al Fuerte Bliss por el soldado de primera Provenanza para su misión de entrenamiento.

#### 4.2.1.2 ¡Bienvenido a Juárez!

Tras terminar su entrenamiento, el capitán Mitchell recibe una llamada de sus superiores inmediatos, el General Keating, un estratega militar de alto rango. De acuerdo con Keating, la actividad rebelde se ha extendido desde los estados de Chiapas, Yucatán, Veracruz y Chihuahua, lugar donde se espera la actuación de Mitchell. Los rebeldes son los principales responsables de impedir la firma del acuerdo de seguridad conjunta norteamericano, por ello, en palabras de Keating, “el congreso no se fía de nosotros para reprimir la insurgencia”.

La conversación con Keating se da a bordo del helicóptero Blackhawk 5. Esta segunda secuencia presenta un *narrador heterodiegético*, aunque se mantiene una *ocularización* interior desde la perspectiva de Mitchell. A pesar de que la imagen de Keating aparece en un recuadro en el visor de combate, el jugador puede mirar en cualquier dirección dentro del helicóptero mientras el general habla.

La *ocularización*, situada desde la posición de Mitchell, deja ver las imágenes que Keating le presenta al interpelado. En ellas salen a cuadro una serie de videos donde hombres armados y soldados en general caminan acompañados por tanques y algunos otros transportes militares. Cabe señalar que este video, mostrado por Keating, es una recopilación de videos “reales” tomados de algún archivo de videos o base de datos (sobre todo recopilados de noticieros donde se reportaron informes acerca de movimientos guerrilleros en México y Centroamérica), con el propósito de añadirle seriedad al juego. Ésta es una de las razones por las que se les considera videojuegos documentales.

En ese sentido, el narrador emplea la *función ideológica* a priori para seleccionar estos clips de video desde los archivos para luego rearmarlos con el fin de articular una nueva

realidad que sirva como respaldo para fundamentar un argumento. En este caso, el argumento es la existencia y crecimiento de grupos insurgentes en México.

El discurso del General Keating continúa con la sospecha de los servicios de inteligencia norteamericanos, quienes sospechan que los rebeldes tienen en su poder armas de destrucción masiva:

[...] es posible que los rebeldes tengan en sus manos tecnología peligrosa, podría ser una bomba sucia, tal vez biológica. La única información fiable que tenemos es que esperar recibir más armamento de Panamá. Por eso le necesitamos sobre el terreno, debe asegurar y neutralizar ese paquete.

En este punto, el *narrador heterodiegético* utiliza eficazmente la *auricularización cero* para adjetivar dramáticamente la escena debido a la introducción de música extradiegética que suena en segundo plano y cuya función es enfatizar la seriedad de la situación. La *función ideológica* está ahí, señalando lo relevante de la existencia de armas de destrucción masiva justo en la frontera con EU: “Juárez está justo en la frontera con EU, muy cerca. [...]Entre en Juárez hijo y consiga ese paquete de Panamá”, sostiene enérgicamente Keating. Además, la ideología de Keating deja ver a México en una posición inferior a través de frases como: “nadie sabe cómo demonios han acabado [las armas] en nuestro patio trasero”.

Acto seguido el narrador del juego y, al mismo tiempo, organizador del sistema de reglas, deja en claro que las misiones se llevarán a cabo con el mayor sigilo posible, puesto que se trata de una operación secreta, y por ello se debe ser contundente.

Teniente Josh Rosen: ¡Bienvenido a México, Scott! Te pediría que me mandaras una postal, pero claro, realmente no estás aquí.

Scott Mitchell: Entonces le llevaré una botella de mezcal, oficial. Con gusano y todo.

La *función ideológica* se deja ver nuevamente en la propia calidad de la misión. Se trata de una operación militar sobre suelo mexicano, justificada sólo por la sospecha acerca de la posesión de armas de destrucción masiva por parte del enemigo. Asimismo, se alude a la concepción que acerca del mexicanismo se tiene en el extranjero, a través de la mención de una bebida típica, el mezcal, y su característica más popular, el gusano de maguey que viene incluido.

El *narrador heterodieético*, hasta entonces predominante, cede el paso al *narrador autodieético* para poner al jugador en los zapatos del capitán Mitchell. El helicóptero deja a Mitchell en Ciudad Juárez, Chihuahua, donde su misión consiste en volar por los aires el Puente Río Seco (ficticio), a través del cual se abastecen los rebeldes de municiones y suministros. Mitchell no está sólo y se hace acompañar de un grupo de tres miembros de los *Ghost* que le servirán de ayuda (véanse más detalles sobre el sistema de juego más adelante en este apartado). La misión se complica cuando los *Ghost* se encuentran con fuerzas opositoras fuertemente armadas.

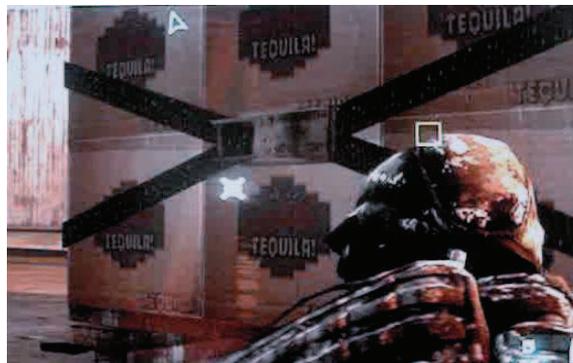


Fig. 18. El tequila también es referido durante el juego (Ubisoft, 2007).

Después de destruir el puente, la narración se torna *heterodieética* nuevamente, aunque permanece la *focalización interna* sobre Mitchell, y la *ocularización*, a través de su visor de combate, deja ver la emisión de un video en el que un presentador de noticias informa sobre el agravamiento de las condiciones en Veracruz durante las 24 horas anteriores.

El presentador expone la negativa del Pentágono frente a las acusaciones de los rebeldes, quienes afirman que existen fuerzas estadounidenses en Juárez. El gobierno asegura que “su país permanecerá al margen hasta que se ratifique el ASTN [Acuerdo de Seguridad Transnacional]”. Paralelamente al discurso del presentador se despliegan imágenes de grupos radicales quemando la bandera de EU, así como tanques y trasportes militares avanzando. Estos clips no son hechos por computadora, sino que corresponden a videos tomados de protestas de grupos que se oponen a la globalización. La *función ideológica* se construye en estos clips mediante el discurso y los soportes documentales de los videos donde se quema la bandera norteamericana. Estos sirven para resaltar el repudio de los grupos rebeldes mexicanos hacia la injerencia de EU.

Los *Ghost* son recogidos por el soldado Provenanzo para conducirlos hasta otra locación. En el camino, el capitán Mitchell recibe una nueva transmisión a través de su visor de combate. En este nuevo video informativo se notifica sobre el aumento en el

apoyo a los rebeldes a los que se les ha dado el nombre de “los nuevos niños héroes”, “haciendo referencia a la última vez en que murieron soldados mexicanos en combate contra EU en la batalla de Chapultepec en 1847”. De acuerdo con un comunicado enviado por los rebeldes, el objetivo de los “nuevos niños héroes” es acabar con la presencia estadounidense en Latinoamérica. La *ocularización* permite observar varios clips donde multitudes aplauden frenéticamente y, en otros, grupos de manifestantes son reprimidos por la policía. La *función ideológica* trabaja aquí para representar visualmente el apoyo de la población hacia los “nuevos niños héroes” y, a la vez, para ilustrar la represión de las autoridades.

A su vez, se le da a las imágenes un tratamiento sentimental con la *auricularización cero* mediante la cual se agrega música *extradieгética* de tipo melancólica para dramatizar el apoyo a los rebeldes. De este modo, la *función ideológica* sirve aquí para manifestar una orientación negativa respecto al levantamiento insurgente en México.

Una nueva misión es asignada al equipo *Ghost*. Mitchell y sus compañeros deben eliminar a un campamento rebelde asentado en Ciudad Juárez y servir como apoyo a las fuerzas leales mexicanas que combaten en la zona. La *narración autodieгética*, es decir, jugando como el capitán Mitchell, concluirá con la destrucción de un convoy que transporta armamento y municiones a los rebeldes.

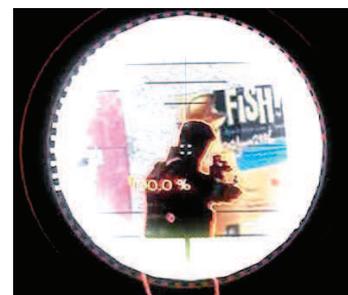


Fig. 19. Visión a través de la mira telescópica del rifle de francotirador (Ubisoft, 2007).

El equipo es recogido por el teniente Rosen en el helicóptero Blackhawk 5. Dentro, le llega a Mitchell una nueva transmisión a través de su visor de combate. Se trata de una entrevista entre una periodista y el líder de los rebeldes, el comandante Juan de la Barrera. Éste sostiene que no cederán en sus ataques mientras los mandatarios de EU y Canadá insistan en firmar el ASTN: “[...] no es más que una excusa para que los estadounidenses se hagan con el control de nuestra política exterior; no sólo en México, sino en toda Latinoamérica”.

La *función ideológica* opera para dejarnos conocer la postura de los rebeldes, en palabras de su dirigente, acerca de la firma del acuerdo de seguridad. Los rebeldes consideran la firma

de este tratado como una violación a la soberanía nacional; nuevamente, y de igual modo que en *Call of Juarez: the Cartel*, nos encontramos frente a la cuestión nacionalista que implica la vulneración del estado soberano.

Además, en el nombre asignado al actante Juan de la Barrera encontramos una de las relaciones transtextuales más importantes del relato. Se establece así una *hipertextualidad indirecta* en la medida que el nombre Juan de la Barrera remite a uno de los seis cadetes del Heroico Colegio Militar que actualmente se conocen como los Niños Héroes, quienes combatieron y murieron durante la Batalla de Chapultepec en la Guerra México-Estados Unidos.

A la pregunta sobre si los rebeldes planean declarar la guerra contra EU, el comandante Juan de la Barrea responde:

Defenderemos el país como nuestros hermanos en Colombia y Panamá que se han levantado para apoyar nuestra causa, no más ASTN, ni intervencionismo yanqui en asuntos mexicanos, queremos a EU fuera de Latinoamérica. Y sin mandan tropas para detenernos se encontrarán con una desagradable sorpresa.

Salta a la vista el manejo que se da a la *auricularización cero* durante el discurso del comandante Juan de la Barrera, la cual presenta música *extradieética* de tensión, con el fin de señalar un momento crítico en el relato. Tras las declaraciones del comandante Juan de la Barrera, el general Keating se pone en contacto con Mitchell para informarle sus sospechas respecto a la “sorpresa desagradable” de los rebeldes:

Con sorpresa desagradable, de la Barrera se refiere a la Red Star 4 ucranianas, tres cabezas nucleares de la era soviética que desaparecieron en el noventauno y nadie sabe cómo demonios han acabado en nuestro patio trasero.

Son varias las aplicaciones de la *función ideológica* en la declaración de Keating. Por una parte, se señala la amenaza latente del comunismo, ahora en América, mediante la *relación hipertextual* en la que se alude indirectamente a la Guerra Fría que culminó en el noventauno con la desaparición de la URSS. Por otra parte, Keating se refiere a México con la frase “nuestro patio trasero”, de la que desprendemos dos implicaciones; primera, que México es visto en una posición inferior con respecto a EU; y segunda, que al territorio mexicano se le considera parte de EU.

Keating interrumpe su discurso para dar paso a una transmisión de un corresponsal en Panamá. El reportero informa sobre disturbios en el canal de Panamá, donde rebeldes se han apoderado de varios buques cargueros paquistanís en los que se transportaban dos cajas de misiles de medio alcance Kashmira 2, de fabricación paquistaní, cuyo destino es Ciudad Juárez. De acuerdo con Keating: “[...] ya es un problema que los rebeldes tengan las cabezas nucleares ucranianas. Pero si le echan el guante encima a esos misiles Kashmira podrán atacar cualquier punto de EU, y eso no lo podemos permitir”.

En este punto es posible hallar dos referencias *hipertextuales*, una *simple* y otra *indirecta*. La simple remite al canal de Panamá, una vía de navegación interoceánica entre el mar Caribe y el océano Pacífico que pasa a través del istmo de Panamá. Por décadas, el control del canal de Panamá estuvo en manos de EU, hasta el 7 de septiembre de 1977, cuando los mandatarios de EU y Panamá, Jimmy Carter y Omar Torrijos, firmaron el tratado Torrijos-Carter que devuelve a Panamá el control completo del canal a partir del 31 de diciembre de 1999. La *relación hipertextual indirecta* podría referir a los conflictos bélicos entre Pakistán e India, que en 1998 estuvieron cerca de conducir a una crisis nuclear.<sup>16</sup>

La *narración heterodiegética* terminará con la asignación de la misión por parte del general Keating, la cual consiste en que Mitchell y su equipo intercepten los misiles Kashmira, evitando que caigan en manos de los rebeldes en Ciudad Juárez. Dado que la participación de extranjeros en suelo mexicano podría ser considerada una intervención, Keating le pide a Mitchell que lleve a cabo la misión lo más sigilosamente posible.

Finalmente, el general Keating se despide y la *narración heterodiegética* nos permite observar desde el helicóptero una vista aérea de Ciudad Juárez, la cual aparece devastada y en llamas. La *auricularización cero* se manifiesta a través de música *extradiegética* coral que se contrapone con la crudeza de las imágenes. “Bien, haga que estemos orgullosos hijo, y bienvenido a Juárez”.

---

<sup>16</sup> *Nuclear rivalry*. BBC News.

[http://news.bbc.co.uk/hi/english/static/in\\_depth/south\\_asia/2002/india\\_pakistan/timeline/1998.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/english/static/in_depth/south_asia/2002/india_pakistan/timeline/1998.stm)

A continuación analizamos las características de los actantes que fueron introducidos en esta secuencia:

**ACTANTE:** General Keating    **Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** El General Keating posee un alto rango en el ejército norteamericano. Se desempeña como estratega en la armada, y es el principal responsable de coordinar la operación secreta que los *Ghosts* llevan a cabo en suelo mexicano. Se sabe que él y Mitchell han participado juntos en varias misiones, por lo que existe una amistad entre ellos, incluso podría decirse que Keating siente un gran afecto por Mitchell: “Me tenía preocupado hijo, no haga que le maten en mi presencia. Es una orden directa”.

**Cosmovisión:** El General Keating es un hombre de acción que busca hacer cumplir su misión a toda costa, para Keating “¡el fracaso no es una opción!” Respecto a la amenaza que proviene de los países del sur, Keating no acepta distinciones, las nacionalidades no importan cuando su país está en riesgo: “Me da igual quienes sean esos mercenarios, podrían ser serbios, ucranianos, norcoreanos, es lo mismo. Bórrelos de mi campo de batalla”.

Por otra parte, Keating manifiesta un desprecio por la prensa, toda vez que reconoce su importancia en materia de opinión pública, la cual podría afectar el curso de la misión: “¡Basta ya! Deje los parloteos para los bocazas de la televisión”. Por esta razón, Keating pretende evitar que los medios logren enterarse de la incursión de los *Ghosts* en México.

**Objetivos:** Contener la amenaza insurgente en México y neutralizar las armas de destrucción masiva en manos de los rebeldes. Al mismo tiempo, Keating debe obtener evidencia de que los insurgentes poseen armamento de alta potencia, con el fin de ganarse la aceptación y respaldo del gobierno norteamericano.

**Motivación:** A pesar de su indiferencia ante las bajas enemigas, Keating pretende evitar muertes civiles, especialmente en territorio norteamericano.

**Elementos distintivos:** Keating es un hombre de edad madura, cabello cano y lentes de aumento. Viste el uniforme protocolario de los oficiales de alto rango, en el cual porta las condecoraciones a las que se ha hecho acreedor.

**ACTANTE:** Comandante Juan de la Barrera      **Calidad:** Personaje principal

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** Es el líder y principal dirigente de las tropas rebeldes en México. En el relato no se ofrecen datos sobre su biografía. Sólo se sabe su animadversión contra los Estados Unidos.

**Cosmovisión:** Su marcado nacionalismo le hace ver a la firma del Acuerdo de Seguridad Transnacional como una amenaza a la soberanía de México y a la política exterior del país. Es un hombre decidido a toda costa a eliminar la injerencia norteamericana en suelo mexicano. A pesar de su carácter fuerte, de la Barrera se conduce con propiedad durante las entrevista y hablando calmadamente.

**Objetivos:** Impedir la firma del ASTN y apoderarse del control político y militar de México. Además, pretende deshacerse de la presencia yanqui en el país, a través de un bombardeo nuclear en territorio norteamericano que sirva como advertencia.

**Motivación:** de la Barrera siente que la continua intervención de EU en México ha venido en detrimento de las condiciones económicas, políticas y sociales de este último, por lo que busca tomar venganza de forma radical.

**Elementos distintivos:** De cabello y bigote encanecidos, se le ve portando un traje color negro.

La configuración actancial se dispondrá de la siguiente manera con la inclusión de nuevos actantes:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
El general Keating reclama el puesto de fuente al ser el principal proveedor de información y apoyo militar durante las misiones. En segundo plano, la fuente sigue recayendo en el Presidente de EU, Ballantine.	El Presidente mexicano Ruiz Peña se mantiene como la personificación del destinatario.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Scott Mitchell y demás miembros <i>Ghosts</i> .	Seguridad, paz y estabilidad.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Provenanzo y Rosen.	El principal opositor es el comandante Juan de la Barrera, quien lidera a los rebeldes.

Las relaciones hipertextuales halladas son las siguientes:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Ciudad Juárez, Chihuahua	Simple	Se alude a esta ciudad chihuahuense para sentarla como primer punto de ataque del equipo <i>Ghost</i> .
Veracruz	Simple	Se remite a este estado mexicano para señalar el incremento de la actividad rebelde.
Pentágono	Simple	Se cita a esta agencia de seguridad norteamericana en su implicación con el conflicto en México.

Bandera de EU	Indirecta	Su alusión es simbólica y remite a las protestas de grupos globalifóbicos contra la injerencia de esta nación en el resto del mundo.
Nuevos niños héroes	Indirecta	Se hace alusión a los Niños Héroes que murieron en la batalla de Chapultepec, durante la intervención estadounidense en México en 1847.
Guerra México-Estados Unidos 1846-1848	Simple	Se hace alusión a la guerra entre EU y México hace 160 años.
Comandante Juan de la Barrera	Indirecta	Referencia a los Niños Héroes del Heroico Colegio Militar.
Guerra Fría	Indirecta	Se remite indirectamente a la Guerra Fría librada entre EU y la Unión Soviética de 1945-1991.
Canal de Panamá	Simple	Se hace mención de esta vía de navegación en Panamá.
Canal de Panamá	Indirecta	Se implica la injerencia extranjera toda vez que EU tuvo bajo su control dicho canal.
Pakistán	Simple	Se alude a la capacidad armamentista de este país, como resultado de sus conflictos con India.

Finalmente, el orden cronológico de los actos narrativos enunciados en esta segunda secuencia se enlista como sigue:

- El General Keating se pone en contacto con Scott Mitchell para informarle sobre las condiciones de la misión a desempeñar en Ciudad Juárez.
- Mitchell y su equipo *Ghost* destruyen el Puente Río Seco en Ciudad Juárez, para debilitar a las tropas insurgentes en Chihuahua.
- Más tarde ese día, el equipo *Ghost* elimina el campamento rebelde en Ciudad Juárez y sirve de ayuda a las fuerzas leales mexicanas.

- Se dan informes sobre el crecimiento de la rebelión en América Latina.
- Keating informa sobre la posesión de tres cabezas nucleares en manos de los rebeldes.
- Un noticiero notifica sobre la apropiación de buques pakistanís en el canal de Panamá por parte de los rebeldes. Los buques transportaban misiles de mediano alcance.

#### 4.2.1.3 La periodista

El *Blackhawk 5* aterriza sobre Ciudad Juárez y el equipo *Ghost* se despliega para su misión. El general Keating le presenta a Mitchell al coronel Jiménez, un mexicano de las fuerzas leales que combate a los rebeldes en Ciudad Juárez. Desesperado, Jiménez suplica la ayuda de los *Ghost* para acabar con los rebeldes que comienzan a mermar las fuerzas leales.

A partir de entonces la narración se torna *autodiegética* con el fin de que el jugador cumpla con la tarea de apoyar a los soldados leales y ayudarlos a replegar a los rebeldes hasta el supermercado.

Mientras los *Ghosts* colaboran en el combate, las tropas leales cruzan el puente de Santa María, pero son emboscados por los rebeldes, quienes derriban el puente. Los rebeldes acaban con las fuerzas leales mexicanas haciendo explotar una de las cabezas nucleares bajo tierra. El supermercado servía como almacén para armamento nuclear.

Después de la explosión una nueva transmisión llega hasta el visor de combate de Mitchell, dando paso así a la narración heterodiegética. En este noticiero se informa sobre las recientes declaraciones del comandante Juan de la Barrera. Éste asegura haber detectado fuerzas estadounidenses combatiendo sobre Juárez: “De la Barrera, líder rebelde acaba de mostrar un video donde se ve un Blackhawk de EU matando a 22 mexicanos en misión de paz en lo que él considera un ataque intencionado y no provocado”.

Con las declaraciones de De la Barrera la prensa sitúa su atención sobre Juárez complicando la intervención de los *Ghost*. La transmisión es interrumpida por el general Keating quien se pone en contacto con Mitchell para darle los detalles de su siguiente asignación: “¡Basta ya! Deje los parloteos para los bocazas de la televisión”.



Fig. 20. La imagen de la virgen de Guadalupe puede verse en varias de las tumbas del panteón Tepeyrac (Ubisoft, 2007).

La noche cae sobre Ciudad Juárez y la narración se torna *autodiegética* para que el jugador atraviese el panteón Tepeyrac y neutralice a los rebeldes que han levantado un campamento en los alrededores. El nombre del cementerio esconde una *relación hipertextual indirecta* ya que se alude al panteón del Tepeyac, ubicado en el centro de Ciudad Juárez. Asimismo, una segunda *relación hipertextual* de tipo simple se aprecia en las lápidas del cementerio, en las cuales es posible observar la imagen de la virgen de Guadalupe, un ícono que remite a la mexicanidad y cultura nacional.

Al día siguiente, y después de la batalla al interior del cementerio, el general Keating informa al equipo sobre una pieza clave que podría ayudarlos a localizar las cabezas nucleares: “Una periodista mexicana con acceso a los rebeldes quiere pasarnos información. Tiene que extraerla capitán y no será fácil”.



Fig. 21. Recreación detallada de una calle de Ciudad Juárez (Ubisoft, 2007).

En esta misión, los *Ghosts* deben abrirse paso hasta la Plaza de Toros, la cual ha sido señalada como punto de encuentro para extraer a la periodista mexicana. En cierto punto de la misión, Mitchell es transportado en un vehículo terrestre a través de las calles

derruidas. La *ocularización interna* permite ver la destrucción causada a la ciudad, edificios y vehículos arden en llamas, los civiles<sup>17</sup> corren atropelladamente entre los escombros, estatuas destrozadas yacen por el piso, etc. Justo entonces se da una conversación entre el coronel Jiménez y Mitchell. En ella, Jiménez se muestra consternado (*función ideológica*) por los daños causados a la metrópoli: “Nuestra ciudad Mitchell, ¿qué le hemos hecho?”

Inmediatamente después, una transmisión llega al visor de Mitchell para dejar ver al comandante Juan de la Barrera, quien señala que las fuerzas estadounidenses actuando en Ciudad Juárez sufrieron grandes pérdidas: “Cuando sean vencidos, Juárez por fin quedará libre de la dominación imperialista. Nacionalizaremos todas las fábricas extranjeras y daremos libertad económica al pueblo”. Con la *función ideológica* es posible reafirmar la cosmovisión del comandante Juan de la Barrera en esta frase. Su nacionalismo se expresa a través de la expropiación de fábricas extranjeras y su posición anti-yanqui se trasluce en palabras como “dominación imperialista”.

Por su parte, la *auricularización cero* a lo largo del recorrido se opone a la *ocularización*, pues, mientras se observa a la ciudad destruida, una música *extradiegetica* de melancolía al estilo de una marcha militar suena de fondo.



Fig. 22. Propaganda pintada sobre la pared anuncia un mitin de López Obrador en Ciudad Juárez (Ubisoft, 2007).

Debido al riesgo, el vehículo deja al capitán Mitchell cerca de su destino, debiendo hacer el resto del trayecto a pie. Llama la atención que a lo largo de las calles es posible presenciar varios elementos *hipertextuales*, entre ellos se observa una barda pintada con la leyenda: “Monumento Juárez 6 P. M. López Obrador”. No queda claro

<sup>17</sup> Cabe señalar que ésta es la única ocasión en la que es posible divisar a la población civil. Durante el resto del juego, los habitantes de Ciudad Juárez son prácticamente inexistentes.

si con este mensaje se pretende establecer una relación entre el candidato de izquierda a la Presidencia en 2006, Andrés Manuel López Obrador y el actante ficticio Juan de la Barrera. No obstante, la postura nacionalista del comandante ficticio y la expropiación de fábricas extranjeras brindarían indicios que apuntan hacia una *relación hipertextual indirecta* con López Obrador.

El capitán Mitchell logra abrirse paso hasta la Plaza de Toros, pero aún no le es posible llevarse a la periodista. Para ello primero deberá acabar con las baterías antiaéreas que impiden el arribo de los helicópteros. Además, en la zona se hallan algunos vehículos blindados que deben ser eliminados desde tierra.

Finalmente, el equipo *Ghost* consigue abrir una brecha en las unidades enemigas y extraer a la periodista. Sin embargo, los refuerzos rebeldes logran emboscar a Mitchell en el punto de extracción y derribar al *Blackhawk* 5. El teniente Josh Rosen piloto del helicóptero y amigo de Mitchell viaja a bordo.

Los refuerzos enemigos superan en número a los aliados y el fin del capitán Mitchell parece inminente. Empero, el soldado de primera Provenanzo llega de improviso, esquivando los disparos enemigos, para rescatar al capitán Mitchell.

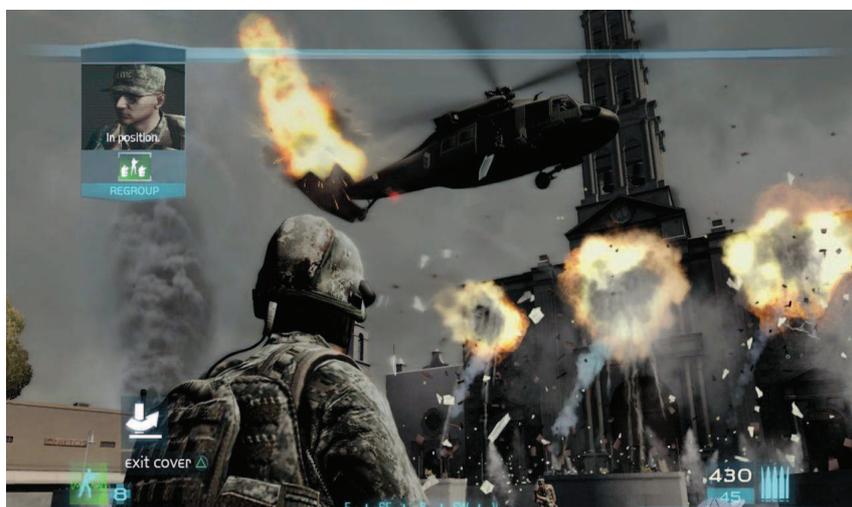


Fig. 23. En el centro de Ciudad Juárez, el helicóptero pilotado por el teniente Rosen es derribado por los rebeldes (Ubisoft, 2007).

Provenanzo y Mitchell huyen exitosamente de la línea de fuego. Tanto Keating como Jiménez se contactan con Mitchell. Ambos concuerdan en que los combatientes son

extranjeros, al parecer mercenarios panameños, los mismos que transportan los misiles Kashmira hasta Juárez. De acuerdo con el general Keating: “Nuestros datos indican que hace una hora dos aviones provenientes de Panamá aterrizaron a 20 km de Ciudad Juárez. Se cree que transportan los misiles Kashmira robados”.

Si bien resulta imperativo que Mitchell intercepte los misiles Kashmira, también lo es el hecho de que la tripulación del *Blackhawk* 5 sea rescatada y que el helicóptero sea destruido para que los medios no descubran la presencia militar norteamericana en México. “Mitchell, debe rescatar a la tripulación del *Blackhawk* cuanto antes, no dejaremos a nadie atrás, ¿está claro?”

El capitán Mitchell se dispone a cumplir con su misión de rescate, pero repentinamente el transporte donde viaja el capitán Mitchell es abatido por un helicóptero rebelde.

En seguida analizamos las particularidades del actante conocido como Coronel Jiménez.

**ACTANTE:** Coronel Jiménez

**Calidad:** Personaje secundario

## **PSICOLOGÍA DEL PERSONAJE**

**Biografía:** El Coronel Jiménez es un miembro incondicional de las fuerzas leales. Está al mando de las operaciones bélicas contra los rebeldes en Ciudad Juárez, Chihuahua. Al parecer, Jiménez nació y creció en esta ciudad.

**Cosmovisión:** El Coronel Jiménez es un hombre comprometido con el ejército leal. Le entristece de sobre manera que la violencia haya llegado a Ciudad Juárez, destruyéndola. En su intento por frenar el avance insurgente aceptará la ayuda extranjera, ya sea oficial o no.

**Objetivos:** Acabar con las fuerzas rebeldes que pretenden tomar el control de Ciudad Juárez, Chihuahua.

**Motivación:** Al haber nacido en esta ciudad, Jiménez siente un gran cariño por la metrópoli, por lo que hará lo posible por llevar la paz y tranquilidad a la misma.

**Elementos distintivos:** De negro cabello largo y bigote espeso, el coronel Jiménez es un militar robusto de piel morena que porta el uniforme de las fuerzas leales. A menudo se le ve llevando un comunicador sobre la cabeza.

Los actantes reacomodan sus roles de la siguiente manera:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
En esta secuencia, la fuente está representada por la periodista, cuyo nombre nunca es revelado. Ella es quién posee la información para localizar el armamento nuclear.	El papel destinatario lo asume provisionalmente el general Keating, a él debe entregársele la información.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Scott Mitchell y demás miembros <i>Ghosts</i> .	El objeto a conseguir son las tres cabezas nucleares, así como los dos misiles Kashmira de mediano alcance.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Coronel Jiménez, Provenanzo y Rosen.	Juan de la Barrera, líder de los rebeldes.

Durante la tercera secuencia del relato se reportaron las siguientes relaciones hipertextuales:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Panteón de Tepeyrac	Indirecta	Se alude al panteón de Tepeyrac ubicado en el centro de Ciudad Juárez, aunque se evita decir su nombre real.
Imagen de la virgen de Guadalupe	Simple	Es común encontrar la imagen de la virgen de Guadalupe en las tumbas del cementerio.

Pinta alusiva a López Obrador	Simple	Se remite al candidato presidencial por la Coalición Por el Bien de Todos en 2006, Andrés Manuel López Obrador.
Comandante Juan de la Barrera	Indirecta	Probablemente este actante ficticio sea una referencia al excandidato presidencial López Obrador.
Mercenarios panameños	Indirecta	Se alude a Panamá y al asunto respecto al canal de este país.

Por último, el orden de los acontecimientos relatos estaría dispuesto como sigue:

- El equipo *Ghost* aterriza sobre Ciudad Juárez y apoya a las fuerzas leales del coronel Jiménez a replegar a los rebeldes hasta el supermercado.
- Más tarde, las fuerzas leales sufren numerosas bajas cuando los rebeldes vuelan el puente de Santa María y detonan una cabeza nuclear bajo tierra.
- Por la noche, el capitán Mitchell se infiltra en el campamento rebelde a través del panteón de Tepeyrac.
- Al día siguiente, Mitchell y su equipo deben abrirse paso hasta la Plaza de Toros de la ciudad y reunirse con la periodista que les dará información sobre las cabezas nucleares.
- Los *Ghosts* consiguen sacar a la periodista del lugar pero son emboscados por los rebeldes, ayudados por mercenarios panameños.
- Los insurgentes derriban el helicóptero Blackhawk 5, con el teniente Rosen a bordo.
- Mitchell es rescatado por Provenanzo en un vehículo terrestre, pero poco después son sorprendidos por un helicóptero enemigo que abre fuego en su contra.

#### 4.2.1.4 Rescate

Durante la explosión del vehículo en el que viajaban Mitchell y Provenanzo, éste último pierde la vida, mientras que Mitchell sale con vida, aunque herido. Desorientado, el capitán Mitchell despierta minutos después en la colonia Anapra, en Ciudad Juárez, con los sistemas de alta tecnología dañados. Aquí se halla la primera *relación hipertextual simple* de la secuencia, la cual remite directamente a la colonia Anapra en dicho estado.



Fig. 24. Tras ser auxiliado por fuerzas leales, el capitán Mitchell despierta en la colonia Anapra, perteneciente al municipio de Juárez (Ubisoft, 2007).

La narración en este punto vuelve a ser *autodiegética* y Mitchell es rescatado por hombres de las fuerzas leales, pero ahora deberá abrirse paso sin ayuda de sus sistemas hasta un punto seguro donde los *Ghosts* puedan rescatarle. Tras eliminar a varios enemigos, Mitchell consigue llegar bien librado hasta el punto de extracción, donde es recogido por el helicóptero *Blackhawk 9*. A bordo, Mitchell es atendido y su equipamiento reparado. Acto seguido, el general Keating establece contacto con Mitchell y le externa su preocupación por su estado de salud: “Me tenía preocupado hijo, no haga que le maten en mi presencia. Es una orden directa”. Keating continúa y la función ideológica nos lo presenta como un hombre al que no le interesa el origen de los mercenarios, mientras éstos sean beligerantes: “Me da igual quienes sean esos mercenarios, podrían ser serbios, ucranianos, norcoreanos, es lo mismo. Bórrelos de mi campo de batalla”. Sin embargo, llama la atención las nacionalidades mencionadas por el general. Todas corresponden a

países soviéticos o ex soviéticos, lo cual remite, gracias a una *relación hipertextual indirecta*, al comunismo.

La narración se torna *autodiegética* y la siguiente misión de Mitchell tiene lugar a bordo del helicóptero *Blackhawk 9*, desde donde debe brindar apoyo aéreo a un convoy aliado mediante una ametralladora. Una vez que Mitchell elimina a los rebeldes que intentan detener al convoy, una nueva transmisión llega hasta el visor de combate, con lo que se da por terminada la *narración autodiegética* para pasar a la *heterodiegética*. Esta vez, un presentador de noticias reporta un comunicado de los rebeldes, en el cual éstos aseguran tener en su poder a un piloto norteamericano derribado en el lado mexicano de la frontera: “[...] lo que supone una violación a los acuerdos en materia de seguridad que mantienen los EU y México. Prometen mostrarnos los restos del helicóptero en una hora”.

Justo después del reporte, Keating se comunica con Mitchell para informarle que el teniente Rosen sigue con vida y se encuentra retenido en una hacienda a 5 kilómetros a las afueras de Juárez. La misión de Mitchell es rescatar a Rosen y eliminar los restos del helicóptero derribado, antes de que sean mostrados ante la prensa. “No quiero que ese helicóptero sea fotografiado, Mitchell. Vuélelo por los aires. [...] ¡Quiero ese helicóptero destruido para ayer!”

La narración vuelve a ser *autodiegética* y el capitán Mitchell y su equipo de *Ghosts* son dejados en el desierto de Samalayuca, desde donde deberán eliminar a los enemigos que les salgan al paso, hasta llegar a la hacienda donde mantienen secuestrado a Rosen. La mención del desierto de Samalayuca encierra una *relación hipertextual simple* que remite directamente a dicho desierto del estado de Chihuahua.

Ya en la hacienda, el equipo *Ghost* localiza los restos del *Blackhawk 5* y los desaparecen con cargas explosivas. Más adelante, el teniente Rosen es rescatado por el capitán Mitchell y llevado a un lugar seguro, donde todo el equipo es extraído por el helicóptero *Blackhawk 9*.

La configuración actancial se dispone como sigue:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
El general Keating es la fuente que les indica el lugar en el que tienen secuestrado a Rosen y los restos de su helicóptero.	El destinatario es en sí la operación encubierta de los <i>Ghost</i> , debe evitarse a toda costa que los rebeldes posean evidencias de una incursión militar norteamericana en suelo mexicano.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Scott Mitchell y demás miembros <i>Ghosts</i> .	El objeto a adquirir es el teniente Rosen y los restos de su helicóptero, el <i>Blackhawk 5</i> .
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Coronel Jiménez.	Juan de la Barrera, líder de los rebeldes.

Por su parte, las *relaciones transtextuales* de *hipertextualidad* halladas en esta secuencia son:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Colonia Anapra	Simple	Se alude a una de las colonias de Ciudad Juárez, Chihuahua.
Mercenarios norcoreanos, ucranianos y serbios.	Simple	Con la mención de estas nacionalidades se remite a los países: Corea del Norte, Serbia y Ucrania.
Corea del Norte, Serbia y Ucrania	Indirecta	Al aludir específicamente a estas naciones se implica una relación con el socialismo.
Desierto de Samalayuca	Simple	Se hace referencia al desierto de Samalayuca en Chihuahua.

La disposición de los actos narrativos enunciados durante esta secuencia se ordena de la siguiente manera:

- Tras la explosión del vehículo, Provenanzo muere y Mitchell despierta en la colonia Anapra, donde es rescatado por soldados aliados.
- Con los sistemas de alta tecnología dañados, Mitchell consigue llegar hasta el punto de extracción donde es recogido por el Blackhawk 9.
- A bordo del helicóptero, Mitchell debe brindar apoyo aéreo al convoy aliado que es asediado por las fuerzas rebeldes.
- Los rebeldes anuncian que mostrarán imágenes de un piloto y un helicóptero norteamericanos en una hora.
- Mitchell y su equipo rescatan al teniente Rosen y destruyen los restos del Blackhawk 9.

#### **4.2.1.5 Reconocimiento oficial**

Esta quinta secuencia comienza presentando una *narración heterodiegética* y manteniendo la *focalización interna* sobre el capitán Mitchell. La diégesis continúa y el equipo *Ghost* a bordo del *Blackhawk 9* recibe noticias acerca del acuerdo de seguridad internacional.

El informe llega a Mitchell a través de su visor de combate. Un periodista reporta la reunión en Washington a puerta cerrada entre los presidentes de EU y México, con el propósito de llevar a cabo la firma del ASTN: “lo que facilitaría una fuerza conjunta mexicano-estadounidense para reprimir el levantamiento que se ha propagado por todo México”. Es de subrayar la manera en que la *función ideológica* se expresa en las palabras del periodista. Éste emplea el término “reprimir” para referirse a la solución del conflicto armado en México. De tal suerte, que una salida pacífica no existe como solución viable. Ello es importante si atendemos a la función que estos clips informativos, al estilo de noticieros de televisión, conllevan en el relato. Da la impresión que, al igual que en *Call of Juarez: the Cartel*, los informativos fungen como la manifestación de los comentarios editoriales del *narrador heterodiegético*.

Inmediatamente después de la transmisión, Mitchell recibe una llamada del general Keating, quien, visiblemente emocionado, le informa sobre el reconocimiento oficial de la operación por parte de las autoridades, tanto norteamericanas, como mexicanas:

¡Bien, Mitchell! ¡Somos oficiales! Y gracias a esa periodista mexicana que extrajo, tenemos información fiable acerca del lugar donde los rebeldes esconden las últimas dos cabezas nucleares. ¡Qué empiece la fiesta, vuelva a Juárez!

Contando con autorización oficial, ahora los *Ghost* pueden hacer uso de toda la potencia de fuego en su siguiente misión, la cual consiste en neutralizar las baterías antiaéreas para que el equipo *Charly* desactive las cabezas nucleares.

La narración vuelve a ser *autodiegética* y el equipo *Ghost* regresa a las calles de Juárez. Tras eliminar a varios soldados rebeldes, el equipo *Ghost* elimina las baterías antiaéreas con explosivos. El equipo *Charly* brinda apoyo desde el cielo. Mitchell recibe información acerca de la presencia del comandante Juan de la Barrera en la zona.

El equipo *Charly* localiza a De la Barrera y lo persigue. La guardia personal del comandante De la Barrera cae defendiéndole y el equipo *Charly* acorrala al líder rebelde; sin embargo, el comandante De la Barrera logra escapar por el sistema de alcantarillado de la ciudad, llevando consigo el segundo paquete nuclear. Más tarde, De la Barrera se abre paso por un complejo de edificios para abordar un helicóptero que lo sacará de la zona.



Fig. 25. La persecución en helicóptero se extiende hasta la frontera entre México y Estados Unidos (Ubisoft, 2007).

Por su parte, y siguiendo con la *narración autodiegética*, Mitchell y su equipo son recogidos por el *Blackhawk 9* para continuar por aire la persecución de Juan de la Barrera. El helicóptero pronto alcanza al comandante rebelde, quien va escoltado por varios helicópteros de combate. Mitchell emplea una

metralleta desde el helicóptero para derribar a las aeronaves *Havock* enemigas, alcanzando

a la que transporta a De la Barrera. Esta penúltima secuencia culmina con la confirmación de la muerte de De la Barrera tras el impacto. No obstante, no se encuentran rastros del paquete nuclear:

Buen trabajo, Mitchell. Me asusta pensar dónde estaríamos sin usted. Pero aún no salimos de ésta. Reconocimos el lugar del siniestro del *Havock*, hallamos el cuerpo de De la Barrera pero no el dispositivo. Repito, esa cabeza nuclear sigue en manos de los mercenarios. Las cosas empeoran. Hay informes que indican que planean transportar el dispositivo nuclear a EU, objetivo: la presa Caballo Hutte, en Texas. Vaya ahí, Mitchell. Tráigame ese dispositivo. Hay más de cinco millones de personas ahí. Ni qué decir tiene los tremendos daños que causaría una única cabeza.

El papel adoptado por los actantes en esta secuencia se reacomoda como sigue:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
General Keating.	Los gobiernos de EU y México.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Scott Mitchell y demás miembros <i>Ghosts</i> .	El objeto a conseguir es el actante Juan de la Barrera, quien tiene en su poder la información sobre la localización del armamento nuclear.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Equipo <i>Charly</i> y teniente Josh Rosen.	Juan de la Barrera, líder de los rebeldes.

Las relaciones hipertextuales encontradas en la penúltima secuencia del relato son:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
Presa Caballo Hutte	Indirecta	Alusión indirecta a la Presa Caballo, ubicada en Texas, EU.

Finalmente, el orden de los actos narrativos de acuerdo a la diégesis es el que sigue:

- Se lleva a cabo la firma del Acuerdo de Seguridad Transnacional a puerta cerrada, entre los mandatarios de EU y México.
- Mitchell y su equipo ahora cuentan con respaldo oficial y su misión es eliminar las baterías antiaéreas para que el equipo *Charly* neutralice los paquetes nucleares.
- El equipo aéreo *Charly* persigue al comandante Juan de la Barrera, quien transporta una de las cabezas nucleares.
- De la Barrera muere al estrellarse su helicóptero, pero el paquete nuclear sigue desaparecido.

#### 4.2.1.6 La bomba perdida

Esta secuencia se ubica en la *diégesis* en el tercer y último día de operaciones de los *Ghost*. La secuencia abre siendo narrada en voz *heterodiegética* con varios clips informativos que reportan el éxodo de habitantes de El Paso, Texas, debido al avance de los rebeldes mexicanos.

De acuerdo con Keating, debajo de la Presa Caballo Hutte se encuentra ubicado un centro de información del ejército norteamericano, cuyo nombre clave es Farallón, cuya función principal es servir como escudo antimisiles. Mientras Keating y Mitchell hablan, los rebeldes ya han tomado posesión del centro Farallón, e instalado un dispositivo capaz de bloquear el escudo antimisiles. Se trata del plan definitivo de los rebeldes, pues según el general Keating:

Primero: los rebeldes robaron esos misiles pakistaníes en Panamá, luego las cabezas nucleares aparecieron en Juárez. Está claro lo que pretenden, esos mercenarios iban a meter una cabeza nuclear en el misil, desactivar el escudo antimisiles y después lanzar el misil a algún punto de Estados Unidos. ¡Eso no pasará bajo mi mando!, ¿lo entiende, Mitchell? El tercer escalón dice que con un misil Kashmira esos mercenarios pueden atacar cualquier objetivo urbano de EU, [...] Mitchell hemos pasado muchas cosas juntos y nunca me ha fallado y necesito que neutralice ese dispositivo nuclear.

En este punto la narración se vuelve *autodiegética* y los *Ghost* son desplegados en las calles de El Paso, Texas, donde se abren paso hasta el centro de operaciones Farallón, en el camino son atacados por las defensas rebeldes. De igual modo, en Farallón existe una

fuerte resistencia rebelde; empero, los *Ghost* logran deshabilitar el dispositivo de interferencia.

El siguiente paso es volver a Ciudad Juárez, donde se hallan cargados los misiles con las cabezas nucleares. Los *Ghosts* son dejados en el Puente Córdova, en la frontera entre EU y México. Al aterrizar, la ocularización interna permite presenciar una transmisión que Mitchell recibe en su visor. El enlace viene de parte del Presidente norteamericano Ballantine, quien le pide Mitchell que impida el lanzamiento de la bomba nuclear:

Capitán Mitchell, usted me salvó la vida en Ciudad de México, por ello el país y yo estamos en deuda con usted. Cuando el general Keating me dijo que estaba en Juárez tras ese dispositivo nuclear, bueno, de repente pensé que no estábamos en desventaja. Capitán, no deje que lancen ese dispositivo nuclear. Buena suerte.

A través de ese comentario se asoma la *función ideológica* que permite conocer el alto grado de patriotismo del mandatario norteamericano. El camino hasta la base de los rebeldes, donde se hallan resguardadas las ojivas nucleares, se encuentra fuertemente vigilado por las tropas insurgentes. Es hasta después de varios combates que el capitán Mitchell y su equipo consiguen dar con la ubicación de la base rebelde.

El Presidente Ballantine vuelve a hacer contacto con Mitchell para pedirle su ayuda, argumentando que se encuentra bajo mucha presión para autorizar un ataque sobre Ciudad Juárez:

Los chicos del Pentágono me están presionando para que autorice un ataque preventivo en Juárez y volar toda la ciudad. El costo en vidas humanas es simplemente muy alto capitán. Necesito su ayuda, encuentre ese dispositivo y neutralícelo. Deprisa, casi no tenemos tiempo.

Nuevamente podemos identificar el uso de la *función ideológica* en la cosmovisión del presidente norteamericano. Éste busca evitar un alto número de bajas civiles al autorizar un ataque masivo sobre Ciudad Juárez, a pesar de que esto garantizaría la destrucción de las ojivas nucleares en posesión de los rebeldes. No obstante, el presidente Ballantine decide arriesgarse y confiar que Mitchell y su equipo sean capaces de deshabilitar los misiles.

Finalmente, los *Ghosts* llegan hasta el silo de los rebeldes. El capitán Mitchell localiza la ubicación de las cabezas nucleares y fija las coordenadas para que el apoyo aéreo

destruya las ojivas con una carga P. Por su parte, los rebeldes inician la cuenta regresiva de lanzamiento. A partir de este momento se iniciará una secuencia interactiva con predominancia de *narración heterodiegética*.

Sin embargo, el piloto del escuadrón vacila: “General, aquí el líder *Blackjack*, el capitán Mitchell está en el radio de alcance de la explosión, señor, si neutralizo el objetivo, acabaré con él”. Mitchell interviene y le ordena al líder del escuadrón que dispare: “Haga su trabajo. Además, no podría alcanzar el objetivo sin alguien que lo designe”.

Sabiendo el sacrificio que Mitchell está a punto de realizar, el general Keating le llama agradecerle su colaboración y despedirse de él: “Mitchell, busque una roca, la mayor que haya, y métase debajo. Y una última cosa, es usted el mejor soldado que ha servido a mis órdenes. Nunca lo olvidaré”. La *ocularización interna* desde Mitchell nos permite ver, mediante su visor, el firme ademán con el que Keating le da la despedida. Se trata de uno de los momentos más emotivos del juego, en el que la *función ideológica* permite que conozcamos la visión de Keating respecto a los lazos sentimentales, toda vez que éste antepone la realización de la misión.

La *narración autodiegética* regresa brevemente, tan sólo para que el jugador de la orden de ataque al escuadrón aéreo. Una vez hecho esto, la *narración heterodiegética* prosigue y los aviones hacen explotar las ojivas nucleares. La explosión cubre rápidamente la pantalla y apenas es posible ver a Mitchell mientras éste cae de espaldas.

En adelante se manejará una *ocularización* y *auricularización cero*, puesto que se desconoce si el capitán Mitchell sigue con vida. No obstante, los sistemas de intercomunicación permiten escuchar varias transmisiones. La primera de ellas es la voz del general Keating quien le pide a Mitchell que resista: “Mitchell, ¿me recibe? ¡Mitchell! ¡Mitchell! ¡Maldita sea, respóndame! [...] ¡No se muera soldado!, ¿me oye?, ¡aguante!”. En tanto, la *ocularización cero* permite ver al escuadrón abandonando el área.

La segunda comunicación proviene del Presidente Ballantine, quien lo felicita por su valentía y le agradece a nombre de su país: “¿Capitán? El general me ha informado de lo que acaba de hacer, me ha dicho que respondió la llamada como sólo un *ghost* puede

hacerlo y como resultado arriesgo su vida por su país. Se lo agradezco capitán. El país entero tiene una gran deuda con usted por lo que ha hecho hoy”. La *función ideológica* deja ver al presidente de EU como la personificación de la nación en sí misma, aquél individuo capaz de hablar en nombre de todo un país.

Por último, la toma comienza a oscurecerse con un efecto de *fade out* y a lo lejos la *auricularización cero* presenta el sonido lejano de un helicóptero. Acto seguido se escucha la transmisión del teniente Josh Rosen: “Estoy en tu posición. ¡Aguanta amigo! ¡Soldado, te marchas a casa!”

El rol de los actantes se dispone de la siguiente forma en la última secuencia del relato:

<b>Fuente</b>	<b>Destinatario</b>
General Keating.	Los gobiernos y población de EU y México. Presidente de EU, Ballantine y Presidente de México, Ruiz Peña.
<b>Sujeto-héroe</b>	<b>Objeto-valor</b>
Scott Mitchell y demás miembros <i>Ghosts</i> .	El objeto a conseguir son las ojivas nucleares en manos de los rebeldes.
<b>Ayudante</b>	<b>Opositor-traidor</b>
Equipo <i>Blackjack</i> y teniente Josh Rosen.	Ejército rebelde.

Las *relaciones hipertextuales* encontradas en la última secuencia se enlistan a continuación:

<b>Hipertexto</b>	<b>Tipo de transformación</b>	<b>Hipotexto</b>
El Paso, Texas.	Simple	Alusión directa a esta ciudad fronteriza de EU.
Puente Córdova	Simple	Se remite a este puente ubicado entre EU y México.

El orden los actos narrativos acontecidos en esta secuencia se organiza de la siguiente manera:

- Primera hora de la mañana. Éxodo de la población de El Paso, Texas, por el avance de tropas rebeldes en EU.
- Los rebeldes se apoderan del centro de información Farallón, el cual sirve de escudo antimisiles norteamericano, e instalan un dispositivo para deshabilitar el escudo.
- Los *Ghosts* son dejados en El Paso, Texas, desde donde llegan hasta el centro Farallón para desactivar el dispositivo de interferencia.
- Más tarde, el equipo *Ghost* atraviesa el Puente Córdova hasta llegar a la base rebelde donde los insurgentes tienen resguardadas las ojivas nucleares.
- El capitán Mitchell designa las coordenadas de los misiles y el escuadrón aéreo abre fuego contra las ojivas. La explosión alcanza a Mitchell y, minutos después, el teniente Rosen arriba al lugar del incidente para rescatarlo.

#### **4.2.2 Reglas de juego**

En su modalidad para un jugador, GRAW2 consiste en cumplir con los objetivos previamente establecidos por el sistema de juego. En todo momento, el jugador dispone de un mini-mapa que le indica el punto al que debe dirigirse.

Como parte del equipamiento para combatir al enemigo, el jugador cuenta con dos tipos de armas: de largo alcance, rifles y lanzacohetes; y de corto alcance, las cuales consisten en pistolas y granadas de fragmentación y humo.

Asimismo, el jugador está equipado con visor de combate, a través del cual es posible visualizar transmisiones entrantes y establecer comunicación con otros compañeros del equipo. El visor está equipado con visión nocturna y visión termal, las cuales deben ser empleadas en ciertas misiones para facilitar su conclusión.

En algunas misiones, el jugador dispondrá de un robot aéreo que sirve como unidad de avanzada para identificar unidades hostiles y puntos de interés antes de proceder al combate.

De igual modo, en varias de las misiones el jugador contará con un equipo conformado por tres miembros con funciones específicas: un gatillero de largo alcance, un experto en explosivos y armas pesadas, y un médico.

### **Acciones premiadas**

Las acciones recompensadas por el sistema de juego son aquellas que permiten cumplir con el objetivo de la misión. La única recompensa que se obtiene por desarrollar estas acciones es la prosecución del relato.

No obstante, los marcadores de la partida, es decir, la puntuación obtenida por el jugador durante la misión sirve para alentar al usuario a mejorar su desempeño durante el juego.

### **Acciones penalizadas**

La primera acción que conduce a una punición es la muerte del jugador en el juego. Ésta se da una vez que el jugador ha recibido tres disparos consecutivos (en dificultad normal) sin recibir atención médica. El castigo es el fin inmediato del juego. Empero, el jugador reiniciará desde el *checkpoint* inmediato anterior, pudiendo llevar a cabo cuantos intentos desee hasta completar la misión.

En algunas misiones el fin del juego es causado por no ser capaz de cumplir la misión en el tiempo fijado, o por no evitar que las tropas aliadas reciban demasiado daño.

A diferencia de *Call of Juarez: the Cartel*, el fuego aliado está habilitado, lo que significa que es posible herir a los compañeros de equipo, e incluso éstos pueden dañar accidentalmente al jugador. No obstante, los miembros del equipo pueden ser abatidos en combate sin que esto conduzca al fin del juego.

Cabe señalar que en GRAW2, a distingo de *Call of Juarez: the Cartel*, la presencia de civiles es prácticamente inexistente. Salvo en una ocasión durante todo el juego es posible vislumbrar a algunas personas corriendo para resguardarse en las calles de Ciudad Juárez.

Sin embargo, durante esta aparición se presenta una *narración extradiegética*, por lo cual no existe interactividad que permita entrar en contacto con los civiles.

### **4.2.3 Nodos narrativos**

Respecto a la categoría de nodos narrativos procederemos de manera similar a como lo hicimos en el análisis del juego anterior, dividiendo el relato en cuatro puntos de interés crítico (trasgresión, amenaza, propuesta y solución), sobre los cuales se sustenta el discurso de GRAW2.

#### **Trasgresión**

A diferencia de *Call of Juarez: the Cartel*, la trasgresión en GRAW2 no se desprende de un ataque directo contra los Estados Unidos (recordemos el atentado perpetrado contra oficinas de la DEA en el primer juego analizado); sino de la afectación indirecta de los intereses de la nación yanqui en América Latina.

La ofensa está representada por un numeroso grupo de insurgentes que, levantados en armas desde Centroamérica, han organizado un golpe de estado en México. Los rebeldes se oponen a la firma del Acuerdo de Seguridad Transnacional (ASTN), auspiciado desde Washington, el cual es visto por los insurgentes como una amenaza a la soberanía mexicana y a su política exterior; razón por la cual han impedido violentamente la firma del acuerdo internacional.

El levantamiento armado en centro y Suramérica representa en sí mismo una violación a la hegemonía y control político de EU en la región.

#### **Amenaza**

Desde un amplio espectro, la amenaza está dada por los levantamientos insurgentes en Colombia, Honduras, Panamá y México, disturbios que se extienden rápidamente por el resto de América, amenazando con llevar la violencia hasta los mismos EU.

Desde una perspectiva más particularizada, la amenaza la representan las armas de destrucción masiva en posesión de las tropas insurgentes. No obstante, esta amenaza

comienza siendo una sospecha y con ésta basta para emprender una cruzada ilegal en territorio mexicano, aprobada por autoridades del gobierno norteamericano, toda vez que se trata de una operación encubierta.

Finalmente, la sospecha se confirma y la posesión de armamento nuclear en manos de los rebeldes es un hecho. La manufactura de estas armas corrió a cargo de países socialistas y/o ex-socialistas, que históricamente presentan una fuerte animadversión para con EU.

### **Propuesta**

La propuesta solucionadora ofrecida en el juego es organizar un grupo de élite secreto que actúe de manera encubierta sobre territorio mexicano, en la búsqueda de armas de destrucción masiva, con el propósito de brindar argumentos sólidos para conseguir el respaldo de las autoridades estadounidenses. Este grupo de súper agentes procurará reprimir los levantamientos armados y, en la medida de lo posible, diezmar a las fuerzas enemigas.

### **Solución**

La solución al conflicto se da una vez que los mandatarios de EU y México firman el ASTN a puerta cerrada. Con esta acción, la incursión en territorio mexicano deja de ser ilegal para contar con el apoyo conjunto de ambas naciones. De esta manera se le da a EU la capacidad de reprimir los levantamientos armados y dismantelar las armas de destrucción masiva.

Cabe señalar que una solución alterna, propuesta por el Pentágono, contempla lanzar un ataque preventivo en Ciudad Juárez, esperando que los rebeldes se rindan definitivamente tras bombardear la metrópoli. Sin embargo, es el Presidente de los EU quien no desea autorizar un ataque sobre Juárez para evitar un genocidio. En otras palabras, con la intervención norteamericana en México se pretenden abolir un daño mayor que se traduciría en miles de pérdidas humanas.

#### 4.2.4 Consideraciones finales

Los acontecimientos narrativos se disponen en orden cronológico, es decir, de forma lineal, tal y como suceden en la diégesis. Ésta es una de las diferencias más marcadas entre los dos juegos de video analizados, ya que en el primero de ellos, *Call of Juarez: the Cartel*, sí existen saltos hacia atrás y hacia adelante en la diégesis; mientras que en GRAW2 éstos son nulos o aparecen rara vez.

Existe una indiscutible *focalización interna* sobre el capitán Mitchell, la cual se mantiene a lo largo de todo el relato y/o el juego, sin importar si se trata de un *narrador heterodiegético* o *autodiegético*. Más allá de la toma subjetiva, bajo la cual transcurre prácticamente todo el juego, la *focalización* sobre el capitán Mitchell se deja ver en la relación de este actante con respecto a sus subordinados y superiores.

Una buena parte de las *referencias hipertextuales* son visuales y sólo pueden descubrirse si se pone atención a los detalles de las locaciones que simulan las calles de Ciudad Juárez. Algunas de estas referencias presentan murales con motivos alegóricos a la cultura mexicana, tales como guerreros águila y charros típicos, así como banderas de México e imágenes de la virgen de Guadalupe.

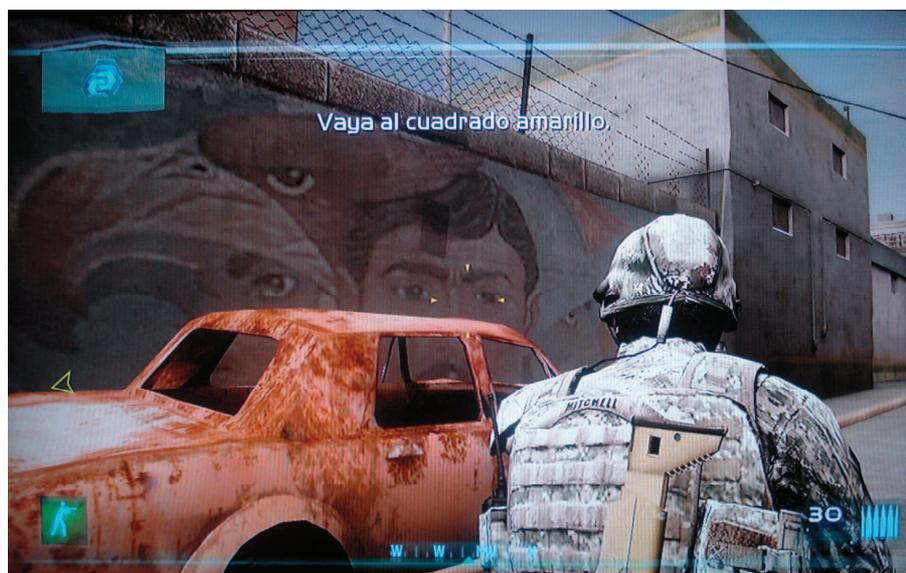


Fig. 26. Mural alusivo a las tres culturas. A la izquierda se ve a un guerrero águila, a la derecha un conquistador español, al centro el mexicano contemporáneo. En contraste, un auto desvencijado se oxida al intemperie (Ubisoft, 2007).

Por otra parte, existe otro tipo de *referencias hipertextuales* que tienen el fin de promocionar una marca o un producto, a esto se le llama *advergaming*, o publicidad en videojuegos. Llama la atención la cantidad de inserciones de publicidad en el decorado del juego. Por citar a algunas de las marcas que se promocionan de esta manera en GRAW2 nos encontramos con Dodge y Gameplanet.

Por lo tanto, no parece ser fortuita la inclusión de una pinta con *referencia hipertextual simple* al ex candidato de izquierda Andrés López Obrador, cuya orientación política le ha conseguido ser catalogado como un político de izquierda con inclinaciones socialistas.

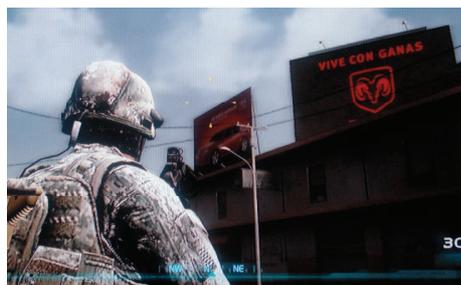


Fig. 27. Publicidad de Dodge muestra el slogan “vive con ganas” (Ubisoft, 2007).

Tal reflexión viene a cuento toda vez que el argumento principal que se da para justificar la guerra contra los rebeldes es que éstos se oponen a establecer un acuerdo de seguridad continental, al considerar al acuerdo como una violación a la soberanía nacional. En tanto, el argumento de los insurgentes, ofrecido en voz de su líder, consiste en nacionalizar las empresas extranjeras con el propósito de brindar libertad económica al pueblo mexicano.

#### 4.3 Análisis comparativo entre *Call of Juarez: the Cartel* y *GRAW2*

A continuación contrastaremos los actos narrativos que componen el esqueleto argumentativo del relato del par de juegos que acabamos de analizar, es decir, revisaremos sus características discursivas comparando los nodos narrativos que componen ambos juegos.

---

### Nodos narrativos

<b>Call of Juarez: the Cartel</b>	<b>Ghost Recon Advanced Warfighter 2</b>
<i>Trasgresión:</i>	<i>Trasgresión:</i>
Ataque a oficinas gubernamentales por	Levantamiento armado en México y

---

---

parte de un grupo terroristas (cártel de droga) extranjero (de origen mexicano). resto de América Latina por grupos de insurgentes.

***Amenaza:***

Riesgo de sufrir otros ataques por parte de grupos de narcotráfico.

***Amenaza:***

Riesgo de que la violencia llegue a los EU y que los intereses de esta nación en América Latina se vean afectados.

***Propuesta:***

La propuesta solucionadora es hacer justicia capturando a los culpables aunque eso signifique violar los acuerdos internacionales en materia de seguridad con otros países. Para ello se propone la creación de un grupo especial que actúe en secreto.

***Propuesta:***

Consiste en enviar secretamente un grupo militar de élite (ya creado) a territorio mexicano para mitigar el levantamiento, a pesar de que esto viola la soberanía mexicana.

***Solución:***

El equipo especial triunfa y los responsables son castigados, evitando así una guerra entre México y EU.

***Solución:***

EU y México dan su respaldo a la intervención del grupo especial en Juárez, y éste consigue terminar con el levantamiento armado en México, con lo cual se evita una guerra de mayores proporciones entre los dos países.

Estructuralmente *Call of Juárez: the Cartel* y *GRAW 2* son muy similares. Ambos se estructuran en tres fases, comienzan planteando las características de un agravio recibido, determinando las condiciones bajo las cuales la falta debe ser reparada, y, finalmente, la corrección del daño.

Narratológicamente existen muchos puntos de inflexión donde ambos relatos se homogenizan. El manejo del tiempo, por ejemplo, es en su mayoría diegético, es decir, los eventos narrados transcurren tal y como suceden en el orden cronológico. Existen algunas excepciones para el caso del juego *Call of Juárez: the Cartel*, donde se realizan saltos hacia atrás en el tiempo para agregar información sobre algunos temas del relato. No obstante, estos *flashbacks* son meramente informativos ya que no se le permite al jugador participar en ellos.

Algo similar sucede con la *ocularización* y la *auricularización* en este par de relatos. En su mayoría, las cuestiones modales se nos presentan filtradas a través de los ojos (entendidos como el sistema sensorial) de los actantes con los que se juega. Así, el desarrollo del conflicto a lo largo del juego nos llega traducido por la percepción del actante, quien enriquece esta visión con su propio sistema de valores, o bien, haciendo uso de la *función ideológica*.

En tanto, la *auricularización* se utiliza a menudo para establecer el estado emocional del relato a través de la adición de música extradiegética, es decir, en segundo plano. Esta musicalización contribuye a recalcar la importancia de momentos clave en el relato, por ejemplo, la devastación de Ciudad Juárez o la entrada en escena de McCall.

Argumentalmente también es posible afirmar que ambos juegos comparten muchas semejanzas en común. Por ejemplo, tanto en *Call of Juárez: the Cartel* como en *GRAW2* se comete una falta contra los Estados Unidos, provocada por agentes externos a esta nación, mismos que para ambos casos están representados por grupos de mexicanos.

Para el caso de *Call of Juárez: the Cartel* el grupo agresor lo representa un cartel de la droga con sede de operaciones en Ciudad Juárez, Chihuahua. En tanto que para *GRAW 2*, el enemigo encuentra su personificación en la figura de los insurgentes mexicanos que han dado un golpe de estado contra el gobierno mexicano.

Es de resaltar la homologación que se desprende de ambas representaciones, pues en los dos escenarios la magnitud de la amenaza es tan grande que amerita la injerencia norteamericana en suelo mexicano sin consentimiento de las autoridades mexicanas. Es

decir, sufrir un atentado en las oficinas de la DEA en EU se considera una agresión de la misma envergadura que un levantamiento armado en México.

Si bien, más adelante en el relato de *GRAW 2* nos enteramos de la adquisición de armas de destrucción masiva por parte de los rebeldes, para entonces la intervención norteamericana ya estaba operando en México. Por lo tanto, esta información que se agrega posteriormente en la diégesis sirve para legitimar la presencia de fuerzas militares sobre México.

Del mismo modo, en los dos títulos se conforma un equipo de agentes especiales cuyo mayor punto de convergencia es su secrecía, ambos grupos deberán actuar con el mayor sigilo posible puesto que de antemano se sabe que su presencia viola cualquier acuerdo internacional, lo cual, a su vez, se traduce en la violación de la soberanía mexicana.

La cuestión de la soberanía es una constante en ambos juegos de video, podríamos decir que es la piedra angular de los relatos. Si bien se ha dicho que con los actos de trasgresión narrados en los juegos se pone en riesgo la estabilidad, seguridad, paz y estilo de vida de la nación yanqui, lo que realmente se trasgrede es la autoafirmación de los EU como nación intocable e independiente, en otras palabras se daña la psique de este país al poner de manifiesto su vulnerabilidad.

De tal suerte que para enmendar el proceso de degradación primario, es decir, la falta contra EU, se pretende llevar a cabo un proceso de mejoramiento que desde la perspectiva mexicana implica un proceso de degradación. En suma, la violación contra la soberanía norteamericana sólo encuentra retribución cuando se quebranta la propia soberanía del país agresor, por lo que la solución no se halla en la negociación, sino en la venganza aunque ésta se encuentre velada bajo argumentos que apuntan hacia la negociación y posible solución pacífica.

Uno de estos argumentos se repite con frecuencia en el par de relatos, la intervención armada e ilegal en suelo mexicano se lleva a cabo en aras de “evitar un mal mayor”. En otras palabras, se pretende evitar una guerra con México que traería consigo un alto costo

en pérdidas humanas. Se establece así una relación contractual con México, aceptada o no, en la que este país sale beneficiado a causa de un proceso de degradación.

En este tenor, no resulta extraño que una de las principales relaciones hipertextuales en ambos títulos remita (a través de diversas alusiones, simples e indirectas) a la guerra entre México y EU de 1946 a 1948. Se intenta establecer una base histórica que fundamente los resultados adversos que una guerra entre ambas naciones podría acarrear con graves repercusiones para México.

Algunas otras referencias hipertextuales que merecen una mención aparte se componen por elementos que remiten a la cultura mexicana, tales como la virgen de Guadalupe, la bandera de México, las referencias a la cultura azteca, a su comida, etc. Sin embargo, en ocasiones estas referencias se emplean de forma artificiosa para vincular estas relaciones con otro tipo de elementos, por ejemplo, drogas, violencia, corrupción, pobreza, y hasta comunismo. Se emite así una visión de conquista en la que los salvajes que deben ser civilizados.

*GRAB 2* es quizá el juego que realiza estas vinculaciones con mayor frecuencia. La amenaza representada por los “nuevos niños héroes”, en vez de ser héroes (aunque en el relato la población mexicana los ve como tales) se les presenta como extremistas, con lazos con naciones identificadas con terrorismo y de orientación comunista. Bajo ese entendido, no es fortuito que se establezca una relación hipertextual con el ex candidato a la presidencia en 2006, Andrés Manuel López Obrador, a quien a menudo se le tacha de radical por ser un político de izquierda. Tampoco es aleatorio que se encuentren mensajes



Fig. 28. Pintas callejeras muestran el rechazo al capitalismo en Oaxaca (Ubisoft, 2007).

como “Turista go home, Oaxaca anticapitalista” en el juego, siendo que éste se encuentra ambientado en el estado de Chihuahua y no en Oaxaca.

Otra constante en ambos juegos es su ambientación en Ciudad Juárez, Chihuahua, metrópoli en la que la mayoría de los eventos

relatados tienen lugar. Tal selección no está hecha a la ligera y responde a la cercanía de dicha ciudad con los EU, así como a los altos índices de criminalidad de la misma. Los dos títulos nos presentan una Ciudad Juárez desolada, en ruinas o a manera de pueblo fantasma. Esta visión es una metáfora que utiliza a Ciudad Juárez para encarnar las características más negativas y denigrantes de México.

En otro orden de ideas, los equipos conformados por el gobierno estadounidense se integran por miembros destacados en ciertas áreas, así confluyen en estos grupos agentes de inteligencia y antidrogas, policías condecorados, expertos en explosivos, francotiradores, médicos, etc. No obstante, y a pesar de esta diversidad de especialistas, es gracias a al enfoque narratológico que notamos una mayor atención sobre uno de los miembros del equipo.

Podría pensarse que este énfasis significativo sobre uno de los actantes responde a una de las convenciones de los juegos de video, pero en el caso concreto de *Call of Juárez: the Cartel* existen varios personajes a elegir y, sin embargo, el peso argumentativo recae solamente en uno de ellos sin posibilidad de que los otros adopten un rol más protagónico. Entonces, el hecho de que los héroes de cada juego, Benjamin McCall y Scott Mitchell, estén focalizados continuamente y que el relato se articule alrededor de ellos remite a un alto grado de individualismo, característica que se sugiere necesaria para la solución del conflicto, en contraposición a una salida negociada entre una multiplicidad de actantes.

Por último, pero no menos importante, es menester comparar las reglas de juego. Si bien la dinámica en ambos juegos consiste en eliminar a los enemigos toda vez que se cumplen los objetivos de la misión, en *Call of Juárez: the Cartel* se debe tener cuidado de no herir a civiles, éstos abundan por las calles y a veces se mezclan entre los adversarios; si no se tiene cuidado se termina hiriendo a alguno, con lo que el juego se da por terminado. De esta manera, el jugador debe adoptar una actitud más precavida en la medida en que el juego no premia la eliminación de personas inocentes.

Por su parte, en *GRAW 2* los civiles prácticamente son inexistentes, su presencia está negada. El jugador puede abrirse paso a través de Ciudad Juárez disparando a cualquiera, todos son enemigos. Empero, en este juego el usuario debe ser cuidadoso para no lastimar a sus propios compañeros de equipo, mientras que en *Call of Juárez: the Cartel* no son necesarias tales precauciones. Así pues, *GRAW 2* fomenta el trabajo en equipo.

En síntesis, el análisis narratológico aplicado a los videojuegos *Call of Juárez: the Cartel* y *GRAW 2* pone de manifiesto la zozobra que México significa para los Estados Unidos, dada su cercanía geográfica y el clima de inestabilidad que se vive en el vecino país sureño, desde una perspectiva global y no privativa de EU. Adicionalmente, México es visto como la puerta de entrada de otros grupos y países enemistados con la nación yanqui.

## Conclusiones

La aplicación del análisis narratológico en *Call of Juárez: the Cartel* y *GRAW 2* ha permitido estudiar satisfactoriamente estos dos juegos de video a partir de sus características argumentales. Con base en los resultados arrojados por dicho análisis es posible afirmar que ambos comparten una estructura narrativa común. Es decir, se plantea una problemática social, un fenómeno o conflicto, al cual es necesario dar solución.

Para ello se brindan argumentos que sustenten la relevancia de la problemática, toda vez que se proporciona una postura frente a la misma. En última instancia, pero no por ello menos importante, se alienta al usuario a formar parte de esta solución propuesta a manera de agente purificador.

Por supuesto, a través de este estudio se ha logrado reconocer una de las estructuras narrativas que pueden adoptar los videojuegos de corte documental, pero no por ello la única. Es posible que disposiciones estructurales alternativas del relato en estos juegos puedan contemplar la elección del jugador entre diferentes posibles soluciones al conflicto, de acuerdo con su propio criterio. La interactividad del medio permite la creación de escenarios como el descrito.

Estos “encargos” o “licencias” creativas que el narrador le encomienda al jugador otorgarían un cierto grado de libertad para definir el rumbo que pueden tomar los acontecimientos en el relato. Sin embargo, para el caso de los dos juegos analizados, se trata de una ilusión, puesto que ya existe un *metarelato* trazado desde el comienzo. El jugador es guiado para hacer lo que el sistema considera correcto, lo cual no necesariamente es visto de la misma manera por el usuario.

En lo que a los tres ejes narratológicos se refiere (*voz, modo y tiempo*), éstos se hallan también estructurados de forma homóloga en ambos juegos.

La *voz* utilizada en este par de juegos presenta a un predominante narrador heterodiegético, encargado de dar coherencia al relato y servir de armazón a la estructura

básica de éste. A menudo su presencia se diluye y sólo se manifiesta a través de recursos audiovisuales como el encuadre, la duración de las escenas, elementos de audio extradiegético, etc.; y mediante las instancias propias de los videojuegos encargadas de añadir sentido, tales como las reglas, el ambiente y el mismo sistema de juego.

En *Call of Juárez: the Cartel* el narrador presenta dos posturas frente al problema de la droga en EU y México. La que pugna por la prohibición de la compra, venta y consumo de estupefacientes; y la que busca la regulación y legalización de estas sustancias. Si bien los actos narrativos relatados en el juego se inclinan hacia el primer enfoque, no obstante, se presentan otras alternativas para resolver el conflicto.

Para el caso de *GRAW 2* el narrador maneja una postura rígida a lo largo del relato respecto al levantamiento insurgente en México y el resto de Latinoamérica. Para este narrador el golpe de estado en México debe ser reprimido ya que su desarrollo pone en riesgo la estabilidad y seguridad de la nación estadounidense.

Por su parte, en ambos títulos el *modo* parte de este “gran imaginador” o narrador heterodiegético -una instancia narrativa que posee la mayor cantidad de información y la disemina de acuerdo a sus propios fines- hacia una perspectiva literal o perceptiva donde lo relatado nos llega a través del sistema sensorial de los actantes; es decir, el jugador conoce la historia y configura el relato estando focalizado como uno de los actantes del mismo. Pero es en última instancia el narrador heterodiegético quién delega funciones y decide cuándo y cómo se llevarán a cabo estas focalizaciones o perspectivas.

Como dijimos previamente, la ilusión de independencia, o libre albedrío, se construye mediante el cambio de *modo*, es decir, con la implementación del narrador autodiegético, en el que el jugador parece construir su propio relato.

En lo que al eje *tiempo* se refiere ambos juegos disponen sus eventos siguiendo una línea cronológica, o diegética, y desviándose de ésta rara vez utilizando anacronías de tipo analepsis, es decir, vueltas hacia un momento pasado, mejor conocidas como *flashbacks*. De esta forma se agrega información adicional. Por ejemplo, en *GRAW 2* nos enteramos de un conflicto armado en la Ciudad de México, previo a los acontecimientos

que se relatan en el juego; mientras que en *Call of Juárez: the Cartel* conocemos el origen de la animadversión entre el personaje principal y su némesis remontándonos a la guerra de Vietnam.

No menos interesante resulta la manera en que se articulan los argumentos para establecer la base real sobre la que se fundamenta el discurso en los videojuegos de tipo documental. De esta forma, las notas periodísticas, las crónicas históricas, los personajes del imaginario público, los videos, audios y fotografías de archivo, confluyen en una extensa red de relaciones hipertextuales tejida a base de referencias directas e indirectas.

La elección de estas referencialidades no se realiza de manera fortuita y responde a objetivos específicos, los cuales a menudo buscan añadir significación al relato. Para tal fin, los creadores de videojuegos documentales recopilan información sobre la problemática a desarrollar, así como materiales audiovisuales que sirvan de apoyo narrativo al relato.

De tal suerte, en *Call of Juárez: the Cartel* y *GRAW2* existe un amplio trabajo de investigación que abarca desde aspectos geográficos correspondientes a la República Mexicana, particularmente sobre el estado de Chihuahua; hasta datos históricos que remiten a conflictos armados tales como la guerra de Vietnam, de Irak, del Golfo, y la guerra entre México y EU. Esta última se convierte en piedra angular para la estructuración del discurso en ambos juegos de video analizados. Con frecuencia se remite a ella a través de relaciones hipertextuales simples, mediante fechas, datos y acontecimientos; y de forma indirecta gracias a metáforas, nombres de personajes y juegos de palabras.

Lo anterior se pone de manifiesto con mayor énfasis en el juego *GRAW2*, en el cual los “nuevos niños héroes”, una suerte de insurgentes ultraconservadores, nos remontan irremisiblemente a aquel 13 de septiembre de 1847 cuando el castillo de Chapultepec cayó a manos de las tropas estadounidenses. Diferentes significaciones convergen en este punto, articuladas por el manejo recursivo del relato, mezclando lo pasado con lo presente para crear un nuevo significado en el que los rebeldes de Latinoamérica son

auxiliados por provincias ex soviéticas y naciones del medio oriente en aras de conseguir la destrucción del sueño americano. Se trata de la pesadilla del terrorismo haciendo su arribo a América Latina.

La argumentación en *Call of Juárez: the Cartel* explora las redes de corrupción tejidas por el crimen organizado, y la posible vulneración de las instituciones públicas a consecuencia de los traficantes de droga. El juego pone bajo la lupa a organismos como el FBI, la CIA y el propio gobierno norteamericano, cuestionado su transparencia e incorruptibilidad frente al poder en aumento de los cárteles de la droga mexicanos. Las relaciones hipertextuales en este juego traen a colación la prohibición de venta de alcohol en EU en 1919, mejor conocida como Ley Seca, que condujo a la proliferación del crimen organizado en esa nación. Esta alusión, utilizada a manera de moraleja, se relaciona en el juego con Ciudad Juárez al argumentar que en esa metrópoli fronteriza se almacenaba y pasaba el alcohol hacia EU. De esta forma se busca fundamentar a través de hechos históricos una postura ideológica contra la prohibición de venta y consumo de drogas con base en experiencias anteriores.

Mención aparte merece la precisión fotorrealista con la que es recreada la Ciudad Juárez de nuestros días en ambos juegos. Sus condiciones topográficas, monumentos, vialidades, sitios de interés, fachadas y habitantes son retratados con tal fidelidad que parecen salidos de una postal. Ello sólo puede ser resultado de horas de extensa investigación en campo que permitieran modelar una Ciudad Juárez virtual a imagen y semejanza de la real.

Los aspectos social y cultural también son utilizados con fines discursivos en la narración. Frecuentemente, el jugador puede encontrarse con referencias a la cultura mexicana en el discurso de los personajes, por ejemplo, el gusano de mezcal, el tesoro de Moctezuma, los niños héroes, el castillo de Chapultepec, etc.; pero con mayor regularidad estas referencias culturales se manifiestan de forma visual mediante la inclusión de banderas mexicanas, imágenes alegóricas a la virgen de Guadalupe, murales con motivos precolombinos, y pintas de propaganda política.

La finalidad de tales empeños es sin duda alcanza el mayor realismo posible, el cual debe traducirse en una experiencia reconocida como viable por el usuario, para que éste comulgue con las implicaciones discursivas que se plantean en el relato, pues, a final de cuentas, se emplea la narrativa para jugar con la realidad en esta clase de juegos.

Dicho lo anterior es importante reflexionar acerca de la importancia de la narratología como pilar metodológico de la presente investigación. A partir de este eje es posible aislar las características modales, temporales y enunciativas del relato para su estudio particular y posterior análisis correlacionado. Sin el empleo de la narratológica el análisis de estos dos juegos video habría sufrido de grandes tropiezos debido a las características interactivas del medio, cuyo dinamismo le otorga la capacidad de elaborar una gran cantidad de relatos variables, casi tan numerosos como las posibilidades aceptadas por el sistema de juego.

A manera de autocrítica podemos señalar la necesidad de incluir elementos del análisis semiótico en futuras investigaciones en materia de videojuegos, los cuales favorezcan el estudio de símbolos y la interpretación de su significado bajo el contexto que se circunscriben. No obstante, esta adición se propone desde una perspectiva ecléctica que permita la utilización conjunta del análisis narratológico a la par de las aplicaciones propias de la semiótica.

Sin embargo, uno de los atractivos de la narratología en esta clase de investigaciones, y una de las razones por las cuales se justifica su elección, es la aplicación de la *función ideológica*. Ésta nos permite determinar la orientación positiva o negativa de una instancia narrativa (narrador, actante, acto narrativo, etc.) respecto de un asunto específico.

En lo tocante a la obra de de Genette, la *función ideológica* es una de las categorías del análisis narratológico menos desarrolladas por el autor. En el presente trabajo se ha propuesto la identificación de tal función a través de una técnica de correlación que establece vínculos entre otras categorías e instancias del relato. Aquí hemos reconocido la *función ideológica* en dos juegos de video partiendo de la manera en que se narra la historia: empleando narradores de primer y segundo orden; considerando el peso de los actantes

dentro del relato (dada su *focalización*) y su inclinación por una cierta postura; y evaluando la elección de relaciones hipertextuales para los diversos actantes y actos narrativos relatados, de los cuales es posible establecer una postura ideológica a partir de la connotación que de estas relaciones se hace en el mismo relato, dado el *modo* en que está narrado. Así pues, la *función ideológica* juega un papel preponderante cuando estudiamos narraciones que abordan temáticas, situaciones o conflictos sacados de la vida real, en la medida en que irremisiblemente se ven obligadas a adoptar una postura.

Si bien podemos denominar a *Call of Juárez: the Cartel* y *GRAW 2* como videojuegos documentales, éstos no pretenden abordar las complejidades que dan forma a las problemáticas expuestas en sus discursos. Se limitan a exponer una visión del fenómeno, con lo que se orientan hacia una función de comentario o editorialización. Se trata del abordaje subjetivo de dos fenómenos de impacto social, el cual no permite la expresión de otras voces o posturas.

Desde una óptica general dentro del campo de la comunicación, el presente trabajo ha contribuido a reconocer a los juegos de video como un medio de comunicación integral con particularidades que lo diferencian de otros medios, y cuyas características propias deben ser tomadas en cuenta para llevar a cabo su análisis.

En un segundo plano, este estudio ha conseguido registrar patrones de estructuración narrativa para los llamados juegos serios, brindando los elementos necesarios para la determinación de su posición ideológica. En ese sentido, se reconoce entonces el papel de los juegos de video como instrumentos difusores de ideología. Solamente a través de mayores y más variados estudios seremos capaces de determinar su eficiencia al transmitir una ideología y las implicaciones sociales que esto conlleva.

Como aportación metodológica, el presente trabajo pretende servir como una guía para otros investigadores interesados en estudiar los juegos digitales a partir de su composición narrativa. Si bien, el análisis presentado a lo largo de estas páginas gira en torno al relato de los juegos de video, su estudio se ha llevado a cabo teniendo en cuenta el sistema de normas de juego, gratificaciones y penalizaciones. Esto responde a un intento por

establecer un puente entre las diversas tendencias metodológicas que en últimos tiempos han colmado las investigaciones en materia de juegos digitales, encabezadas principalmente por la corriente narratológica y ludológica.

A menudo estas dos aproximaciones han estado divorciadas, cada una pugnando por ser reconocida como el puntero a seguir en los estudios sobre juegos de video. Mientras que en la Ludología prevalece la interrelación entre elementos formales del sistema de juego, en la narratología lo que importa es el relato. El dinamismo y la interactividad del medio obligan a considerar el empleo conjunto de ambos ejes, la predominancia de una aproximación sobre otra estará dictada por la naturaleza de la propia investigación.

Por último, la mayor aportación a la que aspira un servidor mediante esta obra consiste en poner sobre la palestra el tema de los videojuegos como un medio de comunicación que amerita la atención de la comunidad académica, especialmente en lo que a México respecta. Luego entonces, sirva este trabajo como un llamamiento a estudiar el fenómeno de los videojuegos desde diversas disciplinas, manteniendo una posición crítica y objetiva.

Queda claro que la labor de los investigadores interesados en esta línea de investigación no termina nunca y a menudo se ve superado por la cantidad de títulos que aparecen en el mercado cada año. En lo que a América Latina respecta, mucho es el trabajo que queda aún por hacer. Basta mencionar nombres como *Mercenaries 2: World in Flames* (2008), en el que un grupo de asesinos a sueldo deben derrocar a un mandatario en Venezuela que amenaza con provocar una crisis petrolera; *Call of Duty: Black Ops* (2010), donde se realiza un recuento de las operaciones encubiertas para asesinar a Fidel Castro durante la década de los sesenta; juegos independientes como *Border Patrol* o *La Migra*, en los que se aborda el fenómeno de la migración de mexicanos a EU desde una perspectiva conservadora; o los títulos más antiguos como *Guerrilla War* (1987), originalmente conocido como *Guevara*, el cual presenta un abordaje lúdico de la revolución cubana; por mencionar algunos.

Los juegos de video son uno de los medios que se encuentran en evolución continua, reinventándose a sí mismo en ciclos que van de cuatro a siete años. Por esta razón es

menester que el investigador en la materia esté preparado para adaptarse a estos giros de la industria, y se mantenga atento a las nuevas tendencias al respecto, sin que por ello cambie su postura analítica.

A poco más de cuarenta años del surgimiento de los juegos de video es posible asegurar que aún falta mucho trecho por recorrer en cuestión de aproximaciones teórico-metodológicas aplicadas a su estudio. De acuerdo con el académico, José Garfias, el estudio de este medio conlleva una responsabilidad que no se limita al análisis de estos productos, sino que le atribuye el papel de mediador entre industria y sociedad adoptando una visión a futuro que le permita aprovechar los recursos y beneficios de los videojuegos como elementos educativos: “Es deber del investigador seguir investigando este fenómeno actual para proponer, legislar y aprovechar los recursos en educación que el fascinante mundo de los videojuegos ofrece”.<sup>1</sup>

Al ser capaces de comprender mejor cómo se estructura el relato en los juegos de video estaremos en posibilidad de garantizar mejores contenidos que contribuyan a tratar problemáticas sociales de manera interactiva, integrando al usuario o jugador, permitiéndole entender las causas de un conflicto determinado y proporcionándole las herramientas de acción que le parezcan más adecuadas para la solución del problema, de acuerdo a su propia postura ideológica. Ese es el gran reto de los videojuegos de corte documental.

---

<sup>11</sup> José Ángel Garfias Frías. *Mitologías para el consumo global de videojuegos*. Pág. 287.

## *Fuentes de consulta*

### **Bibliografía y hemerografía**

Bal, Mieke (1985). *Teoría de la narrativa: (una introducción a la narratología)*. Madrid, España, Cátedra.

Barthes, Roland et al. (1991). *Análisis estructural del relato*. DF, México. Premiá.

Beck, John C. y Mitchell Wade (2006). *The Kids Are Alright: How the Gamer Generation Is Changing the Workplace*. EU, Harvard Business School Press.

Bell, Daniel, et al. (1974). *Industria cultural y cultura de masas*. Venezuela, Monte Ávila Editores.

Beristáin, Helena (1982). *Análisis estructural del relato literario*. DF, México. UNAM.

Boullón Sabín, Alfonso (2009). “Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad”, *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.

Burnham, Van (2001). *Supercade: a visual history of the videogame age, 1971-1984*, Cambridge, Massachusetts, MIT.

Bustos, Alicia Ángela (1991). *Estudios de narratología*. Buenos Aires, Argentina, Biblos.

Caillois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres*, Fondo de cultura económica, México.

Carrillo Marqueta, Juan y Ana Sebastián Morrillas (2010). *Marketing Hero: herramientas comerciales de los videojuegos*. Madrid, España, ESIC.

Castells Cuixart, Paulino (2002). *Enganchados a las pantallas: televisión, videojuegos, internet y móviles*. Barcelona, España, Editorial Planeta.

Cavazza, Marc, et al. (2002). *Sex, lies and video games: an interactive storytelling prototype*. Reino Unido, University of Teeside.

Chatman, Seymour (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. España, Taurus humanidades.

Concha, Ángeles de la (2010). *El Sustrato cultural de la violencia de género: literatura, arte, videojuegos*. Madrid, España, Síntesis.

Cuevas Góngora, David. (2011). "El tesoro perdido de Moctezuma". *Baetica. Estudios de Arte, Geografía e Historia*. No. 33. Málaga, España, Universidad de Málaga.

Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

Demaría, Rusel y Johnny L. Wilson (2002). *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*. España, McGraw Hill.

Doueih, Milad (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires, Argentina. Fondo de cultura económica.

Erdur-Baker, Ozgur (2010). "Cyberbullying and its correlation to traditional bullying, gender and frequent and risky usage of internet-mediated communication tools". *New Media & Society, Vol 12 (1)*, Londres, SAGE.

Esnaola, Graciela Alicia (2006). *Claves culturales en la organización del conocimiento: ¿qué nos enseñan los videojuegos?*, Buenos Aires, Alfagrama.

Frasca, Gonzalo (2009). "Juego, videojuego y creación de sentido", *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España.

Garfias Frías, José Ángel (2006). *Mitologías para el consumo global de videojuegos. Análisis de Zelda, Halo y Metal Gear*. UNAM, México. El autor.

Gaudreault, André y François Jost (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España. Paidós.

Genette, Gérard (1989). *Figuras III*. España, Lumen.

-----, -----, (1989). *Palimpsestos*. Madrid, España. Taurus.

González Ramírez, José Francisco (1999). *Televisión y juegos electrónicos: ¿amigos o enemigos?* Madrid, España, Eos.

Gros Salvat, Begoña (2009). "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje", *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universitat Oberta de Catalunya.

-----, -----, (2008). *Videojuego y aprendizaje*. España, GRAO.

Gunkel, David J. (2010). "The real problem: avatars, metaphysics and online social interaction". *New Media & Society, Vol 12 (1)*. Londres, SAGE.

Hernández Arguelles, César (1998). *Breve historia del videojuego*, Madrid, A. Madrid Vicente.

Hogan, Jameson C. (2012). *Story, Play, and Steam: Thermoludic Narratology in Video Game Studies*. EU, ProQuest, UMI Dissertation Publishing.

Horn, Stanley F. (1949) *The Robert E. Lee reader*, EU, Bobbs-Merrill Company.

Hühn, Peter et. al. (2012). *The Living Handbook of Narratology*. Hamburgo, Alemania, Hamburg University Press.

Huizinga, Johan (2007). *Homo ludens*, Alianza editorial, Madrid, España.

Jahn-Sudmann, Andreas, et. al. (2008). *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears*, Inglaterra, Palgrave Mcmillan.

Jansz, Jeroen, et al (2010). "Playing *The Sims2*: an exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play". *New Media & Society*, Vol 12 (2). Londres, SAGE.

Jesper, Juul, (2005). *Half-real: videogames between real rules and fictional worlds*, Cambridge, Massachusetts, MIT.

Justine Cassell y Henry Jenkins (1998). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge, Massachusetts, MIT.

King, Lucien (2002). *Game on: the history and culture of videogames*, Londres, Laurence King.

Kozinets, Robert V. (2010). *Netnography, Doing Ethnographic Research Online*, Londres, SAGE.

Levis, Diego (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, España, Paidós.

Mattelart, Tristan (2009). "Audio-visual piracy: towards a study of the underground networks of cultural globalization". *Global Media and Communication*. Diciembre 2009, vol. 5, No. 3. Francia, SAGE.

Moraldo, Hernán (2009). "Aplicación de las interfaces modernas". *Comunicación No. 7*, Vol. 1, España, Universidad de Sevilla.

Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Nueva York, EU, The Free Press.

Neira Piñeiro, María del Rosario (2003). *Introducción al discurso narrativo fílmico*. Madrid, España. Arco/Libros.

- Nichols, Bill (1997). *La representación de la realidad*. España: Paidós.
- Parreño, José Martí (2010). *Marketing y videojuegos. Product placement, in-game advertising y advergaming*. Madrid, España. ESIC.
- Peinado, Federico y Michael Santorum (2004). “Juego emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?”. *Revista Ícono 14. Revista de comunicación y nuevas tecnologías*. No. 4. Vol. 2. Madrid, España, Asociación científica de Comunicación y Nuevas Tecnologías.
- Pinney, Thomas (2005). *A history of wine in America. From Prohibition to the present*. EU, UC Press.
- Pivec, Maja (2006). *Affective and emotional aspects of human-computer interaction*, Amsterdam, Berlin, Oxford, Tokio, Washington DC, IOS Press.
- Propp, Vladimir (1987). *Morfología del cuento*. Madrid, España, Fundamentos.
- Ramos Serrano, Marina y Óliver Pérez Latorre (2009). “Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego”. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*. No 7. Vol. 1. España, Universidad de Sevilla.
- Reis, Carlos et. al. (1996). *Diccionario de Narratología*. Salamanca, España, Colegio de España.
- Rodil Jiménez, Irene y Camino Pardo de Vega (2010). *Operaciones auxiliares con tecnologías de la información y la comunicación*. España, Paraninfo.
- Rodríguez, Elena et. al. (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflicto*. Madrid, España, FAD, IN JUVE.
- Royston, Mark W. (2009) *The faces behind the bases: brief biographies of those for whom our military bases are named*, EU, iUniverse.
- Ruiz Collantes, F. Xavier (2009). “Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos”, *Comunicación No. 7*. Vol. 1, España, Universitat Pompeu Fabra.
- Ruiz Dávila, María (2010). *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces*. Madrid, España, Ministerio de Educación, Narcea Ediciones.
- Salem, Diana B. (2006). *Narratología y mundos de ficción*. Buenos Aires, Argentina, Biblos.
- Sánchez Navarro, Jordi (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona, España, Editorial UOC.

Schmieder, Christian (2009). "World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, sex and gender in the online role-playing game World of Warcraft". *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1, Gran Bretaña, Intellect.

Schumann, Christina y Daniel Schultheiss (2009). "Power and nerves of steel or thrill of adventure and patience? An empirical study on the use of different video game genres". *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1, Gran Bretaña, Intellect.

Seegert, Alf (2009). "Doing there' vs 'being there': performing presence in interactive fiction". *Journal of Gaming and Virtual Worlds* No. 1, Vol. 1, Gran Bretaña, Intellect.

Sicart, Miguel (2009). *The ethics of computer games*, Cambridge, Massachusetts, MIT.

Stam, Robert (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona, España, Paidós.

Tejeiro Salguero, Ricardo (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*, Barcelona, Ariel.

Thompson, John B. (1993). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México, UAM-Xochimilco.

Tortosa, Virgilio et. al. (2008). *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante, España, Publicaciones Universidad de Alicante.

Trémel, Laurent (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimedia*. París, Francia. Presses Universitaires de France.

Valles Calatrava, José R. (2008) *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid, España, Iberoamericana.

Valleur, Marc, (2005). *Las nuevas adicciones del siglo XXI: sexo, pasión y videojuegos*, Barcelona, Paidós.

Wolf, Mark J. P. y Bernard Perron (2005). "Introducción a la Teoría del videojuego". *Formats. Revista de comunicación audiovisual*. Número 4. Barcelona, España. Universidad Pompeu Fabra.

Wright, J. Talmadge et. al. (2010). *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies. Critical Approaches to Researching Video Game Play*. EU, Lexington Books.

## **Cibergrafía**

"About Game Studies."

<http://www.gamestudies.org/about.html>

Fecha de consulta: 13 de septiembre de 2011.

“About Gonzalo Frasca”

[http://www.ludology.org/about\\_gonzalo\\_frasca.html](http://www.ludology.org/about_gonzalo_frasca.html)

Fecha de consulta: 26 de junio de 2011.

Adams, Ernest (15 de noviembre de 2004). “The Designer’s Notebook: Dramatic Novelty in Games and Stories”.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/2162/the\\_designers\\_notebook\\_dramatic\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2162/the_designers_notebook_dramatic_.php)

Fecha de consulta: 6 de mayo de 2012.

Aylett, Ruth (1999). “Narrative in Virtual Enviroments – Towards Emergent Narrative. AAAI Symposium on Narrative Intelligence”.

<http://www.macs.hw.ac.uk/~ruth/Papers/narrative/AAAI Symp99Narrative>

Fecha de consulta: 23 de abril de 2012.

“Call of Juarez: The Cartel, no para México” (23 de febrero de 2011). *PC World*.

<http://www.pcworld.com.mx/Articulos/11942.htm>

Fecha de consulta: 17 de julio de 2011.

Cano, Luis (10 de marzo 2007). “Denunciarán a creador de videojuego”. *El Universal*. Edición en línea.

<http://www.eluniversal.com.mx/notas/411505.html>

Fecha de consulta: 3 de mayo de 2010.

Cruz, Juan Manuel (21 de febrero de 2011). “Rechazan videojuego 'Call of Juárez: The Cartel’”. *El Universal*. Edición en línea.

<http://www.eluniversal.com.mx/notas/746622.html>

Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2011

Dmtta (6 de mayo de 2012). “Especial: Narrativas, primera parte”.

<http://atomix.vg/2012/05/06/especial-narrativas-primera-parte/>

Fecha de consulta: 3 de junio de 2012.

“EU, en su punto más alto en consumo de drogas” (16 de septiembre de 2010). *El Universal*. Edición en línea. <http://www.eluniversal.com.mx/notas/709354.html>

Fecha de consulta: 21 de diciembre de 2011.

Frasca, Gonzalo (1999). "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative".

<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Fecha de consulta: 23 de abril de 2011.

Juul, Jesper (julio, 2001) "Games Telling stories?".

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#top#top>

Fecha de consulta: 11 de agosto de 2011.

"La importancia del videojuego como medio de comunicación" (25 de noviembre de 2007).

[http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia\\_comunicacion/articulo.asp?i=1718](http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718)

Fecha de consulta: 3 de marzo de 2012.

"Las armas del operativo 'Rápido y furioso' llegaron al 'Chapo' Guzmán" (26 de julio de 2011). *CNN México*.

<http://mexico.cnn.com/mundo/2011/07/26/los-agentes-de-cu-en-mexico-nos-enganaron-con-rapido-y-furioso>

Fecha de consulta: 10 de febrero de 2012.

Monge, Yolanda. "Irak expulsa a la principal compañía de seguridad privada de EE UU" (18 de septiembre de 2007). *El País*.

[http://elpais.com/diario/2007/09/18/internacional/1190066408\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/09/18/internacional/1190066408_850215.html)

Fecha de consulta: 7 de marzo de 2011.

"Nuclear rivalry". *BBC News*.

[http://news.bbc.co.uk/hi/english/static/in\\_depth/south\\_asia/2002/india\\_pakistan/timeline/1998.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/english/static/in_depth/south_asia/2002/india_pakistan/timeline/1998.stm)

Fuente de consulta: 6 de mayo de 2012

"Official Website of Fort Hood". <http://pao.hood.army.mil/>

Fecha de consulta: 13 de Julio de 2012.

Piscitelli. "Cuando las reglas son la ideología. Los aportes fundacionales del uruguayo Gonzalo Frasca a la teoría de los videojuegos".

<http://www.filosofitis.com.ar/2005/03/27/cuando-las-reglas-son-la-ideologia-los-aportes-fundacionales-del-uruguayo-gonzalo-frasca-a-la-teoria-de-los-videojuegos/>

Fecha de consulta: 6 de octubre de 2010.

Peláez, Bruno, "La importancia del videojuego como medio de comunicación".

[http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia\\_comunicacion/articulo.asp?i=1718](http://www.tecnologiahechapalabra.com/sociedad/sociologia_comunicacion/articulo.asp?i=1718)

Fecha de consulta: 23 de junio de 2011.

“Ubisoft”. [www.ubi.com](http://www.ubi.com)

Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2010.

### **Videografía**

*GameHeadz* (2004). Discovery Channel. 47 min.

*Gamer Generation* (2007). Discovery Channel. 45 min.

*Rise of the Video Game* (2007). “Level One”. Emily Lau. Discovery Channel. 45 min.

### **Ludografía**

AAA Lucha Libre Héroes del Ring (2010). Konami. PS3, PSP, Xbox 360, Wii, NDS.

Age of Empires (1997). Microsoft Studios. PC.

Altered Beast (1988). Sega. Arcade.

America’s Army (2002). United States Army. PC.

Assassin’s Creed (2007). Ubisoft. PC, PS3, Xbox 360, NDS, PSP.

Asteroids (1979). Atari. Arcade.

Barbie Girls (1992). High Tech Expressions. NES.

Battletoads (1991). Rare. NES.

Battlefield 1942 (2002). Electronic Arts. PC.

Black & White (2001). EA Games. PC.

Brain Age (2005). Nintendo. NDS.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 (2005). Ubisoft. Xbox.

Call of Duty (2003). Activision. Xbox, PS2.

Call of Juarez: The Cartel (2011). Ubisoft. Xbox 360, PS3, Windows.

Castlevania (1986). Konami. NES.

Castlevania: Dracula X (1995). Konami. SNES.

Castlevania: Symphony of the night (1997). Konami. PlayStation.

Chrono Cross (1999). Square. PlayStation.

Civilization (1991). MicroProse, Koei. DOS, Windows, Macintosh, Amiga, Sega Saturn, Atari ST, SNES, PlayStation.

Club Penguin (2005). Disney. Adobe Flash.

Contra (1987). Konami. Arcade, NES.

Counter-Strike (1999). Valve Corporation. Windows, Xbox.

Crackdown (2007). Microsoft Game Studios. Xbox 360.

Crash Tag Team Racing (2005). Sierra Entertainment. Xbox, PS2, GameCube, PSP.

Dance Dance Revolution (1998). Konami. Arcade.

Dead Space (2008). Electronic Arts. Xbox 360, PS3, Windows.

Diablo (1996). Blizzard Entertainment. Windows, Mac.

Diablo II (2000).Blizzard Entertainment. Windows, Mac OS, Mac OS X.

Dino Crisis (1999). Capcom. PlayStation.

Doom (1993). idSoftware. PC.

Double Dragon (1987). Taito Corporation. Arcade.

Echochrome (2008). Sony Computer Entertainment. PSP.

EverQuest (1999). Sony Online Entertainment. Windows, Mac OS X.

Façade (2005). Michael Mateas, Andrew Stern. PC.

Fahrenheit (2005). Atari. Windows, Xbox, PS2, Xbox 360.

FIFA 2011 (2010). Electronic Arts. Windows, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, NDS.

Final Fantasy (1987). Square Enix. NES.

Gears of War (2006). Microsoft Game Studios. Windows, Xbox 360.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (2007).Ubisoft. Xbox 360, Windows, PS3, PSP.

Grand Theft Auto (1997). Rockstar Games. PlayStation, PC, Xbox.

Grand Theft Auto IV (2008). Rockstar Games. PS3, Xbox 360, Windows.

Guild Wars (2005). NCsoft. Windows.

Halo (2001). Microsoft. Xbox, Windows.

Lego Star Wars (2005). Eidos Interactive, LucasArts. PS2, Windows, Game Boy Advanced, Xbox, GameCube, Mac OS X.

Leisure Suit Larry (1987). Sierra Entertainment. PC.

Madden NFL 11 (2010). EA Sports. PS3, PS2, Wii, Xbox 360, PSP.

Mass Effect (2007). Microsoft Game Studios. Xbox 360, Windows.

Medal of Honor (1999). EA Games. PlayStation, Xbox, GameCube.

Monkey Island (1990). LucasArts. Atari ST, Amiga, Windows, Mac, Mega-CD.

Monster Hunter (2004). Capcom. PlayStation.

Mortal Kombat (1992) Midway Games. Arcade.

Need for Speed (1994). Electronic Arts. PC, PlayStation.

Need for Speed: Most Wanted (2005). Electronic Arts. Xbox 360, Xbox, PS2, GameCube, NDS, Windows.

Pac-Man (1980). Namco. Arcade.

Passage (2007). Jason Rohrer. PC.

Psychonauts (2005). Majesco Entertainment, THQ. Windows, Xbox, PS2, Xbox 360, Mac OS X, Linux, PSN.

Quake (1996). idSoftware. PC.

Reed Steel (2006). Ubisoft. Wii.

Resident Evil 3 (1999).Capcom. PlayStation, Windows, Sega Dreamcast.

Resident Evil 4 (2005). Capcom. PS2, GameCube, Windows.

Resident Evil 5 (2009). Capcom. PS3, Xbox 360, Windows.

Rock Band (2008). Electronic Arts. PS3, PS2, Xbox 360, Wii.

RuneScape (2001). Jagex Games Studio. Java.

Saints Row (2006). THQ. Xbox 360.

Silent Hill (1999). Konami. PlayStation.

Singstar (2004). Sony Computer Entertainment Europe. PS2, PS3.

Second Life (2003). Linden Research. Windows.

September 12th (2004). Gonzalo Frasca. Adobe Flash.

Space Invaders (1978). Taito. Arcade.

Spacewar! (1962). Steve Russell. PDP-1.

Spore (2008). Electronic Arts. PC.

StarCraft (1998). Blizzard Entertainment. PC.

Street Fighter (1987). Capcom. Arcade.

Super Mario Bros. (1985). Nintendo. NES.

Super Mario Kart (1992). Nintendo. SNES.

Super Metroid (1994). Nintendo. SNES.

Super Smash Bros. (1999). Nintendo. Nintendo 64.

Tekken (1994). Namco. Arcade.

Tennis for Two (1958). William Higinbotham. Oscilloscopio.

Tetris (1984). Alexey Pajitnov. Varias.

The Dig (1995). LucasArts. PC.

The Legend of Dragoon (1999). Sony Computer Entertainment. PlayStation.

The Sims (2000). Electronic Arts. PC.

The Sims Online (2002). Electronic Arts. Windows.

Tiger Woods PGA Tour (1998). Electronic Arts. PC, PlayStation.

Wipeout (1995). Psygnosis. PlayStation, PC, Sega Saturn.

World of Warcraft (2004). Blizzard Entertainment. Windows, OS X.

Zoo Tycoon (2001). Microsoft Game Studios. Windows, Macintosh.