



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN

EL VIDEOJUEGO COMO ARTE QUE DESPIERTA
EMOCIONES; EL CASO THE LAST OF US

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

P R E S E N T A:

Emanuel Jetzai Velazco Arriaga

Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a
Proyectos para Innovar y Mejorar la Educación (PAPIME) de
la UNAM "La enseñanza de los lenguajes audiovisuales en la
era digital" PE302517.

ASESOR:

Dr. Hugo Luis Sánchez Gudiño



Nezahualcóyotl, Estado de México, 2019



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.

Agradecimientos

- A mi familia, por haberme apoyado en los proyectos que me he propuesto.
- Al Dr. José Ángel Garfias, Al Dr. David Cuenca Orozco por enseñarme todo lo que pude en relación a mi tema y los videojuegos
- A todos mis compañeros y amigos de La Finisterra, por aconsejarme y apoyarme en mí desarrollo académico.
- A mi asesor Hugo Luis Sánchez Gudiño, por todo su apoyo en la construcción de la estructura de este apoyo, por su tiempo y sus charlas.
- A mis sinodales Carlos Domínguez, Rubén Darío, Salvador Domínguez y Miguel Acosta por sus palabras de aliento ante este trabajo.
- A Edith y Julio Ortiz, a Issac Rendón, Melissa Paniagua, Daniela Mora, Sergio García, Adrián Guarneros, Raúl Reyes, Sergio Reyes, y Diego Hernández, por su apoyo, tiempo y paciencia como sujetos de prueba en esta investigación.
- Al Programa de Apoyo a Proyectos para Innovar y Mejorar la Educación (PAPIME), agradezco a DGAPA por la beca recibida en el marco del proyecto “La enseñanza de los lenguajes audiovisuales en la era digital” PE302517
- A la UNAM por darme la oportunidad de desarrollarme laboral y académicamente

Índice

Introducción	3
Capítulo I. El videojuego	8
1.1.- Contar historias a través de un videojuego	8
1.2. El videojuego contemporáneo	18
1.3.- The Last of Us.....	27
Capítulo II. Arte y Videojuegos – Conceptos básicos para el estudio del juego de video	34
2.1. El videojuego como arte.....	34
2.2. Estética	40
2.2.1. Inmersión.....	45
2.2.2. Fruición	48
2.3. La imagen.....	50
2.3.1. Escenario	51
2.3.2. Cinemáticas y Quick Time Events	54
2.3.3. Personajes.....	55
2.4. Composición sonora.....	58
2.4.1. Efectos de sonido	59
2.4.2. Banda Sonora Original (OST).....	60
2.5. Jugabilidad	63
2.5.1. Historia.....	64
2.5.2. Objetos	67
2.5.3. Interfaces Hápticas	68
Capítulo III. Modelo para la observación de la reacción del jugador	70
3.1. Análisis de tres preposiciones	72
3.1.1. Preposiciones de función referencial.....	73
3.1.2. Preposición de función sugestiva	75
3.1.3. Preposiciones de función sugestiva orientada	77
3.2. Las dos aperturas.....	79
3.3. Desde la teoría de la información.....	83
3.4. Información y Transacción Psicológica.	85
3.5. De la transacción psicológica la interpretación del estímulo	88
3.6. La realización del grupo de discusión.	95
3.6.1. Tamaño del grupo.....	99

3.6.2. Duración	100
3.6.3. Composición del grupo	100
3.6.4. Formación del grupo	101
3.7. Análisis del producto realizado por el grupo.....	103
Capítulo IV. A través de la experiencia del videojuego.....	107
4.1. Los sujetos de prueba y las sesiones de juego.....	107
4.2. Sesiones de juego	109
4.3. Cierre del método de análisis del jugador	157
4.4. El grupo de discusión	160
Conclusiones	166
Fuentes de Consulta.	171

Introducción

Los videojuegos han sido desde mucho tiempo atrás objeto de críticas y repudio por parte de la sociedad, argumentando ser los causantes de autismo, conductas psicopatológicas, y actividad criminal. Sin embargo, el videojuego ha logrado, desde muy temprano en la industria ha logrado crear productos innovadores tanto a nivel tecnológico como a nivel cultural.

Muchos son los juegos que han roto los paradigmas y han aportado mucho al público cautivo. *The Last of Us* por ejemplo, llevo al videojuego a la máxima expresión narrativa en 2013 siendo reconocido a nivel mundial y galardonado en diferentes rubros por la forma en que mezcla la narrativa y la jugabilidad con elementos clásicos del lenguaje cinematográfico gracias a la visión de Niel Druckman.

Este videojuego se mantuvo entre la línea de los videojuegos comerciales con el único fin de consumo, y entre los juegos alternativos, que buscan la inclusión o la reflexión, de los cuales muchos pertenecen a compañías independientes. Entonces ¿cómo es que el videojuego sea tratado como arte? Y ¿cómo es que este medio de comunicación logra causar un impacto emocional en el jugador?

El presente trabajo busca presentar al videojuego como arte, una propuesta que desde 1993 los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder han plasmado en *¿Quién teme a los videojuegos?* Además de mostrar al videojuego como un aparato sensibilizante al contrario de lo que se cree en los estigmas sociales actuales.

La razón de ser de esta investigación es la de estudiar un fenómeno que, gracias a prejuicios y supuestos demostrados, no se ha estudiado a profundidad. El videojuego es un producto dentro de las denominadas industrias culturales cuyo objetivo es generar cultura para su consumo. Partiendo desde esta visión, se construirá un modelo de análisis de videojuego con narrativa y mostrar su efecto en la audiencia para evidenciar su efecto sensibilizante.

Muchos son los videojuegos que actualmente existen en el mercado elaborados por grandes desarrolladoras y licenciatarias, como por desarrolladoras independientes, así que

se tomará *The Last of Us* por ser uno de los juegos con mayor número de galardones de todos los tiempos y premiado como mejor juego del 2013 por The Academy of Interactives Arts & Sciences.

Evidentemente nombrar a un objeto como arte requiere un repaso por la estética de las cosas, en relación a la belleza, especialmente cuando se habla de estilos en el diseño de personajes, escenarios, etc. Nombrar al juego arte significa que es estético, y por lo tanto bello. Esta idea romántica del arte, pese a sus múltiples interpretaciones y facetas en estudios profesionales, es necesaria para poner en tela de juicio las facultades que el juego de video tiene.

Es importante señalar que el videojuego es un producto de la actual era del consumo, lo que pone en duda su valor como pieza de arte, al estar vinculado a la producción en masa. Es más, desde sus inicios son pocos los especialistas que han profundizado en el juego, y lo han hecho únicamente en disciplinas como la informática, computación y psicología. Difícilmente el videojuego encontró salidas para que otras disciplinas creen contenido para entender los fenómenos que provoca.

Aun así, el público cautivo forma parte del fenómeno y ha sido este público el que ha dado innumerables interpretaciones de lo que significa cada juego, siendo cada una válida en su forma y contexto, al ser estos personajes los que han estado más estado junto a estos dispositivos que la misma academia. Es decir, existe una libre interpretación.

Con base en esto entonces se necesita de un aparato capaz de evidenciar y conectar los intereses, visiones y perspectivas, como las opiniones, gustos y críticas de los videojugadores pues el videojuego es una obra abierta. Umberto Eco es quien desarrollo en 1962 un escrito que llamó precisamente *Obra Abierta*, que pone en evidencia la capacidad de cualquier persona para analizar y ser afectado por la obra de arte, aun sin el profundo conocimiento que se requiere para dicha tarea.

¿Es el juego entonces una obra abierta? ¿Puede serlo pese a su carácter reproducible? ¿Las emociones de verdad despiertan en el acto de juego? Y más importante aún ¿Es el videojuego arte?

La hipótesis central de la investigación es: *El videojuego es una forma de arte porque tiene el potencial para despertar emociones en sus jugadores gracias a los elementos estéticos de diferentes medios artísticos que derivan del uso de interfaces hápticas que apelan a los sentidos visual, auditivo, etc.*

El estudio mismo de la estética promueve la sensibilización por parte de la obra de arte al representar la naturaleza, la sociedad o recuerdos en una persona. El juego no está alejado de esto pues busca recrear situaciones usando elementos de la naturaleza, sociedad e historias, fabulas o hechos para generar el entorno virtual.

El objetivo general de esta investigación consiste en evidenciar al videojuego como un arte capaz de sensibilizar, y no al contrario, tomando como objeto de estudio *The Last of Us* de la compañía *Naughty Dog* por las razones explicadas anteriormente.

Al tratarse de un videojuego, no es suficiente contemplarlo como con el cine o la pintura, o conocerlo de forma superficial, pues para mostrar sus efectos de manera fidedigna, se tomarán en cuenta personas que hayan jugado el título entero hasta el final.

Como objetivos particulares se busca demostrar cuales son los elementos que los vuelven una pieza de arte, como también demostrar la existencia de una experiencia sensible con un focus group donde sus integrantes hablaran de los elementos que componen al juego y si estos causaron alguna impresión.

Para llegar a estos objetivos se busca construir un panorama histórico de los videojuegos para crear un contexto claro del fenómeno mismo y poner en evidencia las cualidades que fue desarrollando el medio para consolidarse en lo que conocemos actualmente, como también mostrar juegos que han generado tendencia y polémica, para describir posteriormente los conceptos clave que están involucrados en la creación y análisis del juego de video y, naturalmente, Conocer *The Last of Us* en profundidad obviar sus facultades como obra de arte.

El capítulo I de esta investigación, se efectuará el repaso histórico del videojuego para mostrar distintos aportes y títulos que han sido parte fundamental de la evolución del medio, como también conocer a *The Last of Us* en su contexto y bajo qué necesidades y

circunstancias surgió, su fuente de inspiración, como a *Naughty Dog* y los actantes que participaron en su elaboración.

El primer capítulo abarcará desde los juegos clásicos, su estructura y su impacto como sus aportes, para continuar con videojuegos modernos, los cuales están más presentes para todo el mundo, con los videojuegos independientes y compañías que se dedican a elaborar nuevas formas para jugar con la narrativa. Finalmente se hablará de *The Last of Us* por ser el objeto de estudio.

El capítulo II estará compuesto por los conceptos y reflexiones necesarias para el estudio del arte y el videojuego, como un apartado para la comprensión de ambos tópicos. Comenzando con una reflexión del videojuego como arte, y como la aspereza dentro de algunos títulos no es siempre una herramienta para incitar la violencia y ser insensible ante eventos impactantes, siendo realmente un elemento propuesto para causar empatía con la historia y los personajes.

Por supuesto, se repasará el concepto de estética y belleza, comparando los juegos con otras obras de arte, como también la reflexión de lo que se considera bello, así como el trabajo de los diseñadores y directores de juego en la búsqueda de algo impactante y que sea agradable en todo sentido, desde la imagen hasta los controles, para abrir paso al concepto de inmersión y fruición, cuya presencia equivale a hablar de videojuego y arte en una sola visión.

La imagen, el sonido, y la jugabilidad, tres representaciones de la háptica consumadas a través de la inmersión y sirviendo como puentes para el estímulo que genera fruición en el jugador, son componentes importantes en el diseño del juego. Es importante rescatar que el diseño no se presta únicamente a la programación, requiriendo de artistas especialistas en distintas ramas para conformar el entorno virtual de la manera más verosímil posible.

El Capítulo III recopilará varias propuestas para el análisis cualitativo del juego, provenientes de Umberto Eco, Paul Ekman y Jesús Ibáñez conformando una propuesta de análisis de los jugadores y de la retroalimentación en un Grupo de Discusión. Comenzando por Eco con *Obra Abierta*, al ser el juego de video un producto que los mismos

consumidores casuales han desentrañado en muchas páginas y foros en internet. Para ello se hará uso de las preposiciones que Eco usa para referirse a la carga teórica y experiencias adquiridas de una persona para construir un significado, y llegar a la segunda apertura, la cual es construida por el receptor del mensaje.

Paul Ekman, indica que las emociones en las personas son intrínsecas al ser humano, es decir, que este va a reaccionar en menor o mayor medida a un estímulo, para sustentar que las personas reaccionan al juego, aunque de diferente manera generando una visión múltiple de significados basada en la experiencia. Esto será usado para ver a sujetos de prueba en su viaje virtual por *The Last of Us* y recopilar la información de sus estímulos.

Finalmente, con el análisis de los sujetos y la recopilación de los estímulos captados durante la experiencia, el siguiente paso a la verosimilitud y aceptación del juego de video como arte capaz de despertar emociones, el método de Jesús Ibáñez será puesto en marcha para recopilar datos de consenso entre los jugadores/miembros con la esperanza de generar un hecho basado en la situación que los jugadores vivieron.

Con ello se llega al Capítulo IV que estará conformado por los datos sustraídos de la investigación y el análisis de los mismos para rectificar la hipótesis ya mencionada con anterioridad. Estableciendo una visión del videojuego alejada de los estigmas sociales actuales, permitiendo estudiar al videojuego con más ahincó en el futuro.

Como dato final, esta investigación busca formar parte de un estudio serio del videojuego aportando datos para su futuro desarrollo, la visión de la época y también el verificar o rechazar los múltiples mitos que rondan alrededor de este medio de comunicación.

Capítulo I. El videojuego

El estudio del videojuego en términos de la estética y las sensaciones que éste produce es un tema poco habitual¹, cuyo interés se ve desviado bajo la mirada de las sociedades que no ven más allá de su capacidad para entretener a la audiencia, pensándose como un artefacto enajenante, incluso hasta malévolos.

Conforme ha avanzado la tecnología, el videojuego ha cambiado en muchos aspectos, atrayendo a más público; introduciéndose en la cultura popular actual. Fácilmente podemos entender al videojuego como cualquier tipo de *software* informático de entretenimiento, ya sea textual o basado en imágenes, utilizando cualquier plataforma electrónica, como ordenadores o consolas, e involucrar a uno o varios jugadores en una red física o ambiente, que atraviesan por una experiencia encarnada (Newman, 2004).

Asimismo, el juego de video ofrece oportunidades para hacer, pensar, para competir, interpretar y sentir placeres kinestésicos (Newman, 2004). Lo más destacable es que el videojuego y la práctica del análisis del mismo se lleva a cabo por muy pocos especialistas de alguna rama académica, lo que conlleva una necesidad de entender que las personas cercanas a estos productos, dígase *bloggers* o *twitters*, tienen voz y voto en los acontecimientos de este mundo.

Sin embargo, la experiencia del videojuego se fue modificando desde sus inicios, cambiando su estructura y su lenguaje para conformar su identidad y un lenguaje de acuerdo a las necesidades del mercado. El cambio que fue sufriendo lo llevo a generar diferentes alternativas de ver el juego donde se comenzó a creer en la capacidad de un videojuego para contar un relato, hacer publicidad, enseñar y hacer arte.

1.1.- Contar historias a través de un videojuego

Para comprender al videojuego con una estructura narrativa hay que dar una definición al relato: como el conocimiento que se da, generalmente detallado, de un hecho, o cuento. En

¹ En particular, los estudios más cercanos a los videojuegos tratan acerca de los efectos que tiene sobre las personas y las adicciones que estas generan

términos más completos es una organización verbal que erige un universo propio en el que el lector asiste a una serie de acontecimientos que suceden en el plano (Paredes, 1993).

La importancia de comprender el relato en un videojuego y por qué esta se encuentra dentro del mismo es un hecho que ha de observarse primero, pues gran parte del conglomerado de títulos existentes cuentan historias (Newman, 2004).

Lo relevante de la historia en un videojuego radica por su capacidad para generar un conocimiento de los acontecimientos dentro de la realidad virtual, convirtiendo al jugador en cómplice de los hechos, y con esto la posibilidad de acercar al jugador dentro de aquel entorno. Es a partir de esta información que el jugador generara amistad o enemistad con personajes, reaccionando a los futuros eventos del relato.

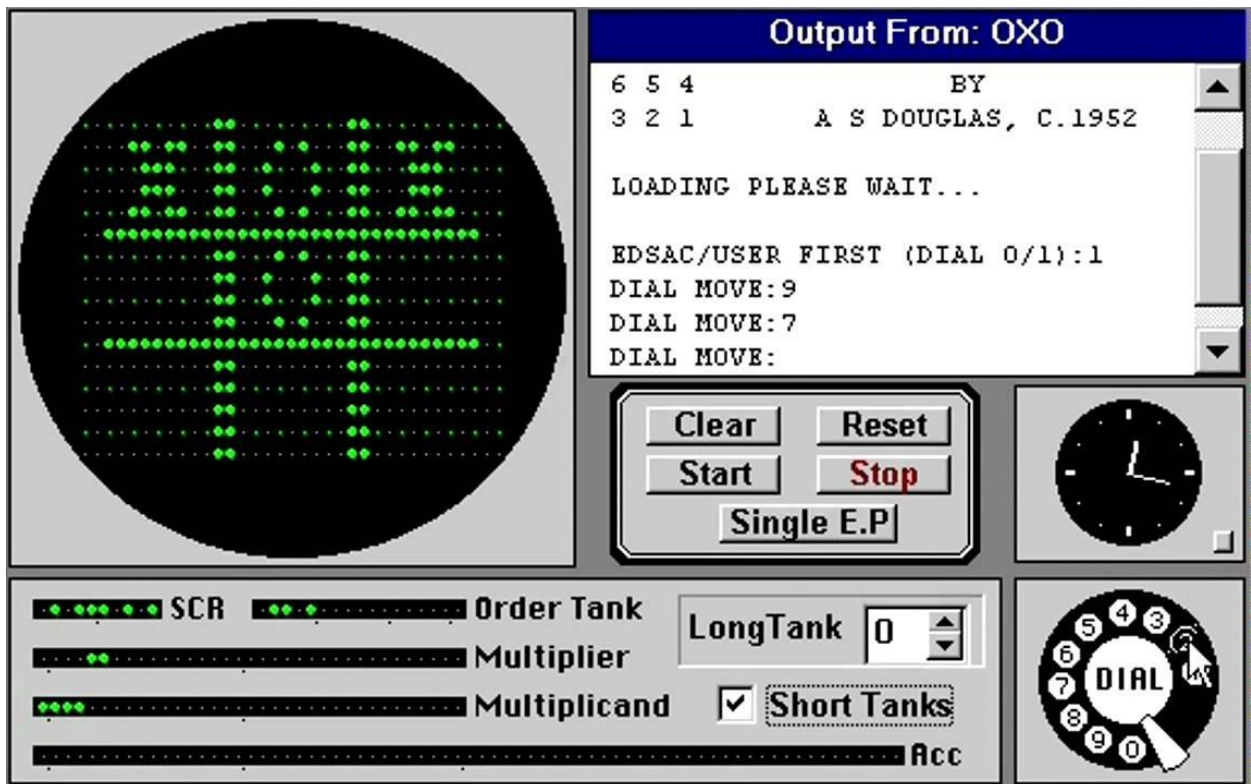
Para el videojuego la forma en que la historia ha de desarrollarse se resuelve en una ruptura del equilibrio, cuyo propósito es el de dar una motivación a los personajes a través del jugador para actuar, y acciones para llegar a la inevitable resolución (Newman, 2004), entendiéndose por inevitable como el fin lógico de los eventos donde el jugador ha superado las pruebas y entiende el trasfondo del juego.

El videojuego tiene más de 40 años de existencia reconocida como industria, sin embargo, es difícil consolidar cual es el primer juego de computadora, pero se puede considerar a *Nought and Crosses* u *OXO* como el primer juego de esta categoría, que consistía en una versión computarizada del Tres en Raya, o Gato, que se ejecutaba sobre la EDSAC² (Belli y López, 2008).

OXO comenzó como una propuesta para ilustrar la interacción entre el ser humano y la computadora, generada por un estudiante de la Universidad de Cambridge, Alexander S. Douglas³ como su tesis doctoral en 1952.

² Al ser único, el EDSAC y OXO jamás se popularizaron lo que presenta razones para creer que Pong fue el primer videojuego, cuando este realmente es el primer videojuego de la industria consolidada, mientras que OXO es el primer videojuego de la historia.

³ Alexander S. Douglas, también conocido como *Sandy* comenzó lo que posteriormente sería el desarrollo y diseño de interfaces capaces de presentar problemas para que una persona los pudiera solucionar y que a cambio la persona pueda aprender, lo que después llamarían juego de computadora



Patricia. C. (2015) *Captura de pantalla de OXO*, Recuperado de: <http://tecnolengua2esob.opennemas.com/articulo/espanha-hoy/primer-videojuego-creado/20151023134323000322.html>

Pong, fue el título que abrió al videojuego la oportunidad de industrializarse y consolidarse como el fenómeno que hoy es. Este juego consistía en una partida de ping pong para dos jugadores, solo había una repetición de acciones predeterminadas y quién marcara 15 puntos primero sería el ganador (Eguía. J, Contreras. R y Solano. L, 2013).

El juego no poseía colores, las raquetas, la división del campo y la pelota, estaban solo en blanco, además las formas eran cuadradas, por lo que la mente de los jugadores lograba entender la forma cancha, pelota y raquetas mediante su participación en el juego.

Junto con *Spacewar*, *Pong* fue creado en un contexto universitario, los miembros de la academia eran quienes desarrollaban y jugaban sus creaciones, posteriormente el público comenzó a interesarse por estos dispositivos, lo que desencadenó un interés por estudiar sus consecuencias sociales.

En 1969, comentan Contreras y Solorsano que *Arpanet* empieza a funcionar como red y esto permite que una versión de *Spacewar* funcione en red con el sistema PLATO. Es el aumento del consumo de videojuegos, lo que llevo al interés de los educadores en aprovechar sus características, especialmente las relacionadas con la motivación, con el fin de ser integradas en el diseño instruccional, además de iniciar la consolidación del videojuego como una industria para el consumo del público en general.

Desde 1972 hasta 1980, los fabricantes tratan de promover la idea del juego como una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres que los juegos de consola podrían unir a las familias (Eguia. J, Contreras. R y Solano. L, 2013). Juegos como *Asteroids* o *Space Invaders* se apoyaban de ilustraciones y decorados en las arcadias para crear una imagen para que el usuario generase una expectativa de lo que verá en pantalla (Garfias, 2010), propiciando nuevos esquemas de venta.

Dichas ilustraciones se generaban en la plataforma misma mediante su programación, y fue hasta la incursión de la PDS que hacía uso de un compilador cruzado y de un equipo de hardware que consistía en el uso de dos tarjetas que permitían a los desarrolladores crear una sola versión del título en vez de crear el mismo juego tres veces para tres diferentes consolas.

Las imágenes cobraban mucha importancia para complementar el relato del juego y es por eso que las arcadias tenían dibujadas a un costado la representación de las acciones ahí dentro. Además, el juego de computadora se volvió tan popular que se comenzó a plantearse el siguiente paso de la industria, usando la imagen en movimiento, con el sonido, y los conceptos de juego.

Llegó el momento en que ya no bastaba con crear juegos para marcar puntos, el objetivo se trasladó a un ámbito diferente, y se pensó en la implementación del relato al jugar, donde el jugador no buscaba la máxima puntuación, esta vez, buscaba llegar al objetivo planteado donde las acciones cobraran significado y tuvieran un mayor valor.

Es en *Pac-man*, lanzado el 21 de mayo de 1980, donde se empiezan a gestionar las estructuras narrativas, comenzando por el personaje. Pac-man surgió como una idea espontanea con base en una pizza, al figurarse una cabeza con la boca abierta; la idea era

incentivar al público a jugar familiarizando al personaje con la comida, el nombre del juego proviene de la onomatopeya japonesa paku⁴, sonido que se produce al abrir y cerrar la boca (Goldberg, 2002).

Pac-man introduce lo que para la cultura del videojuego se le conoce como cinemático, elemento del juego cuyo propósito es desvelar elementos de la trama, cuando ocurre el jugador no interacciona más que con la historia y las acciones de los personajes y espera el momento en el que nuevamente tenga el control de las decisiones. (Kent, 2016).

Toru Iwatani, su creador, pensó en hacer algo que no tuviera relación con la violencia⁵, pues se estimaba para a época que el videojuego tenía relación con pasatiempos impropios por la sociedad, como lo es fumar y beber alcohol, y aunque se asesinaran seres del espacio exterior en un entorno virtual y se asegurara el bienestar de la humanidad, el simple hecho de matar es preocupante. La segunda idea de Iwatani era que al mismo tiempo se pudiese atraer a las mujeres a jugar, disfrutando todos por igual. (Kent, 2016).



Chilangoazul (2015) *Maquinita de Pac-man*. Recuperado de: <http://nintendolatino.com/salon-de-la-fama-gamer/>

⁴ La onomatopeya resulto atractiva hasta que se pensó en un mercado más amplio, y se temía que se confundiera con la palabra *fuck* cuando llegase a los Estados Unidos, por lo que al final se optó por llamarlo Pac-man.

⁵ Ya en este punto, juegos como Space Invader despertaban una inquietud muy grande por ver como los más jóvenes se entretenían disparando y matando, por otro lado, las arcades se encontraban en su mayoría en bares, donde el consumo de bebidas alcohólicas y tabaco era grande, comenzando el estigma de violencia que supuestamente generan los videojuegos.

El juego cobró una popularidad tal que se sacaron nuevas versiones y para 1981, *Ms. Pac-man* llegaría para ocupar un lugar en las arcadas, y un año después, con la fiebre de *Pac-man*, la productora Hannah-Barbera llevo a este personaje a la televisión de miles de hogares en una serie animada.

Creado el personaje, *Pac-man* genero la necesidad de incluir un elemento importante para el juego; el enemigo. Iwatani pensó que los enemigos deberían ser bonitos y decidió crear unos fantasmas de colores que se parecían a una fregona con ojos grandes. (Kent, 2016)

Inky, Pinky, Blinky y Clyde son los fantasmas creados para atrapar a *Pac-man* haciendo un camino mucho más difícil, los enemigos estaban diseñados con una IA diferente para que actuaran de acuerdo a los movimientos del jugador, sin embargo, esto a su vez les generó personalidad, pues de acuerdo a sus acciones, los jugadores podían asumir como eran.

La empatía mostrada por este personaje reveló la oportunidad de convertir a los videojuegos en plataformas para contar historias. De los cuatro juegos propuestos, de entre los que se encontraba Rally-X, David Marofske supuso que este sería un éxito para Namco y que *Pac-man* quedaría por debajo de este, pero cuando las máquinas recreativas llegaron a las calles, *Pac-man* superó rápidamente a Rally-X vendiendo más de 100.000 máquinas en Estados Unidos (Kent, 2016).

Lo importante de un personaje de videojuegos es explotar el carácter visual que el medio ofrece para que su indumentaria se haga referencia al porqué de sus acciones y forma de ser (Garfias, 2010). Ya no solo basta con crear un personaje, ahora es necesaria una estructura narrativa para atraer al público a jugar.

El contenido de relato y su verosimilitud están determinados por un pacto de credibilidad entre el autor y el público (Garfias, 2010). Si este no resulta creíble, los espectadores no estarán convencidos de o que ven y voltarán la mirada en busca de algo mejor.

La consola Atari 2600 tuvo propuestas de juegos como *Swordquest* donde se hicieron a un lado los puntos y se buscaba la resolución de enigmas para continuar con el relato y como apoyo, se elaboró un comic para explicar la historia (Garfias, 2010). El relato

necesita de elementos para generar una estructura que aporte una experiencia novedosa al jugador, elementos que van desde los gráficos, hasta la duración misma de juego.

Donkey Kong creado en 1981 por Shigeru Miyamoto, llegó como una solución a las bajas ventas que tenía Nintendo en Estados Unidos. Miyamoto desde su entrada a Nintendo, se dedicaba a crear personajes y una historia detrás incluso antes de que se le encargara el desarrollo de un videojuego (Kent, 2016).

La historia se basa en un hombre al que Miyamoto nombro como Jumpman⁶, un carpintero, quien tenía de mascota a un gorila, este se escapó y secuestro a la novia del carpintero. El gorila subió a lo alto de un edificio en construcción de siete pisos y, al ver que su dueño lo siguió, empezó a tirarle barriles, con esto los jugadores debían ayudar al carpintero a saltar sobre los barriles para perseguir al gorila y salvar a la chica en peligro. (Kent, 2016)

Para atraer al mercado estadounidense se optó por usar un nombre en inglés, como Miyamoto no tenía la practica con el idioma, busco en un diccionario las palabras Donkey (bobo o cabezota) y Kong (gorila) dando lugar al nombre e identidad del antagonista y el juego en si (Kent, 2016).

La narrativa se tomó con más seriedad cuando llegaron las nuevas generaciones de consolas, especialmente con la Nintendo Entertainment System (NES) que llegó al mercado en 1985 y con la cual poco a poco se fue haciendo a un lado la cualidad de juntar la mayor cantidad de puntos y se abrió paso a la creación de historias. (Garfias, 2010).

El género RPG ha atraído a muchos consumidores a la industria con la posibilidad de personalizar a los personajes que se controlan y al mismo tiempo crear un reflejo del jugador dentro del mundo de la realidad virtual. Con ello se llegó a crear un grado mayor de complicidad con el personaje, la trama y el jugador.

Final Fantasy, creado por Hironobu Sakaguchi toma lugar como uno de los juegos con mayor calidad narrativa y visual, con más de diez entregas otorgando historias míticas de carácter épico-fantástico en una relación con magia y tecnología. La saga de videojuegos

⁶ Jumpman es quien posteriormente se llamaría Mario, quien tendría el protagonismo de varios videojuegos

comenzó como un intento de Square Soft⁷, por evitar la bancarrota, pues, la situación no era estable y se pensaba que *Final Fantasy* sería el último juego de la empresa, razón del nombre que ha acompañado a la saga por mucho tiempo.

Sakaguchi obtuvo el concepto básico de la mitología clásica, donde hablaba del agua y el fuego como componentes que conforman y sustentan al planeta (Kent, 2016). Para representarlos mejor, uso cristales cuyo efecto tiene importancia en casi todas las entregas de la saga, con nombres diferentes, como Materias, Esferas, Fuerzas Guardianas, entre otros.

Para el desarrollo del juego se necesitó a un equipo de quince personas, lo que reflejo la necesidad del trabajo en equipo para un juego totalmente diferente a lo que se esperaba, comparándolo con *World Runer* que sólo necesito un equipo de tres. Resaltando lo anterior, el videojuego en sus inicios era desarrollado por uno o hasta cinco individuos, que se encargaban de todas las facetas de producción, usando los recursos tecnológicos que tenían a la mano.

Cabe destacar que el desarrollo mismo de un juego puede seguir a cargo de una persona, de acuerdo con las necesidades y el objetivo del producto, pero en comparación con la gestión de proyectos audiovisuales como el cine, el equipo de trabajo no reduce o desaparece el aura de una obra de arte como expresa Walter Benjamin en *La Obra de Arte en la Época de su Reproductividad Técnica* (1935).

La necesidad del equipo de trabajo fue una de las características que el cine necesito para su realización y consolidación, además de los aspectos técnicos de la edición y la producción. El videojuego se encuentra en el mismo lugar teniendo en cuenta las necesidades creativas para su realización en conceptos gráficos, sonoros y lúdicos (Cuenca, 2017).

Regresando a *Final Fantasy*, Sakaguchi comenzó escribiendo la historia y el mundo en que se desarrolla el juego. Posteriormente los diseñadores gráficos se encargaron de ilustrarlo. Fue Yoshitaka Amano quien obtuvo la tarea de conceptualizar el mundo a través de su arte con dibujos muy detallados y complejos, algo con lo que la tecnología de la

⁷ Actualmente se le conoce como Square Enix tras fusionarse con la compañía Enix

época no se podía lograr. Y por último, Nobuo Uematsu, se encargó de la composición musical en 8 bits para envolver a los jugadores en un ambiente cámbiate cuando la situación lo amerite.

Actualmente el proceso de un videojuego busca una historia completa para trabajarla como base, es decir, un guion, al mismo tiempo, la historia busca elementos o ramas para un desarrollo posterior, o extras dentro del mismo, sin embargo, *Final Fantasy*⁸ se concentró en los elementos que lo formaron y consiguieron diferentes juegos. La tecnología para crear el primer F. F.⁹ se limitaba a una poca calidad gráfica que para la época supuso un problema para creer que a historia sola fuese suficiente para que el juego vendiese lo suficiente. La poca presión que suponía ser el último juego que a compañía desarrollase abrió un panorama para no limitar las ideas. (Kent, 2016)

Kent (2016) escribió que se creó una versión muy básica para probarse teniendo en cuenta el hardware, comprendiendo las características de los gráficos actuando en consecuencia para medir el mundo que se generaría y cuantas ubicaciones tendría. Por último, se terminaría a historia incorporando nuevas ideas con las que se podía trabajar.

Final Fantasy se convirtió en una venta exitosa pese al escepticismo de Square Soft. Tuvo tanto éxito en Japón que se distribuyó en Estados Unidos, consiguiendo así una relación más estrecha con Nintendo (Kent, 2016).

Al éxito se le atribuyó la historia del juego que involucraba mitos de caballeros y dragones, pero la fantasía del mundo era lo que llamaba más la atención pues combinaba los elementos: agua, fuego, tierra y viento, con el combate contra demonios, paradojas temporales y aeronaves. Juntando estos elementos a la historia, el encanto del público fue muy grande en todos los sectores en que se comercializó, dando la oportunidad a Square Soft, ahora Square Enix, de llevar la saga a diferentes niveles involucrando, ecoterrorismo,

⁸ Los videojuegos de Final Fantasy junto a otros no mantenían en muchas de sus entregas una continuidad narrativa, era la formula y el lenguaje de la fantasía junto con el estilo RPG lo que mantenía la identificación con la franquicia y las diferenciaba de las demás que también exploraban la posibilidad de contar relatos similares. El dragón Bahamut, el Arma Artema y Cid se han convertido en constantes en varias entregas, teniendo en cada una nuevas interpretaciones y posibilidades.

⁹ Siglas para Final Fantasy

problemas políticos, identificación de las clases sociales, cuto, religión, sistemas militares, entre otros.

Final Fantasy logró crear historias que encantaban, pero en cuanto las plataformas comenzaron a mejorar, Square Soft tomó la decisión de separarse de Nintendo. La razón de acuerdo a las palabras de Yoshitaka Amano en una entrevista fue la exploración estética.



Square Soft (1987) *Final Fantasy*, (Captura de Pantalla) Square Co., Ltd



Square Soft (1997) *Final Fantasy VII*, (Captura de Pantalla) SCE Europe

Sony se volvió socio de Square Soft y Sakaguchi admitió que el formato CD-ROM de Sony era ideal para la libertad artística. Gracias a la potencia del procesador de 32 bits de Play Station y la aparente capacidad ilimitada del CD-ROM, Hironobu mejoró la calidad de arte del juego. (Kent, 2016). *Final Fantasy VII* es el título más vendido en 1997 y el primero en conseguir el éxito en Estados Unidos de acuerdo con todas las revistas japonesas y estadounidenses de videojuegos.

Poco a poco la industria llegó al punto donde el producto debía dejar más que solo entretenimiento, ahora el videojuego puede abrir un panorama a múltiples estructuras y

teorías (Cuenca, 2017). La innovación tecnológica dio la oportunidad para que el juego se reestructurara abriendo camino a nuevos actores en la industria.

1.2. El videojuego contemporáneo

La línea entre las nuevas consolas y las antiguas se comienza a dilucidar con los cambios en cuanto a los motores gráficos y el uso de artefactos de mayor capacidad de almacenamiento, al mismo tiempo, el uso de las redes genera un panorama nuevo de comunicación para los jugadores. Actualmente podemos encontrar juegos para descargarlos desde tiendas online, en discos Blu-ray u otros dispositivos, sin embargo, la diferencia que los videojuegos mostraron en relación con otros títulos es el cambio en el paradigma de los juegos (Rivera, 2017).

La forma de mirar al videojuego también cambió de muchas formas, existiendo grandes cambios en la forma de hacer el videojuego y porque. Cuatro elementos se mantienen para identificar y definir a un juego (McGonigal, 2013). Estos elementos son:

- La meta
- Las reglas
- El Sistema Feedback
- La participación voluntaria

El primero se muestra como el resultado específico que los jugadores procuran alcanzar. La meta brinda a los jugadores la sensación de que tienen un objetivo. (McGonigal, 2013)

Juegos como *Tetris* no tienen un final, pero sí poseen una meta, que es reunir la mayor cantidad de puntos antes de perder. Este propósito inspira a una gran variedad de juegos como *Candy Crush*, donde el juego no termina, por lo que la meta no se manifiesta concretamente, solo como un incentivo para llegar lo más lejos y perder al final, sin embargo, *Candy Crush* está dividido por niveles, lo que puede significar que la meta del juego es competir la mayor cantidad de niveles.

Otro ejemplo es *Portal*, cuyo propósito es hacer que el jugador busque una meta, iniciando el juego en un espacio de aspecto futurista donde la movilidad está restringida a

un solo cuarto, después, una voz proveniente de la IA¹⁰ indica que el jugador debe participar en un experimento donde se involucran diferentes habitaciones con acertijos cada vez más complejos, generando en el jugador una meta creada con base en la avería de la inteligencia, que será salir del complejo.

Las reglas limitan las diferentes maneras en que los jugadores pueden alcanzar la meta. Su propósito es liberar la creatividad y fomentar el pensamiento estratégico. (McGonigal, 2013)

Para juegos como *Minecraft* las reglas aplican en términos de los límites del universo creado usando como base elementos de la realidad, un ejemplo de esto es la gravedad, que se aplica en ciertos objetos y en el jugador, mientras que en la gran mayoría no.

Los juegos que usen en su totalidad elementos de la realidad, con toda la gama de complejidad que los envuelve, atraen un problema y es que el juego puede ya no ser divertido, pues los elementos pueden salir sobrando y se conviertan en elementos innecesarios de relleno (Moore, 2011).

El problema llevó a los desarrolladores a pensar cómo hacer que el jugador continuara con el juego para llegar a su meta sin que la vieran como algo no gratificante y que al contrario, formara parte de la experiencia de juego, que sin ella, el logo obtenido no tendría sentido.

El *Boring Gaming* es un concepto que se atribuye las partes de un videojuego que por naturaleza resultan aburridas, y es parte de la problemática del desarrollo, pues se tiene que lograr un resultado atractivo o gratificante, y de no ser así, que sea necesario, refiriéndonos a que no es prescindible (González, 2011).

En *Pokémon*, en sus versiones Rubí, Zafiro y Esperalda, Feebas es una de las criaturas cuya obtención y entrenamiento en el juego es de lo más complejo. En primer lugar, el jugador deberá cambiar la frase de moda en Pueblo Azuliza, para que aparezca en la ruta 119 en tan solo 6 de varias porciones de agua disponibles en el sitio.

¹⁰ Siglas de Inteligencia Artificial; refiriéndonos propiamente a la Inteligencia Artificial como personaje dentro del juego

No se puede saber en que porciones de agua aparecerá, y los lugares cambiaran aleatoriamente cuando la frase de moda cambie cada semana, por otra parte, el entrenamiento resulta un reto, pues a diferencia de varios pokémon, Feebas no evoluciona en un nivel fijo, y para que lo haga, es necesario abordar otra mecánica del juego; los pokécubos¹¹.

Se requiere una cierta cantidad de pokécubos específicos para que Feebas logre un nivel alto de belleza, una vez echo esto, el pokémon evolucionará a Milotic una vez haya subido un nivel con la belleza alta.

La obtención de Milotic está más allá de ser gratificante de no ser porque las estadísticas de este son comparables a las de un pokémon bastante popular y útil; Gyarados, cuyo poder lo coloca entre los mejores pokémon de todas las generaciones.

McGonigal (2013) piensa que mientras los juegos van desarrollando nuevas características, cosas como las mecánicas y hasta los menús van cambiando de forma que la experiencia sea única para cada juego, pudiendo también formar parte de los elementos y mecánicas base que forman al juego. Una vez logrado el objetivo de darle una meta gratificante al jugador, es necesaria la imposición de reglas para que el jugador conozca las limitantes.

Las reglas impiden que el jugador llegue de la forma simple a su meta, implicando la necesidad de una solución, no necesariamente más compleja pero sí que funcione que funcione (McGonigal). Las reglas de un videojuego pueden verse o no dependiendo de los factores en el diseño de este, como por ejemplo en Resident Evil 4¹², con la compañera en el juego; Ashley, quien debe ser protegida en todo momento por el jugador, y si la barra de

¹¹ Los pokécubos con un objeto implementado en esta generación de juegos para los Concursos Pokémon, donde el objetivo es mostrar a las criaturas en un ámbito diferente a las batallas. Los pokécubos aumentan las características de un pokémon como la belleza, dulzura, ingenio, carisma y dureza para ganar los concursos de estas categorías. Los cubos solo se hacen con bayas y para cada tipo de cubo, es necesario un tipo de baya, lo que obliga al jugador también a buscar y cultivar bayas, proceso que toma horas en el reloj interno de la consola.

¹² Juego desarrollado por la desarrolladora Capcom, cuyo éxito lo puso como uno de los juegos de Play Station 2 revolucionando la franquicia para las futuras entregas

vida de Ashley baja a cero, aunque la barra de vida del jugador este intacta será un Game Over¹³. Es decir, hay que mantener a la chica con vida o es fin del juego.

Nuevamente en Pokémon, en cualquiera de las generaciones al jugador se le pide que complete la Pokédex obteniendo las entradas de todas las criaturas, a su vez, para la aventura se podrá contar con un equipo que estará conformado por únicamente 6 de las criaturas capturadas. Es una regla que no puede romperse y que incluso, añade un elemento de identificación de la franquicia.

A través de esto entonces los sujetos dentro de este mundo tendrán la tarea de pensar un método para continuar con el juego de forma eficiente, moviéndose entre la tabla con 18 tipos elementales de criaturas, estadísticas base, naturaleza, habilidades, etcétera, obteniendo con ello, un aprendizaje.

El Sistema Feedback, también llamado de retroalimentación, informa a los jugadores cuan cerca están de alcanzar la meta. En su forma más básica, este sistema puede ser tan sencillo como el conocimiento que se brinda a los jugadores del resultado objetivo. (McGonigal, 2013)

Durante juegos como Five Night's at Freddy's¹⁴, en sus diferentes entregas, el reloj funciona como un elemento de soporte para saber que el nivel está siendo superado, ergo, el elemento clave para superar dicha noche son las pistas del hombre del teléfono, convirtiendo al reloj en un objeto de esperanza y de tensión al acercarse la mañana. Es entonces cuando el jugador comprende que las llamadas telefónicas otorgan pistas para poder superar el nivel, aprendiendo no solo su importancia, también obteniendo una experiencia lúdica en relación al tiempo.

The Last of Us, juego que tomamos como objeto de estudio, maneja dentro de su trama la retroalimentación necesaria para hacer comprender que el juego va en una montaña rusa de emociones y acciones, mostrando un escenario lleno de incertidumbre después de una zona tranquila y sin riesgo aparente.

¹³ Concepto del Inglés que significa que el jugador perdió la partida

¹⁴ Videojuego independiente creado por Scott Cawthon cuyo objetivo es sobrevivir 5 noches atrapado en un lugar con robots asesinos cuya inspiración viene de los animatrónicos de una cadena de restaurantes llamada Chuck E. Cheddar's

Por último, la participación voluntaria requiere que todo aquel que esté jugando el juego acepte de manera explícita y voluntaria la meta, las reglas y el sistema feedback (McGonigal, 2013). Ya en este punto es de admitirse qué el esquema por el cual se puede definir al juego y el videojuego puede abstraerse de acuerdo con las necesidades del mismo juego, apoyándose de elementos como la interactividad, los gráficos, la narración, las recompensas, la competitividad, los entornos virtuales, o la idea misma de ganar de acuerdo con diseñadores como explica José Patricio Pérez Ruffi (2015), Doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga.

En torno al panorama atrás explicado, hemos de entender que muchos juegos desarrollados por diferentes compañías comparten estos puntos en común, con lo cual los identificamos como videojuegos. Sin embargo, todas las firmas han de responder a un estilo que las hace diferentes de los demás, ya sea desde el desarrollo de los personajes, la composición y la inspiración de la banda sonora, hasta el tipo de juego hacia el cual se dirigen (González, 2014).

Dentro del mundo digital las desarrolladoras buscan generar en sus obras un estilo único que logre diferenciarlas de las demás, al mismo tiempo que logran sorprender al jugador con los elementos incluidos (González, 2014), un ejemplo de estilo lo podemos ubicar en la Compañía Square Enix, la cual ya se ha mencionado, en la Saga Final Fantasy, cuyo estilo se inclina a mundos mágicos más allá de la imaginación, con diseño visual elegante y definido en cuanto a movimientos, criaturas y personajes se refiere, y una banda sonora compuesta para la ocasión permitiendo transmitir la sensación de la acción o secuencia del juego.

Las imágenes también prestan inspiración para la composición del dibujo manga-anime, pero es en la saga de *Kingdom Hearts*, donde logran mezclar la composición de sus escenarios y personajes, con la facultad cuentacuentos y los principios de la animación de Disney para formar un producto actualmente querido por los fans de la saga.

Apréciase que la diversidad semiótica y la plástica en la cultura digital, hace que diferentes especialistas de diferentes disciplinas y corrientes colaboren con los especialistas

de la tecnología para generar productos cuya intención es la distribución del producto y el reconocimiento de la marca (Cuenca, 2014). Nobuo Uematsu, Yoshitaka Amano, así como Tetsuya Nomura¹⁵ y Utada Hikaru¹⁶, han sido desde siempre figuras representantes de la saga en el aspecto narrativo, musical y visual, teniendo trabajos independientes del desarrollo de videojuegos en relación a las disciplinas que ejercen.

Kingdom Hearts nos adentra a un universo compuesto de varios mundos donde Sora, el protagonista de la saga es acompañado por Donald y Goofy para cumplir con el destino que la Llave Espada¹⁷ le tiene deparado, los estilos de los personajes de Disney en cada mundo son respetados en medida de lo posible, sin dejar afuera el estilo Final Fantasy que representa a los personajes de dicha saga.

Lo interesante es que hablaríamos de una obra profana, concepto que aborda Walter Benjamin (1936), por la aparición de mundos en KH¹⁸ que corresponden a la reproducción visual y narrativa que atenta en contra del aura de la obra, siendo así producciones audiovisuales creadas a partir de historias clásicas de la cultura popular, para únicamente ser exhibida y que con ello haya una experiencia estética en relación a los mundos en los que Sora visita en su viaje.

También el concepto se rescata hablando de los personajes propios de Square Enix, como Cloud o Sephiroth que poseen una historia similar pero las condiciones puestas son diferentes siendo Sephiroth el antagonista principal y némesis de Cloud en *Final Fantasy VII* mientras que pasa a ser un enemigo más que Sora debe vencer en la franquicia Kingdom Hearts.

¹⁵ Director de todas las entregas de Kingdom Hearts

¹⁶ Cantante Japonesa que interpreta la clásica pieza *Simple and Clean* de Kingdom Hearts, además de cantarla en tres idiomas diferentes

¹⁷ Arma única de la franquicia

¹⁸ Kingdom Hearts abreviado



Square Enix (2006) *Kingdom Hearts 2* (Captura de Pantalla) Square Enix, Buena Vista Games



Square Soft. (1997) *Final Fantasy VII*. (Captura de Pantalla) SCE Europe

Naturalmente responde a un producto destinado al consumo mediante la aparición de figuras entrañables bajo la fórmula del crossover, es decir, universos que colisionan. Sin embargo, la historia misma del juego, que no ha llegado a su fin, la coloca como una de las obras de culto más importantes.

La imagen, al mismo tiempo la música, juegan un factor muy importante dentro de la industria del videojuego, y desde su consolidación, pasando por la guerra de los 16 Bits¹⁹, las compañías buscan que la innovación tecnológica beneficie estos dos aspectos, generando gráficos cada vez más complejos y composiciones musicales mucho más elaboradas para cada situación (Cuenca, 2016).

Esto lleva al juego de computadora a un panorama donde la visualización y la sonorización son llevadas a su máximo esplendor artístico sin tener en cuenta las mecánicas, dejando a los títulos secuelas con las mismas acciones que la primera entrega. Para hacer esto más preciso es necesario hablar de los FPS²⁰, cuyos títulos han variado en lo mismo en cuanto a la jugabilidad se refiere, mostrando lo que ve el personaje a controlar y hacia donde puede apuntar con un arma en manos, aun así, se requiere de procesos complejos para lograr una visión fluida en respuesta de la acción.

Es en los videojuegos que generan nuevas formas de actuar donde encontramos una autentica evolución bajo el concepto de jugabilidad, poniendo a los demás elementos, la imagen, el sonido, los cinemáticos y la narrativa en un plano de coexistencia donde ninguno es más importante que el otro hablando del videojuego como arte, pues adquiere una atmósfera comunicante (Cuenca, 2014)

Otra posible forma para acercarnos al videojuego como arte es la aproximación a la experiencia de juego como tal, (Lacasa, 2011), pues ya en este punto es muy difícil decir que el videojuego se hace arte por los otros elementos, ya que también construye los suyos propios gracias a la función de juego que le otorga elementos para su lenguaje.

Viendo al videojuego como forma de arte interactivo es necesario puntuar que la jugabilidad, como el relato, las imágenes, etc., componen una experiencia mucho más profunda, que se va haciendo mucho más profunda cuantas más acciones realicemos dentro del mundo virtual (Lacasa, 2011). Lo que significa que la experiencia que el juego aporta al público es única para cada persona, pudiendo ser más o menos densa.

¹⁹ Tiempo de intensa competencia por parte de Nintendo y SEGA

²⁰ First Person Shooter por sus siglas en inglés

El juego de computadora de acuerdo con Lacasa (2011) puede modificar su propio esquema para llegar a niveles diferentes donde no solo importan los cuatro puntos desarrollados al comienzo de este apartado, los elementos que lo componen también pueden cobrar mayor importancia de acuerdo con el propósito, es decir, que sea más importante adentrar al público a una historia compleja y generar una mecánica con la cual pueda entretenerse por horas sin aburrirse.

A Bird Story es un juego creado por Freebird Games en el 2014 cuyos gráficos se equiparán a los juegos de 32 bits, con una jugabilidad de carácter nulo que recibió muchas críticas, pero que buscaba únicamente conectar la trama de la entrega anterior, *To the Moon*, con la secuela llamada *Finding Paradise*, usando recursos sonoros que llegan a causar sensaciones, e igualmente empatía con los pensamientos del personaje que el jugador apenas puede controlar a través de la composición minimalista de las mecánicas, llegando aun así a la fruición gracias al viaje emotivo que producen las piezas musicales. Basta con sentir el control dentro del mundo para tener una mayor inmersión en este, causando que el jugador se sienta más conectado con lo que ocurre.

Los casos recién mencionados corresponden a juegos independientes, cuyo papel es el de la producción de videojuegos con fines no solo de lucro, también de exploración, donde estas formas de hacer videojuegos llegan al público para mostrar más de lo que las producciones de las firmas reconocidas puedan aportar, a causa de situaciones empresariales, políticas y negocios.

Podemos hablar entonces de los ArtGames cuya creación está destinada únicamente para tener una intencionalidad artística; para su elaboración se comprende al videojuego en su estructura discursiva y se utilizan determinados recursos expresivos del mundo de los juegos (Cuenca, 2014).

Puede pensarse en los creadores del producto como artistas al poder cumplir con su rol creativo para los juegos, prestando atención a elementos específicos, inspirándose de los dibujos animados, las películas, la arquitectura, etc., creando elementos únicos que tienen sentido dentro del contexto a desarrollarse (Lasca, 2011). La intención de hacer Halo,

Castlevania, entre otros, no solo es crear para complacer y entretener, también para dejar algún mensaje en el jugador.

El videojuego actual entra en un esquema diferente al anterior donde el juego en sí, ya no es solo el producto de consumo para las masas, ahora también forma parte del experimento del arte, donde diferentes elementos de la realidad virtual forman una experiencia no solo agradable y que atraiga al jugador a terminar el título, también lo hace reflexionar.

Este estudio se centrara en un videojuego en especial, por las siguientes razones: cada videojuego tiene características diferentes en función de lo que se busca crear, lo que valdrá para otros estudios posteriores; los videojuegos con narrativa logran atrapar elementos de otras artes para consolidar su lenguaje; *The Last of Us* es un juego galardonado en muchos por lo complejo que llegó a ser.

1.3.- The Last of Us

The Last of Us, de acuerdo a su página oficial, es un juego de acción-aventura y survival horror desarrollado por la compañía *Naughty Dog* y fue lanzado al mercado el 14 de junio de 2013 para la consola Play Station 3. El juego cuenta con un estilo de arte similar a una saga de videojuegos creada por la misma compañía; *Uncharted*.

En *The Last of Us*, el jugador toma control de Joel, quien es un superviviente de un apocalipsis zombi, cuyo elemento detonador fue un hongo del grupo cordyceps, cuyas propiedades derivan de su comportamiento en el mundo real para afectar a los seres humanos, y de Ellie, la niña que Joel debe entregar a las Luciérnagas como mercancía.

Neil Druckmann, director y guionista del juego en *Naughty Dog*, declaro en una serie de entrevistas en el documental *Grounded* (2014), realizado por Area 5 en colaboración con Sony Entertainment, que era mejor contar una historia con personajes comunes, alejados de los estereotipos clásicos de los videojuegos con personajes virtuosos y poner a dichos seres en una situación desgarradora para ver cómo reaccionan.

Neil encuentra en los conceptos de: familia, pérdida, interacción y viaje una historia con la cual puede conmover al público, pues al tratarse de personajes no virtuosos, las acciones de estos se resuelven en una pregunta ¿Qué es lo que cualquiera persona haría? (Area 5, 2014)

El elemento clave era encontrar una amenaza lo suficientemente fuerte para que pudiera minimizarse bajo ningún concepto. Fue cuando Niel encontró en un documental sobre vida silvestre a un grupo de hongos conocidos en el juego como Cordyceps. La familia de hongos cordyceps se reconoce por lo general, gracias a que los miembros de esta familia tienen la facultad de parasitar insectos, arácnidos y algunas aves, modificando su comportamiento. (Blog del cactus, 2015)

El blog del cactus (2015) dice que el hongo hace para beneficiar su crecimiento y esparcimiento, es nutrirse del espécimen en cuestión, mientras tanto, el hongo posee el total control de las acciones del huésped, obligándolo a buscar un lugar alto donde aferrarse, de tal forma que ni el agua y ni el viento puedan derribarlo.

Finalmente, el hongo brota desde la cabeza del insecto ya habiendo consumido lo suficiente para crecer, de esta forma los hongos cordyceps liberan esporas para infectar a otros seres vivos. Los hongos del grupo cordyceps no afectan a los seres humanos, sin embargo, el comportamiento de esta clase de hongos sirvió de motivación para generar al grupo de enemigos infectados del juego; corredores, acechadores, chasqueadores e hinchados.

El primero de ellos es un infectado con una gran agilidad, a veces con heridas en el cuerpo, dándose a entender que pudieron contagiarse la gran mayoría por una mordida, representando uno de los aspectos de la cultura del zombi, la infección por mordida; estos enemigos presentan una gran fiereza a la hora de combatirlos, se justifica su nula reacción a la luz como una mecánica para ayudar al jugador a pasar desapercibido en un lugar oscuro, aunque pueden ver.

Los acechadores comparten los mismos rasgos que los corredores, con la diferencia de que estos aparecen en el escenario de forma imprevista, y mostrando en sus rostros las protuberancias que el hongo muestra en su evolución. Concretamente se habla de un

cambio o evolución que sufren los enemigos dando al jugador la prueba de un enemigo que puede convertirse en otro peor, como los Crimson Head del remake²¹ de Resident Evil.

Finalmente, los chasqueadores y los hinchados son monstruos cuya forma humanoide está diseñada para causar angustia y terror según Neil Druckman (2014), además de que poseen una habilidad dentro del juego, teniendo la capacidad matar al jugador de un solo ataque, mientras que los demás han de atacar al jugador varias veces para reducir la barra de vida hasta cero.

Los Chasqueadores han perdido casi todo el rostro incluyendo los ojos, son ciegos y usan la ecolocalización para encontrar a sus víctimas emitiendo un chasquido desconcertante para el videojugador, y los Hinchados son seres humanoides grandes cubiertos de pies a cabeza por el hongo, cuyo tamaño se ve incrementado por la cantidad de esporas que guardan en su cuerpo a fin de estallar y liberarlas continuando el ciclo del cordyceps.

El Chasqueador posee una característica importante en el sonido que le da su nombre, pues fue creado con base en tres sonidos diferentes de procedencia humana, pero alterados por computadora para lograr un sonido fuera de lo común.

Las nubes de esporas son también un riesgo emblemático para el mundo de *The Last of Us*, pues, aunque se pueda sobrevivir a la infección y se evite una mordida de cualquiera de los infectados; el propósito de la nube es infectar por aire a cualquier ser dentro del área, eliminando aún más la esperanza de la supervivencia, generando angustia y desesperación en palabras de Neil.

La construcción de los enemigos ayuda a generar una idea del panorama virtual, complementado por el combate con humanos supervivientes de diferentes sectores en las zonas de cuarentena, donde cada grupo se preocupa por sus intereses sin darle importancia a los demás. Una filosofía que los creadores del juego llaman “perro come perro”.

Los enemigos además cumplen con un diseño realista con similitud a múltiples enfermedades causadas por hongos, produciendo descamaciones en el cuerpo y

²¹ Concepto para referirse a un videojuego que se ha mejorado en calidad en todos sus aspectos

desfiguraciones en la piel, por el lado de los infectados (Area 5, 2014). Por otro lado, los enemigos humanos obedecen a una motivación real causada por el mundo caótico donde se desarrolla la historia del juego, donde los soldados, supuestos protectores de la paz y el orden, poseen total control de la sociedad en una dictadura militar autoimpuesta. Hacen las reglas, y si alguien las rompe, inmediatamente responden con violencia.

Entre los distintos grupos de personas que se encuentran, *Grounded* (2014) muestra que las tribus de caníbales son una propuesta generada para añadir matices entre los enemigos humanos. Surgen bajo la necesidad de comida, causada por el crudo invierno y la escasez de alimentos de cualquier tipo, provocando en ellos la búsqueda de una alternativa por la cual pudieran sobrevivir.

Los soldados rebeldes, bajo la ley del más fuerte, subsisten emboscando a los viajeros que pasan para quitarles sus pertenencias. Un grupo donde no existen mujeres y niños al ser considerados los eslabones más débiles. Actúa bajo sus propias necesidades y desecha todo lo que no sirva. Esto los coloca como un grupo de personas que cree que pueden prescindir de cualquier cosa por el simple hecho de tener poder en forma de un camión blindado (Area 5, 2014).

Los enemigos humanos varían en motivos haciéndolos diferentes unos de otros, pese a que respondan igual en la mayoría de los combates contra Joel y Ellie, de tal manera que estos no confíen en nadie salvo ellos mismos, como declaró Troy Baker en *Grounded* (2014) argumentando la solidez en el carácter de su personaje. Por otro lado, los lugares que se encuentran en el juego funcionan como un paraje desconocido en una aventura que nadie quiere tener, según las palabras de Troy.

Los escenarios se crearon de tal forma que se involucrara un estado de recuperación del mundo por parte de la naturaleza, donde los árboles y el césped crecen y limpian las ciudades (Area 5, 2014). Las calles hundidas responden a una teoría en la cual se explica que, si Nueva York se inundase, los edificios colapsarían por la humedad, los árboles crecerían destruyendo el asfalto y el pasto crecería a través del espacio generado por las raíces de los árboles dando lugar a un ambiente donde la naturaleza ha tomado el control.

La razón por la que la naturaleza cobra importancia es gracias al concepto del hongo Cordyceps, que lógicamente proviene de esta, mutando por su cuenta para poder afectar a los humanos, involucrando al medio ambiente en un rol importante, y según Troy Baker²², la naturaleza se muestra como una amenaza imparable, así como invencible.

La estética de los escenarios es cuidadosamente estudiada de forma en que al mismo tiempo el concepto natural, la armonía y el realismo tuviera un gran peso, es decir que los árboles, el pasto, las esporas y el hongo en las paredes fuese y se sintiese bello, creando un panorama con una fuerza mayor a favor de la naturaleza en el entorno virtual. (Area 5, 2014)

Las aéreas eran cuidadosamente construidas de forma en que la iluminación pareciese natural, en un mundo donde la electricidad es un lujo, pero por lo general se encuentra en casi ningún lado. La linterna es el elemento generado para dar una mayor impresión en las zonas que requieren oscuridad total, focalizando la atención en un punto generando angustia en el jugador por tener la necesidad de contemplar todo el escenario.

La participación de actores influyó mucho en la gestión de *The Last of Us*, pues gran parte de este se improvisó (Area 5, 2014). Troy Baker, Ashley Johnson²³, Hana Hayes²⁴, Merle Dandridge²⁵ y Annie Wersching²⁶, son el actor y actrices que se

²² Nació el 1º de Abril de 1976, es un actor estadounidense que trabaja para películas de anime, series de televisión y videojuegos. También es músico de Akira Yamaoka en la banda de Silent Hill, en donde toca el bajo y canta los coros. Pero con *Arkham Origins* se convertirá en uno de los pocos actores que han interpretado tanto a Batman como el Joker, además de interpretar a "Booker DeWitt" en *Bioshock Infinite*, a "Delsin Rowe" en *Infamous Second Son*, entre otros.

²³ Nació el 9 de agosto de 1983, es una actriz estadounidense, conocida por interpretar a "Jenny" en *Infamous First Light*, a "Gortys" en *Tales from the Borderlands*, entre otros

²⁴ Nació el 29 de Marzo, 1999, es una actriz americana de 19 años nacida en el estado de Arizona, actualmente viviendo y estudiando en Los Angeles, California. Ella es quién pone la voz a Sarah en el juego al igual que sus rasgos faciales para verse parecidas, además de interpretarla en *The Last of Us: One Night Live*. Ella ha sido la voz en otros personajes, ha sido estrella invitada en la televisión y ha aparecido en cuatro películas.

²⁵ Nació el 31 de mayo de 1975, trabaja como actriz. Merle es quién presta la voz a Marlene al igual que sus rasgos faciales para la captura de personaje. También es la voz de la conocida protagonista femenina "Alyx Vance" de *Half-Life 2* y a "Evelyn" en *Uncharted 4: A Thief's End*.

²⁶ Nacida el 23 de marzo de 1977, Annie encarnó a Amelia Joffe en la serie de ABC *Hospital General*; a la agente Renee Walker en las dos últimas temporadas de la serie de la FOX *24* junto a Kiefer Sutherland. También apareció en series como *Supernatural*, *Hawaii 5-0*, *CSI*, *NCIS*, *Star Trek: Enterprise*, *Frasier*. Annie puede ser vista en múltiples episodios de *Cuerpo del delito* de la ABC, *Touch* de la Fox y tuvo un papel recurrente en *TNT Dallas*. En *The Last of Us*, provee de voz, rasgos corporales y movimiento a Tess.

involucraron en el desarrollo no solo en la parte actoral, también creativo como es el caso de Ashley, que puso de su cosecha para mejorar la historia en medida de lo posible. Ellie dejó de pensarse solo como una compañera y se buscó, bajo la influencia de la actriz que la representó, una protagonista cuyo desarrollo no fuese opacado, razón por la cual se puede jugar con el personaje en determinados puntos de la aventura.

Durante la producción del juego, en cada momento que fuera oportuno, el equipo encargado de las capturas se dedicó a recuperar cada elemento del lenguaje no verbal durante la interpretación, tratando de decir más con los movimientos sutiles que el talento artístico realizaba en su trabajo. Un ejemplo es la interacción que tiene Ellie con Joel cuando recién se conocen, mostrando desconfianza en sus movimientos y bastante distancia, y si el jugador se acercaba, ella simplemente se alejaba evitando cruzar miradas.



Naughty Dog (2013) *The Last of Us*. Sony Interactive Entertainment

Estos elementos ayudan bastante a que el jugador perciba la interacción entre los personajes, incluso entre el jugador y los personajes, aunque estos no puedan decirse ninguna palabra; es suficiente con ver el rostro de Joel. Fueron esos y otros factores más los que lograron que The Last of Us fuera reconocido y galardonado.

The Last of Us, tuvo una gran recepción por parte del público llegando a ganar en once diferentes categorías como lo son: Mejor juego del año, Mejor videojuego para Play Station 3, Premio al estudio del año, es decir, *Naughty Dog*, Mejor Historia en un videojuego, Mejor OST para videojuegos, Mejor guion para videojuego, Mejor Juego de acción y aventura, Mejor intérprete, Mejor intérprete femenino, entre otros. Páginas de revista como Hobby Consolas (2014) reconocen a este videojuego como una opción casi obligatoria para juego del año y otras categorías; 10 de 13 de los premios DICE²⁷ entre los que destacan los ya mencionados anteriormente.

Los galardones fueron otorgados en la ceremonia DICE del 2014 donde compitió con juegos como *Bioshock Infinity*, *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *Tomb Rider*, *Injustice: Gods Among Us*, y *Grand Theft Auto V* que lograrón excelentes críticas.

Bajo el contexto establecido se logra entender al videojuego como industria y también los pasos que ha dado para lograr crear una cantidad enorme de mundos complejos a través de su consolidación y su continuo desarrollo del lenguaje propio.

Durante esta investigación nos involucraremos con este juego y haremos una recopilación de conceptos que ayuden a entender el fenómeno del juego de video, y sus características como arte capaz de generar emociones.

²⁷ Design Innovate Communicate Entertain por sus siglas en ingles es un evento de reconocimiento al software de entretenimiento realizado por la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas, organización sin ánimo de lucro, que está compuesta por los miembros más profesionales de la industria del videojuego.

Capítulo II. Arte y Videojuegos – Conceptos básicos para el estudio del juego de video

Dentro del siguiente capítulo abordaremos al videojuego como arte, además se hará mención de los aspectos que los críticos del juego de video toman para establecer parámetros para calificarlo, analizando la estética y la recepción con el público. Posteriormente se realizará una propuesta de análisis de carácter cualitativo para el estudio serio de las emociones con el videojuego.

Hablar del videojuego como arte trae consigo un problema muy grande y es la aceptación de este como un medio que tiene la facultad de conmover a través de los contenidos, y la autenticidad de la experiencia que el público obtiene durante, y después de la actividad de juego. A su vez, es necesario entender que el videojuego no es solo arte visual, que hay muchos elementos que lo componen.

2.1. El videojuego como arte

Por arte, la Real Academia Española lo define como actividad humana que tiene como fin la creación de obras culturales, aunque su definición es aún muy controvertida en la sociedad moderna habiendo nichos que creen que el arte está muerto, y otros que defienden al arte como un ente presente en toda manifestación cultural.

Cuando hablamos de arte y videojuegos ya no basta hablar solo de las capacidades visuales y sonoras que este posee, o si este tiene una estrecha relación con el lenguaje cinematográfico, también implica elementos interactivos en su lenguaje con los que el jugador adquiere gran parte de la experiencia de juego (Cuenca, 2016).

Sin embargo, la obra de arte dentro del contexto actual se ve constantemente criticada por ser un objeto de consumo reproducido en muchas copias para su distribución, restando este el aura²⁸ de obra de arte que se cree debe tener. (Benjamín, 2003). Al mismo tiempo puede observarse que las obras de arte, como sus descripciones e interpretaciones y, a su vez, los movimientos del arte contemporáneo dan la impresión de moverse más en el

²⁸ Walter Benjamín concede el término de aura a todo el conjunto de características que vuelven a una obra de arte única e irreplicable

ámbito de la justificación histórica, de una poética aplicada determinada o hacia modelos vagos para una valoración estética (Eco, 1970), dando impresiones más abstractas, dejando así al videojuego dentro de una visión en la cual su valoración como arte pueda parecer más un calificativo otorgado para validar el trabajo de los llamados artistas visuales, sonoros, etc.

Este debate continúa hasta nuestros días, pero en 1993 los hermanos franceses Alain y Frédéric Le Diberder en su libro *¿Quién teme a los videojuegos?*²⁹ reconocían que esta industria tenía una enorme capacidad, la de transmitir mensajes únicos bajo su propio lenguaje, como si del nacimiento de un nuevo Hollywood se tratase, y de la misma forma avalaban a los videojuegos como el décimo arte de la humanidad.

El supuesto de violencia que señalaba al videojuego como el causante indiscutible de eventos que, en realidad, no tenía relación alguna con él, hizo pensar a más de uno que llamar al videojuego arte sería algo inadecuado, dejando una comunidad creada por aquellos que experimentaron en primera mano esta actividad video-lúdica, como los que podrían defender el juego y su evolución técnica, tecnológica, narrativa, etc. Dicha comunidad se mantendría marginada del resto del mundo, incapaz de pensar en otros culpables (Parkin, 2016).

Mortal Kombat mostraba violencia de forma explícita, provocando en aquellos que llegaron a contemplar las brutales formas para acabar con el adversario, cierto horror, y pensaran mucho acerca de la libertad que tenía el videojuego para operar sin sentir algún tipo de peso sobre sus hombros. (Kent, 2016). Es por esto que surge el ESRB³⁰ para crear un catálogo entre videojuegos apropiados para niños, jóvenes, adultos y el público en general.

²⁹ Dicho trabajo coincide con la llegada de juegos como *Mortal Combat*, que reforzó la idea de que los videojuegos fomentaban la violencia, como efecto contrario a lo que se esperaba lograr.

³⁰ Entertainment Software Rating Board; proporcionan una información concisa y objetiva acerca del contenido de los juegos de video y las aplicaciones para que los consumidores, en especial para que los padres pudieran tomar decisiones de compra adecuadas.



Midway (1992) *Mortal Kombat* (Captura de Pantalla desde emulador), Midway/Acclaim

El argumentar acerca de lo explícito que puede ser el videojuego puede abrir camino a ciertos ejemplos de carácter artístico para poderlo estudiar; el arte que plasma los relatos bélicos. Esta forma de expresión muestra un fragmento de la realidad donde las guerras reconocen ganadores y perdedores, y también los efectos que puede tener en la sociedad, como lo recalcan diversas obras de Otto Dix³¹.

Valiant Hearts, un juego desarrollado por Ubisoft que retrata la gran guerra y sus efectos, y, por otro lado, *La Infancia de Ivan*, cinta dirigida por Andrei Tarkovski, ambas piezas retratan escenarios de la época. Videojuego y cine, muestran en ambas producciones un contexto bélico y dentro de este, se encuentran personajes comunes tratando de sobrellevar los horrores de la guerra. Ambas, muestran un contexto por el cual el mensaje ha de llegar a la audiencia para obtener un nuevo aprendizaje o idea del mundo que lo rodea. En ambos casos: la guerra es horrible y despiadada.

A continuación se mostrarán tres imágenes bélicas, las dos producciones antes mencionadas y una de las obras de Otto Dix, con el fin de mostrar que en cada una no se recurre escenas extremas como en *Mortal Kombat*:

³¹ Pintor del expresionismo alemán nacido el 2 de diciembre de 1891 en Singen (Baden-Wurtemberg), muerto el 25 de julio de 1969



Dix, O. (1924) *Sturmtruppe geht unter Gas vor* [Pintura]. Manhattan, Museo de Arte Moderno. Recuperado de <https://culturacolectiva.com/arte/otto-dix-y-los-horrores-de-la-guerra/>



Tarkovski, A. (director). (1962) *Ivánovo detstvo* [Cinta cinematográfica]. Rusia.: Mosfilm



Ubisoft Montpellier. (2014) *Valiant Hearts: The Great War* [Captura de pantalla]. Ubisoft

La violencia en algunos videojuegos puede llegar a ser injustificada por lo explícita e inconsistente que pueda llegar a ser, como la de *Mortal Kombat*, ergo, *Valiant Hearts*, como otras producciones de la misma índole, muestra violencia, no para incitarla, al contrario, funciona como elemento para sensibilizar a la audiencia.

En síntesis, el declarar a los videojuegos violentos hizo que se generalizara un punto de vista que no tenía una relación con algún tipo de estudio y solo se creía que su uso no hacía más que promover la violencia en los jóvenes generando una problemática, encapsulando su estudio y análisis en disciplinas como la informática y la psicología.

Por otro lado, el diseñador de videojuego puede ser considerado un artista en muchos aspectos, gracias a la capacidad de transmitir un mensaje sensible (Lacasa, 2011), además de crear una experiencia capaz de generar *frucción* (Cuenca, 2016), término que se retomará más adelante.

La saga Final Fantasy, como ya se ha mencionado antes, cuenta con elementos visuales detallados, colores seleccionados para cada situación y personajes virtuosos, capaces de todo (Lacasa, 2011). Sin embargo, la experiencia de juego es la que aporta una sensación más fuerte para el florecimiento, el control de las acciones de los personajes

genera una capacidad inmersiva mayor que una película, haciendo más importante la experiencia de juego y la experiencia estética.

Son varios factores los cuales enriquecen la experiencia sensible que provocan los videojuegos en aquellos que interactúan con ellos, posteriormente refiriéndonos a este despertar como *floreCIMIENTO*³².

Pilar Lacasa (2011) propone que el análisis de la estructura artística del videojuego viene desde las propuestas del artista-diseñador al desarrollo del proyecto audiovisual, poniendo especial énfasis en la palabra de estos personajes como pilares de la estética y la composición de la imagen, el sonido, la historia, etc.

Si el artista-diseñador, se inspira de elementos creativos del bagaje cultural para general contenido, perfectamente se puede creer que el videojuego muestra elementos, de otras épocas, como el arte mismo hace, al ser este una ventana para poder apreciar una sociedad, presente o pasada, hace que el receptor se informe y aprecie el producto que tiene frente a él (Lacasa, 2011).

Por otra parte, el acercamiento mediante la experiencia de juego como tal, interpretando al juego como arte interactivo en palabras de Pilar Lacasa (2011), es la experiencia vivida en el acto de sumergirse en todos los factores presentes, es decir, que este alcanza su aura cuando una persona se dispone a actuar junto con los elementos del juego para llegar a su objetivo, decidiendo que hacer, cómo y en qué momento.

Los elementos del juego entonces responden a un orden, y dicho orden es el que otorga belleza al mundo virtual, y es en este mundo donde se experimenta una variedad de sensaciones otorgadas por el acto de juego, así como la contemplación y el análisis. Resulta necesario conocer cómo funciona la estética desde el concepto para entender mejor la posibilidad sensible.

³² El florecimiento es un estado mental de completo gozo apoyado por una sensación racional por haber alcanzado conciencia en una actividad referente a lo estético.

2.2. Estética

El término de estética trae un problema, pues, aunque la Real Academia Española la define como una disciplina que estudia la belleza y los fundamentos filosóficos del arte, es necesario plantear la pregunta: ¿qué es belleza? Existe la posibilidad de que la belleza, sea vista como un concepto del cual no existe una definición precisa, pues la academia mantiene un esfuerzo en profundizar acerca de ello, sin embargo, se puede entender que busca consolidarse como la definición de lo que es estéticamente aceptable.

Un problema resulta al revisar los fundamentos de la estética y darnos cuenta de que el individuo desarrolla preferencias estéticas acordes con las necesidades del momento y la belleza del objeto depende de que este satisfaga a alguien en algún momento, y de cómo le satisfaga (Morawski, 1977).

Está claro que los parámetros actuales no son suficientes para tener totalmente presente la belleza de un objeto, por supuesto, no se pueden negar los hallazgos alcanzados, ya que pueden utilizarse para comprender las inspiraciones de un artista, su época, su contexto socio-político y/o las sensaciones por las que el artista haya pasado para llegar a la culminación de su obra.

Umberto Eco, parte desde dos perspectivas en sus libros *La historia de la belleza* (2004) y *La historia de la fealdad* (2007), ambas comparten la búsqueda de lo que es estética, su función y aceptación como lo bello, asumiendo nuevamente la necesidad por comprender que los actos violentos o grotescos no requieren ser producto de una incitación a la violencia, hablando del videojuego.

Lo bello y lo feo, más allá de una forma de catalogar lo estéticamente aceptable de lo que no lo es, responde a un ámbito histórico, cultural y antropológico, en continuo cambio, redefiniendo la idea de que la misma belleza de las cosas esté ligado al acto de observar, y juzgar para otorgarle un significado.

La Real Academia Española también define a la estética como el conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o corriente artística.

En el primer caso se habla de la estética como la disciplina dedicada a la investigación que genera las bases para estudio científico del arte y la otra como elemento de identificación del producto, estableciendo las corrientes e inspiraciones, como contextos y épocas, hablando de una hermenéutica. Para ambos casos, la estética de los objetos y del arte requiere una composición relacionada a un evento o fuente de inspiración, generando elementos que la vuelven única, y para el videojuego no es la excepción.

La estética dentro de un videojuego continúa siendo un término ambiguo que se utiliza algunas veces con el fin de precisar solo la belleza visual y puede dar lugar a confusiones (Sánchez, 2012).

Existen diferentes puntos de vista para definir la estética con relación al juego de computadora, uno de ellos tiene que ver con su definición como un fenómeno sensorial, con el que el jugador se encuentra al realizar la *acción de juego*, es decir, lo que el jugador percibe inmerso en la realidad virtual o aumentada (Sánchez, 2012). El otro tiende a definir la estética del juego como una expresión de la *experiencia de juego*, como el placer, la emoción o el sentimiento que vive el jugador en un momento dado, la cual lleva a la experiencia estética. (Sánchez, 2012).

En ambas formas de pensar la estética del juego está planteada de forma eficiente para entenderla como la sensación transmitida a través de la experiencia causada por el simple acto de jugar, sensación causante de fruición al contemplar inmerso en el juego todos los factores que la componen. Los responsables de la fruición estética no son otros que los diseñadores de videojuegos, personajes que proponen la gran mayoría de elementos que va a contener el proyecto, y capaces de transmitir un mensaje al público jugador.

Diseñadores de videojuegos, como Yoshitaka Amano, quien ha trabajado desde la primera, hasta la décima entrega de *Final Fantasy*, (además de ser pintor, es animador, diseñador de personajes, y escultor) son en gran mayoría reclutados de las escuelas de arte y artistas que se han desarrollado en el campo, como es el caso del mismo Yoshitaka, que siguen consultando libros de arte y practicando la disciplina artística. (Lacasa. 2011) con el fin de obtener inspiración para el juego.

Por otra parte, compositores como Gustavo Santaolalla, quienes dedican su vida al aspecto sonoro, encuentran la misma libertad y necesidad en los videojuegos, pues entran en contacto con la necesidad de expresar el mensaje que se piensa debe incluir el videojuego (Area 5, 2013).

El diseño en un videojuego comienza prestando atención a elementos específicos de los personajes, inspirándose en diferentes productos culturales y de elementos de la realidad en las que el diseñador se encuentra inmerso (Lasca, 2011). La historia también recoge diferentes objetos de inspiración con la necesidad de dinamismo, para acoplarse a las mecánicas del juego.

Se entiende que el videojuego puede reflejar una época, antigua o moderna, y en *The Last of Us*, la estética ofrece un reflejo de una época similar a la actual, pero con cambios significativos debido a la infección del Cordyceps, reflejando con esto de acuerdo a Neil Druckman (2013) un ambiente desolador y poco esperanzador para el jugador.

La estética en este punto también se retoma a sí misma como elemento de identificación, por ejemplo, la franquicia *Uncharted* también maneja la misma propuesta estética³³, con personajes definidos en cada aspecto, desde la ropa que usan (arrugada, rota, sucia), hasta las pestañas, los gestos psicológicos y microreacciones.

³³ La propuesta estética podría definirse como el recorrido de la puesta en forma de un proyecto de una pieza audiovisual específica, se trata entonces de exponer cómo se abordarán y relacionarán orgánicamente los significantes audiovisuales (tiempo, espacio, luz, sonido, cuerpo, objeto, palabra) a través de la puesta en escena en tanto el universo autónomo ideado/imaginado/pensado/propuesto por el autor/realizador/director de la obra.



Naughty Dog (2011) *Uncharted 3: Drake's Deception*. Sony Computer Entertainment



Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment

Lo anterior escrito da a entender que incluso las desarrolladoras de videojuegos buscan una propuesta estética, o una identidad que pueda ser percibida en sus diferentes títulos dando a conocer el trabajo que hacen. Las imágenes reflejan el estilo realista que tiene la casa desarrolladora para crear y de la misma manera ser identificados en ambos trabajos. Por otro lado, la imagen no lo es todo.

El gráfico es sólo una parte de los elementos que conforman al videojuego, por lo que tratarlo como un todo, resta de importancia al hablar de la estética y la composición del juego, pero tampoco debe hacerse a un lado, pues el arte de un videojuego también se sitúa en la imagen (Sánchez, 2012).

El arte dentro del juego es el espíritu del proyecto (González, 2014), es decir, los elementos clave para transmitir sensaciones a través de la estética generada por los elementos que conforman al proyecto mismo, pudiendo transmitir el mensaje cuyo objetivo es enseñar o revelar algo al jugador.

Por esa parte, la estética sensorial, es aquella que aporta placeres o sensaciones a los sentidos, y para alcanzar el placer del individuo por medio del juego, las interfaces hápticas son las capaces de aumentar la gama de experiencia sensible, al incluir el sentido del tacto, junto con el oído y la vista, para decirle al jugador que puede ver, oír y sentir (Sánchez, 2012), y es mediante estas interfaces que el jugador va a experimentar el juego de diferentes maneras en diferentes juegos.

No es solo con el mando o con el que se puede usar la consola, hay pisos diseñados para reaccionar a los pasos que emiten la señal a la pantalla, como en el caso de *Pump It Up*³⁴, cuyo diseño está hecho para usar los pies para jugar, o instrumentos creados para enviar una señal al momento, como Guitar Hero, Rock Band, etc.

La jugabilidad es parte del orden del proyecto e influye mucho en el aspecto que vaya a tomar las cosas en relación con las acciones que el jugador va a ejecutar y que el diseñador va a tener en cuenta para generar una armonía en el accionar. (González. 2014)

Como ejemplo, podemos señalar a *Limbo*³⁵, juego que posee escenarios que permiten jugar entre sombras. Sin saber realmente que es lo que significa cada escenario, el jugador busca evadir los peligros y resolver los *puzzles* para llegar al final, en donde una figura que parece ser una niña aguarda iluminada por un tenue resplandor, el significado de esta escena no está claro.

The Last of Us, el juego que nos interesa conserva la propuesta estética de *Uncharted* como ya se ha visto y además la jugabilidad de este está presente con interfaces en tiempo real y conversaciones entre los personajes sin interrumpir el juego con una escena, para que el jugador este siempre alerta ante cualquier amenaza.

³⁴ Pump It Up es un videojuego de baile desarrollado en Corea del Sur donde el jugador pisara las flechas en el piso o "tapete" para coincidir con las flechas en la pantalla al ritmo de varios estilos musicales. Desde sus inicios se ha vuelto un fenómeno, que iba de la mano con *Dance Dance Revolution* y *Stepmania*, y que redujo su auge con la llegada de *Just Dance*

³⁵ Limbo es un juego de video

El primero de estos elementos representa menús que no pausan el juego, este continúa y el jugador tiene que hacer rápidamente los cambios de armas, fabricación y consumo de suplementos de forma veloz con el objetivo de no caer en acción mientras administra sus recursos. El segundo funciona para dar mayor interactividad entre los personajes y el jugador, con el objetivo de informarle que están pensando los personajes en todo momento, dotándolos de “vida” al mismo tiempo que se conoce el mensaje que transmiten los seres virtuales.

El orden de elementos que trate de dar vida a la obra y busque involucrar al público es una de las características que el videojuego comparte con el arte barroco. Con el principio de *Imitatio*³⁶ se puede definir a la naturaleza con suma precisión y con el objetivo de enseñar, conmover, y deleitar (Pochat, 2008), es decir, generar inmersión y causar fruición para llegar a una sensación posterior en términos contemplativos y lúdicos del juego. El videojuego maneja muchos estilos que chocan con otros estilos del arte, pero la intención de utilizar el arte barroco es justamente para referirnos al concepto de inmersión.

2.2.1. Inmersión

Se sabe que el arte posee diferentes categorías como el realismo, impresionismo, hiperrealismo, entre otros, y es claro que los videojuegos pueden manejarse en varios estilos visuales y sonoros para tratar de hacer el mensaje más claro para el jugador, pero el arte barroco, al tener como cualidad la inmersión como elemento primordial, es el estilo con el que el videojuego comparte una característica artística, siendo la inmersión clave en plataformas y universos virtuales.

Götz Pochat menciona en la *Historia de la estética y la teoría del arte* (2008) a Bellori, quien cree que el artista es un segundo dios, alguien capaz de formar y crear objetos con la misión de expresar las formas originales, bellas y puras, es decir, crear para expresar la estética de lo que está presente.

En los juegos de video, lo que vemos realmente no está ahí, así como con los cuadros que representan paisajes y personas ejecutando alguna actividad, sin embargo,

³⁶ Imitar

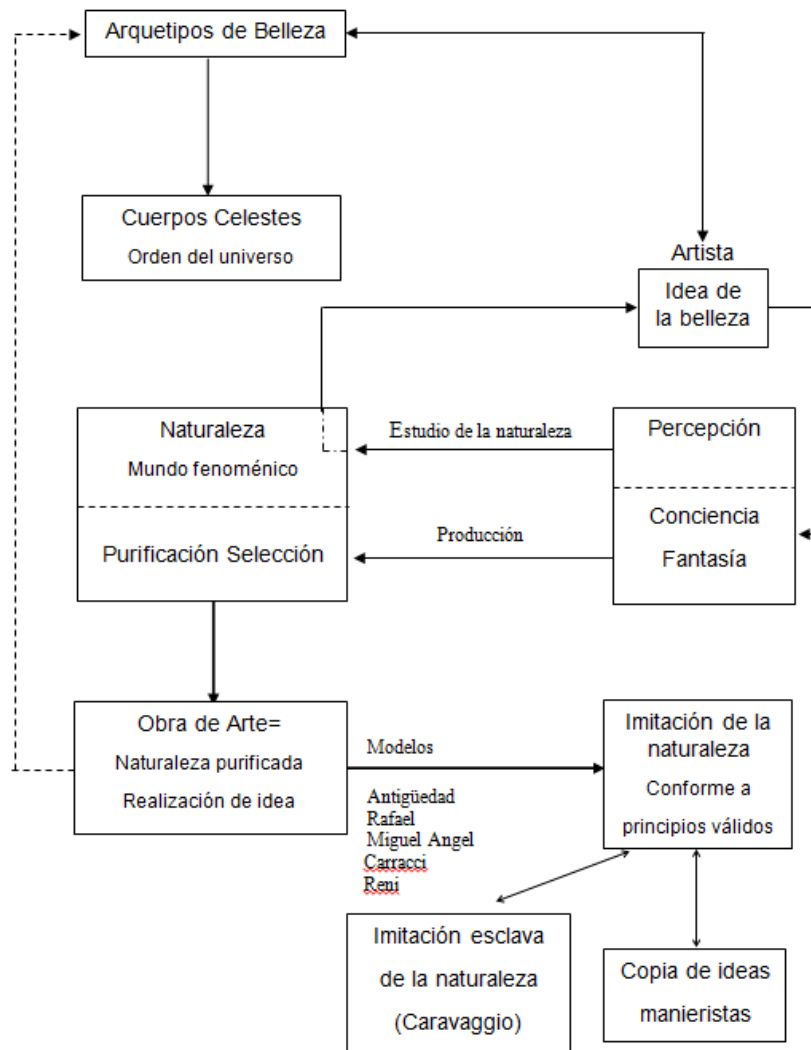
están ahí para el espectador y éste cree en *la vida* que el cuadro transmite, produciendo una sensación que da vigencia a la obra y la hace trascender.

La imitación de la naturaleza, en la fluidez de los movimientos, las texturas y las formas que posee inspiran a Bellori a explicar, lo que ahora es visto como una concepción clasicista del arte, como se compone la obra de arte y su estética (Pochat, 2008).

Propone que en una obra de arte los arquetipos que son utilizados para describir la belleza a su vez provienen de los objetos ordenados en el universo, estos son alimentados y usados por el artista de forma que pueda dar una interpretación y generar una idea de belleza.

Con base en la idea de belleza, el artista tendrá una percepción de la naturaleza, que alimenta la conciencia de la misma y de la forma en que quisiera que se vea los que plasma, para proceder a la reproducción de esa naturaleza, purificando la obra y la naturaleza de forma que nazca la obra de arte. Arte que rectifica los arquetipos de belleza, construye modelos para imitar la naturaleza y que a su vez servirán de inspiración para generar una corriente (Pochat, 2008).

Lo anterior explicado corresponde al siguiente modelo de belleza donde se observa la retroalimentación continua entre el artista, su medio y lo que este significa para él pudiendo generar nuevas propuestas o bien, aportando nuevas formas de ver la naturaleza.



Modelo de estética de Bellori, extraído de Historia de la estética y la teoría del arte, Götz Pochat, pág. 340

El papel que tiene esta visión dentro de la inmersión es el de precisamente la imitación o recreación de la naturaleza dentro del videojuego, incluso pudiendo usar la naturaleza únicamente para crear una fantasía de lo que el diseñador quisiera en el juego.

También son importantes los puzzles en este entorno considerando la necesidad de incrementar la concentración y la atención del jugador. No es necesaria una interfaz que necesite conectarse con el cuerpo humano para llevar la mente al mundo virtual, el arte lleva la mente de aquel que la contempla a la obra de arte misma, generando la sensación de *estar ahí* (Cuenca, 2017). Este proceso es una tendencia del ser humano para brincar de una realidad a otra creando ilusiones en espacios imaginarios herméticamente cerrados (Calleja,

2011). Al decir herméticamente, se refiere a no entrelazar la realidad *en la que se está* con *la que se dejó*.

La realidad virtual ofrece la oportunidad, no solo de visualizar un espacio, también el moverse y actuar dentro de él (Calleja, 2011), y es en el videojuego donde encontramos un universo extenso en el que las acciones de aquel que quede inmerso servirán para llegar a un objetivo.

El trabajo arduo por llegar a ese objetivo es lo que hace a los jugadores felices, por realizar acciones que quieren hacer y por conocer el mundo virtual, (McGonigal, 2013) pero no es solo referirse a esa sensación como *felicidad*. El videojuego transmite más sensaciones.

2.2.2. Fruición

El término fruición proviene del latín *fruitio* o *fruitio* y se le denomina al goce muy vivo que una persona experimenta en relación con algo que experimenta, siendo este goce genuinamente intenso, y tiene lugar en todas aquellas actividades en las que existe placer, gusto o complacencia (Cuenca, 2017).

La actividad de juego entra dentro de las actividades causantes de fruición, pero el problema llevaría al videojuego a ser considerado causante de fruición única y exclusivamente por ser un aparato de entretenimiento sin especificar su relación con la estética y el orden de los elementos artísticos del juego.

La fruición estética es el principio que se apega a las cuestiones estéticas al ser quien da nombre a la sensación de gozo al apreciar los elementos en un objeto los cuales sean considerados bellos para aquel que lo observa, escucha, siente, entiende e interpreta (Cuenca, 2017).

La poesía mantiene una métrica y una rítmica, la pintura por su parte tiene, reflejos, colores, tonalidades, texturas, y contrastes, sin embargo tienen un punto en común, que se relacionan con el videojuego. La semejanza fundamental de poesía y pintura consiste en que, por medio de la forma artística o la metáfora, ambas hacen visibles determinados sentimientos, y al transmitirlos al espectador o al oyente, sus almas serán conmovidas (Pochat. 2008).

El videojuego muestra la misma semejanza al encontrarse con diferentes recursos de la narrativa por el cual puede hacerse a la tarea de transmitir un mensaje conmovedor o impactante para la audiencia, ya sea desde todas, o algunas de las emociones T. A. C. T. A. E.³⁷ que pueden considerarse básicas, hasta mensajes de carácter político o religioso que lleven al reconocimiento de la sociedad.

Es importante destacar que el videojuego causa fruición estética, pues el acercamiento a los elementos que conforman al videojuego, hace que se pueda entender que estos causarán deleite a causa del acto de juego, al completar un nivel, al vencer a un enemigo virtuoso, al encontrar un objeto raro, o apreciando los escenarios, la banda sonora, las escenas o cinemáticos, el desarrollo de los personajes junto con la historia y la evolución del universo dentro de la realidad virtual.

Por último, la fruición emocional se define como el placer de vivir algún suceso, obteniendo una experiencia sensible cuyo sentir de gozo se expresa en las emociones (Cuenca 2017). La fruición resulta de una emoción, como una respuesta producida ante un hecho vivido, incluso ante un recuerdo o una cierta idea sobre algo (Järvinen, 2009).

El hecho de que el placer descansa en las emociones no resulta ser una revelación para este punto. Desde la perspectiva de la fruición estética ya se puede considerar al acto contemplativo en sí mismo como una vivencia, es decir, como una experiencia vivida (Cuenca, 2017). La emoción y la fruición están ambas conectadas por la experiencia, algo que acompaña al ser humano en su crecimiento y lo lleva a comprender el entorno que lo rodea, analizarlo y apropiárselo. Para que exista la fruición, antes de la emoción, es necesario que exista un estímulo por el cual el individuo advierta lo que está ocurriendo e inmediatamente genere una emoción, y luego conciencia de lo que está frente a él (Cuenca 2017).

El individuo experimentará a través de sus sentidos y llegará a un estado de bienestar en el videojuego, admirará y sentirá, y para ello existen diferentes elementos que se plantean desde el diseño para lograr una experiencia completa.

³⁷ Tristeza, Amor, Coraje, Temor, Alegría, Erotismo

2.3. La imagen

Los gráficos dentro de un videojuego, son lo que llama más la atención a la audiencia, especialmente, a la que ha jugado durante mucho tiempo, pues la evolución de la tecnología ha permitido la evolución de la imagen en el videojuego, yendo desde una línea blanca en la pantalla que se mueve de arriba hacia abajo en *Pong*, hasta las expresiones definidas en el rostro de Joel en TLoU³⁸.

Los gráficos de los videojuegos buscan generar un escenario donde se realice la acción, al menos en algunos casos, pues también buscan recrear situaciones, y otras veces, funcionan como un ornamento acorde a la propuesta estética del videojuego y el Core de juego, sin embargo, los gráficos, al igual que en la pintura o la fotografía, no solo retratan y exponen imágenes, también poseen un significado.

Por otro lado, el concepto de Imago nos presenta una visión mucho más compleja de la simple visualización de la imagen en movimiento creada por computadora para el videojuego. Imago es la imagen representada por la mente de una persona donde este genera una estructura para la comprensión y aceptación del elemento presente. Es decir, una estructura visual por la cual una persona reconoce un espacio y un tiempo subjetivos (Kozak, 2016).

El imago en psicología, es tratado como un elemento clave para la identificación de patologías, ya que el Imago permite al sujeto identificarse, quedar cautivado y fascinado por la imagen del otro en el estadio del espejo (Kozak, 2016). Este estado del espejo habla de una representación y construcción de algo semejante al entorno que no precisa ser real, pero genera una sensación profunda para aquel que la contempla.

Más allá, el entorno creado por computadora busca su propia identidad, pudiendo volver cada experiencia única, recordado las imágenes de TLoU y *Uncharted* cuyas similitudes pueden obviarse por los jugadores de las producciones de Naughty Dog, no obstante, ambas poseen diferencias que colocan a un juego muy aparte del otro, como la forma de los personajes, la iluminación, entre otros factores.

³⁸ The Last of Us abreviado

En el videojuego, el Imago es claramente la imagen que vemos del personaje, de su entorno y lo que se mueve con él, que van desde los personajes principales, secundarios, hasta el escenario mismo. Es también las texturas de los objetos con los que se puede o no interactuar, la forma en como giran, se moldean, como sus colores y razones de ser.

2.3.1. Escenario

The Last of Us está diseñado como juego en tercera dimensión, haciendo que todo su entorno tenga que ser moldeado para diferentes puntos de vista, esperando que los jugadores asuman que están recorriendo la calle de una ciudad en ruinas, un bosque, un hospital, etc.

A diferencia de los juegos con mapas en 2D que son considerados como de fácil construcción, los mapas en tercera dimensión son una disciplina a parte que busca generar mayor movilidad por el mundo virtual, enriqueciendo la experiencia de aquellos que estén dentro (Moore, 2011) de hecho, se puede decir que los jugadores están haciendo turismo al pasar por mapas tridimensionales (Calleja, 2011).

El proceso de inmersión toma lugar en los jugadores que entienden el panorama creado como un entorno como el que hay a sus alrededores, es decir, ellos no notarán figuras y tampoco esperan encontrar elementos en ese mundo que lo hagan verídico, concretando su valor al captar el asombro de los jugadores con expresiones y acciones.

Es entonces necesario, como en el cine, la fotografía, o la pintura, entender que es lo que el jugador tiene que ver al momento de encontrarse dentro de ese panorama, provocando la reacción necesaria (Moore, 2011).

The Last of Us en su mapa 3D logra que los jugadores entiendan que están en un mundo postapocalíptico, con ciudades hechas ruinas, con la naturaleza recobrando el terreno perdido por el progreso arrasando con edificios y todo tipo de objetos, con el fin de engendrar un panorama similar pudiendo aludir no a los recuerdos.



Naughty Dog, (2013) *Outside to the Forest*. [Arte conceptual del juego] Recuperado de: <http://www.thelastofus.playstation.com/latam/>



Naughty Dog, (2013) *The last of Us* [Captura de Pantalla] Sony Computer Entertainment

La interacción con edificios y paisajes genera respuestas diversas en las personas, pues no solo contemplan el paisaje, ya que en él, las personas se proyectan y comprenden sus dimensiones en él (Frascara, 2006), nuevamente, se percibe el proceso de inmersión.

Hay espacios que confortan y otros que logran desorientar, TLoU posee en su arquitectura virtual un espacio incomodo, otorga la sensación de peligro y de desolación, también de cierta conexión-adversión con la naturaleza. Es en estos momentos cuando el jugador se introduce en estos espacios, cuando en la mente empatiza con el ambiente y lo cree (Frascara, 2016).

Estos espacios contienen una gran cantidad de elementos que lo vuelven verídico, como lo es las botellas regadas por todos lados, papeles sucios e incluso lo que parecen ser cadáveres en estado de descomposición. Elementos cuya relación se encuentra en un sinfín productos culturales haciéndolos identificables.

Además de la arquitectura, los detalles como cuadros colgados en la pared de las casas, fotografías de familias tiradas por el suelo, arrugadas y rotas, autos destruidos por el pasar de los años, y un largo etcétera, complementan el escenario melancólico y desesperanzador en el que las personas caen durante la actividad de juego.

Durante dicha actividad, el sujeto inmerso se encontrará con la necesidad de explorar el área para encontrar recursos que apoyen a alcanzar la meta. El deseo de explorar nuevas tierras ha sido parte de la naturaleza del ser humano y han sido los medios de comunicación los que han impulsado el deseo mostrando y popularizando lugares exóticos. (Calleja, 2011) El juego de video satisface la necesidad de las personas por conocer lugares diferentes a los que ya conoce, sin mencionar la experiencia que estos adquieren en aquel entorno.

Debido a ello, *The Last of Us*, como muchos juegos, incluyen mecánicas capaces de incitar al jugador a explorar, pero el título también incita al jugador a explorar el entorno para descubrir por dónde ir, además, como estos lugares resultan ser hostiles, el tiempo de permanencia es corto, obligando a quien se encuentre a estar en continuo movimiento.

El movimiento abre la posibilidad al jugador de decidir hacia donde se va a dirigir, con la intención de llegar a un lugar seguro, encontrar objetos o entender el lugar en el que se encuentra apreciando su contenido y su significado, buscando la solución al problema para poder continuar con el juego y al mismo tiempo, formando parte del escenario y los eventos por venir (Calleja, 2011).

Por último, cada lugar que se visita entrará en la memoria de los jugadores significando peligro en el caso de los sitios oscuros llenos de infectados, o de tranquilidad al poder caminar sin riesgo alguno pudiendo escuchar los diálogos de los personajes o contemplando el paisaje.

2.3.2. Cinemáticas y Quick Time Events

Las escenas interactivas y no interactivas también funcionan con un esquema de orden tratando de mostrar una situación con más detalle, por ejemplo, la escena no interactiva donde Joel y Elle se confrontan en una casa dentro de un bosque, poco después de la aparición de Tommy. Dicha escena muestra a Elle decepcionada de Joel por intentar dejarla con su hermano, para después hablar de Sarah, la hija del protagonista quien murió el día en que intentaron escapar del brote. Estas escenas reciben el nombre de cinemáticas.

Las cinemáticas³⁹ son secuencias de video dentro de un videojuego donde el jugador no tiene (o es limitado) el control de la acción que está ocurriendo, el nombre tiene relación con las imágenes en movimiento del lenguaje cinematográfico, ya que incluso requieren de una composición en los planos de cámara (Calleja, 2011).

Regresando a la escena de Joel y Ellie descrita arriba, los elementos del lenguaje cinematográfico como el *close up*, los rostros de los personajes y plano secuencia a la entrada de Tommy para advertir el peligro son evidentes y, siendo relevantes, propios de la composición de la imagen en el cine. Por otro lado, los Quick Time Events⁴⁰, dan al jugador la sensación de estar en peligro continuo, además, está diseñado para sentir acción continua en la escena.

En cualquiera de los dos casos, estas escenas presentan información para el jugador, ya sea para que continúe su aventura a través de la narrativa y conozca su próximo objetivo, o para que obtenga datos en relación con los personajes, como su origen, necesidades o deseos.

³⁹ También reciben el nombre de cutscene

⁴⁰ Descritas como escenas interactivas donde el jugador tendrá que realizar alguna acción con el mando para evitar el peligro o para obtener un extra



Naughty Dog. (2013) *The Last of Us*. [Captura de Pantalla] Sony Computer Entertainment

El poder de las imágenes está basado en la reacción total que una persona experimenta en la acción de percibir la imagen (Carrera, 2006), y en el videojuego el cinemático proporciona muchas sensaciones al percibir la acción desarrollándose, qué en cuestiones narrativas, funciona introduciendo al jugador profundamente en la historia (Calleja, 2011) fortaleciendo la inmersión.

2.3.3. Personajes

Los diseñadores también generan personajes acordes a la temática y mecánica del juego, es decir, como se haría para diferentes relatos de la literatura, la danza, el teatro y el cine, estos tendrán como función el actuar de acuerdo con las órdenes del jugador a través del mando, y tendrá herramientas para lograr superar las dificultades.

The Last of Us presenta personajes diseñados de tal forma que parezcan reales, y dar al jugador la certeza de estar controlando alguien que no es distinto a él, otorgando a estos seres cualidades y acciones que correspondan a la trama (Area 5, 2015).

Cada personaje tiene una vestimenta poco común, pues la intención de esto es generar un panorama desolador secundado por el escenario, donde se entiende que las

personas de este mundo están sobreviviendo con los recursos que tienen. Las ropas son sucias y harapientas, como aparenta el escenario y la gente se apodera de este para vivir como puede

Tomar el escenario como imagen fija, y a los NPC⁴¹ como un elemento móvil, que se encuentra incrustado a ella, hace que la imagen, interactiva por su naturaleza virtual y por la lógica del videojuego, explique que, efectivamente, el paisaje en el que el jugador va a desarrollar su aventura está en completa ruina, la población virtual se conforma con lo que tiene para subsistir mientras que otros llegan a medidas extremas para obtener lo que desean. La imagen quiere decirnos eso lo que nos lleva a entender que su autor o autores intentan darnos en un mensaje. (Moles, 2007).

Ante la redundancia, lo que es importante dentro de la creación de un personaje es que este esté también incrustado en la historia y no sea ruido para el jugador, los elementos de esa naturaleza rompen con la ilusión que el mundo virtual intenta crear dando lugar a un elemento sin significado, que arruina la experiencia.

Los personajes en *The Last of Us* tienen una peculiaridad que viene estando presente desde hace pocos años y se ha incluido en diferentes producciones, no solamente videojuegos; el uso de actores profesionales para la creación del personaje. Troy Baker y Ashley Johnson son los actores que dan vida a Joel y Ellie respectivamente, y en varias entrevistas para medios del videojuego han declarado que en la realización de TLoU han tenido que estudiar y profundizar en sus papeles al darse cuenta de la complejidad de las acciones.

Además, en el documental realizado por Area 5 con ayuda de Sony Entertainment, los capturistas de movimiento declaran que en todo momento se registraron los movimientos del cuerpo incluyendo cuando se rascasen o limpiasen la nariz, con la intención de dar una mayor vida y presencia al dúo protagonista.

En los juegos, el personaje está controlado por el jugador. Las decisiones que tome el jugador afectan a las animaciones de su personaje. Las animaciones en los juegos se crean por bucles, donde la secuencia empieza y acaba en la misma posición, y entonces

⁴¹ Non-Playable Character ó personaje no jugable por sus siglas en inglés

pasa a la siguiente acción del bucle. (Pérez, 2011). Otra de las diferencias más notables es que en un videojuego, para cada escena podemos mover la cámara todo lo que queramos. Por tanto, la animación tiene que ser correcta mirada desde cualquier ángulo. (Pérez, 2011)

El jugador y el personaje entonces están en una composición donde los desarrolladores cubren hasta el mínimo detalle en la elaboración, y crean elementos que fortalezcan la presencia del jugador y su interés por la actividad que realiza, los movimientos corporales de los actores se registran creando personajes fluidos y no cuadrados como muchos acostumbran ser, cuya única acción al estar de pie sea la respiración.

Dentro de las técnicas y teorías de la actuación, Stanislavsky⁴² desarrolla un método para la interpretación natural de la obra, dicha actuación debía ser más natural, en voz y en cuerpo, por ello en la preparación actoral se buscaba que el actor al crear el personaje, que creara una circunstancia previa, que involucra todo lo que tenga que ver con el personaje, interno y externo a este, además del objetivo que busca este personaje.

La preparación de actor de videojuego para incluso mostrar al personaje influye gran medida en las indicaciones de los diseñadores pudiendo alterar el producto final para volverlo más acorde a lo que se planea. Para Troy y Ashley, la creación de sus personajes vino más a cuenta propia que del director, Neil Druckman, dando este completa libertad a su talento para desarrollar sus personajes no solo en la puesta en escena, también en su apariencia y acciones (Area 5, 2015).

En perspectivas visuales, los personajes se retocan a través incluso de la interpretación, y en especial en la emoción del actor; en el proceso de crear un tren de pensamiento que puede ser visto en los ojos. Stanislavsky habla del tren de pensamiento, una impresión que el actor y actriz debe ejercer sobre su público usando los ojos como medio de verdad, es decir, que por medio de los ojos, la audiencia crea que dicho personajes esta triste, feliz, enojado, sorprendido, etc.

⁴² Konstantín Serguéievich Alekséyev, mejor conocido como Konstantín Stanislavski, nacido en Moscú, Rusia el 5 de enero de 1863, fue un actor, director escénico y pedagogo teatral ruso, creador del método interpretativo Stanislavski y cofundador del Teatro de Arte de Moscú. Falleció el 7 de agosto de 1938

El rasgo más llamativo es el sutil movimiento de los ojos en todos los personajes en el juego de los cuales tengamos un acercamiento, sobre todo en Ellie, quien, a través de los ojos generados por computadora, logra generar en el jugador una idea de lo que está pensando.



Naughty Dog. (2013) *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment

Naturalmente, sobra decir que la captura de movimiento para el videojuego no involucra la captura de los ojos, pero los registros visuales como videos y fotografías ayudan a los diseñadores a recrear las situaciones corporales con suma precisión, permitiendo incluir toda la interpretación en juego.

Ya la estructura de la imagen en el videojuego se vuelve compleja debido a las necesidades del juego, y es por el juego mismo que la experiencia debe ser equivalente a la gama de posibilidades dentro del mismo, apoyada de elementos visuales y no visuales.

2.4. Composición sonora

Más allá de la imagen dentro del juego de video, también se encuentra el sonido, como en el espacio que nos rodea, el sonido nos otorga información sensorial de lo que se encuentra cerca, y en el videojuego el uso del sonido es en parte para saber qué es lo que hay en el entorno (un río, un caballo, un monstruo, etc.), además de ofrecer una función narrativa. Parte de la experiencia de explorar un nuevo lugar es para conocerlo y la otra es para probar en carne propia, lo que dicho lugar esconde (Calleja, 2011).

La experiencia sonora es un complemento de toda la experiencia visual que encontramos dentro del lugar inexplorado, pues, aunque haya un pájaro carpintero en un bosque y este a la vista, lo que hace al pájaro carpintero diferente a las otras aves, no es solo su forma, tamaño y plumaje, también el característico sonido que produce al hacer un hoyo en algún árbol.

Un viaje se vuelve más gratificante cuando el jugador no reconoce todos los elementos que a su perspectiva, son parte del todo que contempla, e incluso siente afecto por el espacio inhibiendo el peligro por perderse (Calleja, 2011). En *The Last of Us* el plano en el que el jugador se encuentra está cubierto por elementos sonoros además de visuales, cuyo propósito es darle vida al escenario, haciendo que el jugador presente sensaciones en su entorno virtual, y como ya se trató anteriormente, dicha sensación es desolación, hostilidad, y desesperanza.

Sin embargo, en un bosque no solo hay un pájaro carpintero, o polluelos de otra ave piando por comida, también hay conejos saltando por la hierba evitando a los depredadores, hay viento que roza las ramas de los árboles tirando las hojas, y también, el sonido de los Chasqueadores.

Algunos sonidos pueden ser desagradables, por lo que habrá quienes repudian la fuente que lo produce y buscan no escuchar más ese ruido. Como tal en un juego de video, puede haber muchas clases de sonidos, y los efectos de sonido son parte importante de su composición.

2.4.1. Efectos de sonido

Generalmente el estruendoso ruido de una motocicleta resulta molesto para muchos, pero molesto o no, indica que hay una motocicleta. Existen varios criterios para catalogar lo que queremos escuchar dependiendo de la cultura y la estética que norman la forma de escuchar, las cuales son aprendidas por una educación formal o informal (Romero & Márquez, 2013).

Nótese que los criterios para apreciar lo sonoro se basan en conceptos subjetivos (el gusto, la belleza, o la función del sonido). Si el sonido posee una función, pero no se

encuentra dentro del gusto de una persona, aunque sea algo que no quiera oír, será apreciado y asimilado, pues presenta una lógica al espacio (Romero & Márquez, 2013).

Lo que ocurre con los infectados al emitir gemidos es alertar al jugador de su posición, pero es un sonido que representa peligro, por lo que el jugador sentirá angustia, y conforme vaya jugando, se volverá un sonido desagradable, sin embargo, como se ha mencionado, posee una función.

Además de darles a los antagonistas una estructura más compleja y una forma de identificar el peligro, el jugador aceptará la presencia del sonido de un infectado como prueba irrefutable de que hay un infectado. A su vez, este será el sonido al que le preste atención, entienda el ámbito en el que se encuentra y tome una decisión.

En un entorno de varios sonidos, poniendo como ejemplo el bosque nuevamente, son varios los sonidos existentes, sin embargo, los sonidos que predominan son los que estén vinculados a información visual y a los que el escucha de más importancia (Romero & Márquez, 2013). Si hay un chasqueador, el sonido que emite es todo lo que el jugador escuchará, además este irá aprendiendo que los ruidos alertan a este enemigo, añadiendo un nuevo uso y significado a los efectos de sonido, ya que el sonido de algo cayendo por culpa del jugador, lo impactará aún más al saber cómo reaccionaran sus contrincantes haciendo que este ruido sea aún más importante aunque su volumen no sea mayor.

El jugador podrá estar bombardeado por varios sonidos, ya sea emitidos por un infectado o un superviviente, pero el escogerá los más significativos para evitar perder la partida o que lo lleven a un estado emocional. Lo importante al diseñar estos sonidos para un videojuego es aumentar la experiencia durante la inmersión, otorgarle mayor dinamismo y darle al jugador información de su entorno.

2.4.2. Banda Sonora Original (OST)

La música de un videojuego busca aportar narrativamente elementos para la interpretación del contenido, dar importancia a un personaje o marcar los puntos de inflexión entre otras funciones. Un viaje involucra la necesidad de explorar terreno conocido (Calleja, 2011) pero la música ofrece una intención y sensación de lo que significa el viaje a realizar.

La música ofrece al escucha un enriquecimiento sobre algún aspecto, ya sea vigor para afrontar alguna adversidad, felicidad para superar la melancolía, tristeza para afrontar la verdad, etc (Hesmondhalgh, 2015). Las sensaciones generadas en el escucha tendrás mayor o menor fuerza de acuerdo al contexto musical, o si vienen acompañadas de imágenes significativas.

Gran parte de las imágenes construidas por la música son creadas por la imaginación de una persona cuya presencia le permite involucrase de melodías, y el florecimiento del escucha en un intento por darle una interpretación para su ser. El florecimiento musical es alcanzado cuando el público que escucha la pieza entiende su significado y el contexto en el que es creado, la composición de las notas y la rítmica, sin embargo, las personas buscan y otorgan significados especiales a una pieza por la experiencia y sensación que esta provoca (Hesmondhalgh, 2015).

Es por eso que la música dentro del videojuego adquiere un carácter didáctico teniendo una función además de incitar al jugador a continuar y recrear un escenario más veraz; es el de enseñarle. La música vuelve el juego más divertido gracias a que este adquiere la capacidad de enseñarle al jugador como debe actuar en cada situación (de Vicente-Yagüe, 2013).

La música de TLoU es minimalista y en la mayor parte del tiempo, no está presente hasta que algún evento importante en el juego ocurra. Por ejemplo, cuando Joel está consciente de la presencia del enemigo. Durante este momento, la música indica al jugador que no se encuentra solo, si estos son infectados emiten ruidos reafirmando su presencia, y si son supervivientes, las charlas que tienen son lo que hace al jugador reconocer contra que se está enfrentando.

Si el jugador es descubierto, un sonido similar a una exhalación alertara al jugador de que este ha fallado en esconderse y tendrá que pelear para evitar perder. Cuando el peligro desaparece (ya sea porque el jugador eliminó a los enemigos o logró pasar sin ser descubierto), la música se detendrá y dará paso al dialogo entre personajes.

Lo que el jugador aprende en este momento es que la música, junto con algunos elementos sonoros, también influyen en la situación, dándole a entender que puede fiarse de

un recurso sonoro para resolver un problema, al verse influenciado por la misma a actuar y generar una motivación para no perder.

El escucha y el jugador tienen esto en común, gracias a la música pasarán una experiencia emocional fuerte (Hesmondhalgh, 2015), pues la pieza compuesta para la situación de combate refuerza la sensación del jugador de peligro, al mismo tiempo, le genera miedo, estrés, angustia, y finalmente alivio al solucionar el problema, o frustración al perder.

La música tiende a ser de baja intensidad cuando se busca generar una situación apacible donde las emociones cotidianas son las adecuadas a despertar, mientras que la música tiende a ser de alta intensidad cuando las emociones tienen una alta prioridad a despertar, yendo estas a un nivel diferente (Hesmondhalgh, 2015).

Es posible que la música o los efectos de sonido consigan incentivar un florecimiento y que sean tratadas como un recurso más del diseño de un producto audiovisual, al mismo tiempo, el florecimiento no es lo mismo que la felicidad o el placer, la satisfacción puede generarse al percibir mediante el sentido auditivo una completa relación entre lo que se ve y lo que se escucha (Hesmondhalgh, 2015).

Tiene que ver con las necesidades individuales, pues el individuo busca algo al escuchar música o ver una película (Hesmondhalgh, 2015), y también al jugar un videojuego, pues la relación afectiva que tiene con todo el juego se ve reflejada en lo que el individuo decide lo más valioso de su experiencia.

La experiencia estética se refuerza al incluir elementos visuales, y auditivos al acto de jugar, por ello, la experiencia se enriquece al añadirse una historia cuya composición matice con los elementos antes relacionados.

Gustavo Santaloalla es el compositor de la banda sonora del juego, ha trabajado en películas como *Babel* (2007), dirigida por Alejandro González Iñárritu y *Brokeback Mountain* (2006) dirigida por Ang Lee. Es ganador del Oscar a mejor banda sonora en las dos cintas antes mencionadas.

Santaloalla, comenta en el documental *Grounded*, realizado por Area 5, que el trabajo en el videojuego le parece una experiencia interesante al tener total libertad artística

a la hora de realizar el *Original Sound Track*. El compositor de un OST también posee un rol importante, no solo para la creación de un entorno sonoro coherente en la producción, es a su vez un artista encargado de transmitir un mensaje claro en la música junto a todo lo demás.

En la producción de un videojuego, por lo tanto, el trabajo en equipo logra resultados estéticos y culturales importantes en diferentes aspectos comparándose con la producción de cintas, mostrando también un rigor mayor.

Al mismo tiempo, la producción del OST para los juegos abre un panorama de creatividad para compositores, cantantes, y músicos en general, al generar propuestas que son reconocidas tras su consumo como el tema principal de la película *Ghostbusters* de Ray Parker Jr.

Temas como *Simple and Clean*⁴³ de Utada Hikaru, *Quiet's Theme*⁴⁴ Interpretada por Stefanie Joosten y escrita por Akihiro Honda, *Theme of Laura*⁴⁵ de Akira Yamaoka, *Halo Theme*⁴⁶ de Martin O'Donnell y Michael Salvatori, y *One Winged Angel*⁴⁷ de Nobuo Uematsu han apostado a dejar una marca sólida con su trabajo.

Ha de añadirse que estas piezas son representativas de cada título y han dejado huella en todo público como una parte icónica del juego, por otra parte, como la imagen y el movimiento, la música es solo una parte del constructo del videojuego, y dentro de este constructo existe un elemento valioso para llamarse juego.

2.5. Jugabilidad

Es evidente que, al hablar de videojuegos, se piense en las mecánicas y dinámicas que hacen que el videojuego tenga su propio lenguaje y al mismo tiempo una forma de diferenciarse de otros títulos y otras producciones, pues dentro de estos mundos virtuales el

⁴³ Canción emblema de la saga Kingdom Hearts

⁴⁴ Interpretada por la modelo y actriz Stefanie Joosten para Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

⁴⁵ Tema de introducción de Silent Hill 2

⁴⁶ Tema principal de la pantalla de inicio de la saga Halo

⁴⁷ Tema de batalla de Sephiroth, villano de Final Fantasy VII

jugador no solo conoce historias como las podría ver en el cine o leyendo, también resuelve problemas para continuar hacia su objetivo.

Cada juego de video se distingue por los elementos que ayudan al jugador a moverse y ejecutar ciertas acciones. En TLoU el jugador está controlando a Joel, un hombre capaz de combatir a los infectados de diferentes formas y aplicando diversas estrategias. El juego narra al jugador las características del personaje, pero las acciones que definen a Joel son realizadas por el jugador mismo haciendo que este tome parte en los eventos de la historia.

2.5.1. Historia

La forma de narrar eventos de formas diversas que sean creíbles para el jugador tienen que estar en relación con las mecánicas del juego, haciendo también creíbles las acciones que el sujeto inmerso deba realizar. No todas estas producciones audiovisuales contienen una narrativa, y a su vez, no se espera que todas la vayan a tener al momento de realizarlas (Green & Kaufman, 2015), de igual manera es muy difícil en pensar que todos los juegos no posean una forma de contar historias.

No todos los videojuegos contienen un relato que seguir, sin embargo, eso no impide que puedan incluir personajes con el propósito de incitar al jugador a continuar con el juego o explicarle que está ocurriendo y como continuar. En juegos con una historia esta se fusiona con las condiciones del juego en el círculo mágico, término que ofrece Johan Huizinga en *Homo Ludens: Esencia y Significación del Juego como Fenómeno Cultural* (1938).

El círculo mágico es un espacio virtual, que no precisa ser dentro de una computadora, refiriéndose a la imaginación y la limitación del espacio de juego, que toma lugar en su propio espacio y tiempo. Huzinga (1938) dice que cuando los jugadores aceptan voluntariamente las reglas del juego, y se sumergen en este espacio, dejar el mundo real para crear otro con base en ciertos elementos y bajo ciertas características.

Existen diferentes tipos de juego para Johan Huizinga (1938) involucrando la ley, la guerra, la publicidad, el deporte, entre otros. La figuración poética, dice Huizinga en *Homo*

Ludens, es la figuración de un sistema por la que se representa un espacio, objetos, personas, funcionando sobre las bases del uso de alegorías con las cuales se busca generar una reproducción o interpretación. El jugador juega por cultura y aprendizaje, como por emoción y sentimiento.

Es gracias a ello que se puede intuir la imagen y el sonido en el juego como una puesta en escena, como también un espacio creado para llevarse a cabo la actividad de juego. Entonces, se puede decir que la narrativa funciona tanto para contar algo, como para indicar que se puede hacer a continuación.

En el desarrollo de un juego de video, se piensa en una historia que sirva para que el jugador comprenda a donde debe ir e ingenie la forma de lograrlo y actualmente, se puede pensar en la oportunidad que ofrece una historia para generar problemas a resolver para el jugador (Green & Kaufman, 2015).

The Last of Us cuenta a su público en determinados puntos que Ellie y Joel tuvieron que utilizar una escalera para llegar a lugares altos para poder proseguir, pero la escalera nunca está en el lugar en el que se la necesita pues es el deber del jugador encontrarla o hacer que Ellie la encuentre para poder seguir adelante con el juego y la historia.

A diferencia de las otras producciones audiovisuales (largometrajes, televisión, series, entre otros), el videojuego no posee la misma toma o la posición de cámara mientras el jugador tenga el control de las acciones. Como ya se rescató antes, la imagen del videojuego rescata e imita varios aspectos auténticos, como las formas de los árboles, o los rasgos faciales que se encuentran en un hombre maduro, pues la posición que un jugador toma no es la misma que el otro va a tener, o el orden en que puede acabar con sus enemigos.

Un ejemplo de esto es cuando el jugador va en busca de un sujeto llamado Robert, al llegar al escondite se percata que hay muchos enemigos resguardando la entrada a la oficina. Tess dice: *Seamos inteligentes con esto, son muchos*, provocando en el jugador la necesidad de pensar en una estrategia para evitar el peligro. Para entender mejor esto se hará una simulación:

Habr  un total de tres jugadores: Jugador A, Jugador B, y Jugador C. El Jugador A decide actuar de manera no letal, as  que aprovecha las mec nicas de sigilo para crear una forma de llegar a la oficina de Robert sin ser descubierto. El jugador B usa las herramientas que el juego dispone en su escenario para acabar con sus enemigos de forma sigilosa, atacando por la espalda a cada uno asfixi ndolos o clav ndoles una daga⁴⁸ en el cuello para limpiar su camino y llegar a la oficina. El jugador C decide utilizar la munici n que tenga para atacar a los guardaespaldas y eliminarlos de manera frontal para tener la v a libre a la oficina.

Durante este acto, los jugadores emplean diferentes estrategias para llegar al mismo objetivo, pero esto deja tres momentos en la narrativa completamente diferentes, pues el videojuego le da la oportunidad a los tres de contar dicha historia de la forma que m s les parezca.

El jugador A dijo con sus acciones: *Joel y Tess pasaron sigilosamente por el muelle sin ser descubiertos llegando al fin, a la oficina donde est  Robert*. El jugador B cont : *Joel y Tess al estar al tanto del peligro, deciden eliminar a los guardaespaldas de Robert de manera sutil para evitar llamar la atenci n y evitar que alguien intervenga cuando lleguen a su objetivo*. Y finalmente el Jugador C cuenta: *Joel y Tess deciden encarar a los guardaespaldas de Robert acabando con todos en un tiroteo, resultando vencedores*.

Se puede decir que el videojuego es una narrativa incompleta, y al mismo tiempo, un arte incompleto, que requiere al jugador para culminarse, pues aunque los jugadores A, B y C abren tres panoramas diferentes de c mo se resuelve la acci n, otro jugador podr a haber fallado al intentar ser sigiloso y acabar en medio de un tiroteo, contando algo totalmente diferente.

Al estar en diferentes situaciones, todas las personas ejecutar n acciones diferentes de acuerdo con sus posibilidades dentro del juego y las alternativas para resolver el problema frente a ellos ejerciendo con ello un elemento en la historia capaz de enriquecerla y volverla m s inclusiva (Green & Kaufman, 2015).

⁴⁸ El juego permite al jugador crear dagas con base en objetos filosos y cintas que encontrar  explorando los alrededores d ndole la oportunidad de sobrevivir con diferentes recursos

Una historia puede comunicar valores, normas sociales, pensamientos para llevar estos elementos a otra generación que pueda valorar y actuar de acuerdo a estos estándares (Green & Kaufman, 2015), pero curiosamente, el videojuego cuenta estos conceptos y los pone en práctica poniendo en evidencia la ética del jugador.

Es moralmente aceptado el que matar a una persona es algo malo, *The Last of Us* permite al jugador experimentar lo que es matar a sus semejantes en un mundo post-apocalíptico, donde la única ley es matar o morir. La idea de matar cambia para la persona en el juego, imponiendo en él una idea de lo que es la supervivencia y, por otra parte, un contraste humano, al proteger a Ellie el jugador reafirma el amor que se puede tener hacia otra persona, después de haberlo perdido todo.

El jugador interpreta su rol, y a su vez pone en evidencia su ser, haciendo que él y los personajes crezcan, y que la historia se vaya formando por las acciones que el jugador elija, así como el tiempo que tardó en hacerlas, y la lógica que haya implementado para la resolución del problema/conflicto.

2.5.2. Objetos

Los objetos o comúnmente llamados *Items* en la jerga habitual del mundo entorno a los videojuegos son las herramientas o coleccionables que el jugador poseerá para ayudarse en la aventura o para tenerlos en el inventario.

Los objetos llamados coleccionables son precisamente aquellos que no tienen una función dentro del juego y su función es meramente la de encontrarlos y poseerlos. Es por ello que el jugador adquiere otro objetivo dentro del juego, y está en el aceptarlo o no; recoger todos los objetos.

Como dice Johan Huizinga (1938), los objetos son parte del espacio de juego, que pueden ser usados o no, pero su presencia es necesaria para la recreación del juego, ya que tienen cierto valor. Si son armas, el valor que el jugador le da es mayor, porque de ellas depende su supervivencia, mientras que las notas y archivos repartidos en el juego tienen menor valor debido a que su función es solo la de generar contexto, y muy rara vez, indicar la presencia de un objeto oculto.

Los coleccionables de TLoU no precisan gran complejidad, algunos como las notas pueden aportar un contexto a la historia y reforzar la idea preconcebida de este mundo, por otro lado, las historietas y colgantes de luciérnagas no aportan nada más excepto la capacidad de conseguir un trofeo⁴⁹. Sin embargo, aun estos objetos virtuales externos a la narrativa del juego son necesarios para la jugabilidad y poseen un nuevo valor.

2.5.3. Interfaces Hápticas

El término háptica viene del griego háptô, haptesthai, que significa tocar o relativo al tacto (Pérez & Santís, 2016). La háptica nos concentra en las interfaces capaces de hacer que el hombre interactúe con la maquina a través de dispositivos conocidos como hardware cuya función es la de llevar información al centro que procesa la información de acuerdo con Pérez & Santís (2016).

Estos artefactos le permiten al hombre realizar acciones en el entorno digital, un ejemplo claro es el ratón de la computadora, con el cual los usuarios seleccionan objetos digitales, abren y cierran programas, seleccionan, etc. Incluso el ratón tiene funciones diferentes cuando se habla de videojuegos, pues en Halo, el puntero sirve como referente del lugar donde el jugador va a dar en el blanco cuando dispare.

Las interfaces dan al usuario el poder de actuar dentro de la realidad virtual al poder usar comandos para que ocurran ciertos sucesos, sin embargo la háptica no es el sentido del tacto en sí (Pérez & Santís, 2016). Se puede entender que la háptica, incluye la presencia de estímulos visuales, táctiles y sonoros a través de los cuales una persona genera una sensación en relación a lo que está aconteciendo.

Los controles en la actividad de juego funcionan para introducir los comandos antes mencionados, pero es una herramienta sensitiva por el cual el jugador depositará sus acciones y también sensaciones entre sus experiencias previas, experiencias en videojuegos e incluso valores.

⁴⁹ Dentro de los videojuegos modernos, los logros o trofeos son un sistema de premiación que se les dé a los jugadores tras haber completado los requerimientos necesarios, que van desde terminar la partida o campaña, hasta haber descubierto objetos secretos o haber realizado una serie de acciones concretas.

Gordon Calleja (2011) explica que por medio de un control somos capaces de proyectar lo que queremos hacer en el juego, no solo intentando llegar a la meta, también mostrando como realmente queremos hacerlo en el momento ya sea por nuestro estado de ánimo, o por ver qué ocurre.

Además, estas interfaces son especialmente importantes pues no todos los juegos requieren de un control como el desarrollado por Sony para la PSX o un teclado y un ratón, juegos como Guitar Hero usan interfaces en forma de guitarra para introducir los comandos simulando la completa experiencia de ser el guitarrista de una gran banda tocando frente a una enorme multitud.

Las acciones del jugador cobran significado pues de ellas depende su supervivencia, haciendo entonces que el jugador, sienta lo que significa cuidar de una niña de 14 años por mucho tiempo, o haber presenciado el suicidio de quien pudo haber sido un buen amigo. Gracias a estos dispositivos es más fácil trazar un puente entre el mundo real y el virtual donde las acciones de una persona se convierten en las acciones del personaje en pantalla.

Por último, las interfaces transportan al jugador en el círculo mágico, creado en un entorno hecho por computadora, es ahí donde el jugador entiende su rol, sigue la historia para avanzar y llegar a su objetivo. Mientras avanza, él actúa, completa el juego y la narrativa, mientras contempla y se deja llevar por el mundo del videojuego.

Para resultados de esta investigación, los conceptos revisados con anterioridad funcionan para comprender el videojuego desde un ámbito más extenso, es así como se entiende el juego, para ahora entender *The Last of Us*, y como funciona en los jugadores. Es necesario presentar un modelo de análisis que abarque varias disciplinas en la necesidad de profundizar en el videojuego como un aparato estético y sensible.

Capítulo III. Modelo para la observación de la reacción del jugador

Una vez establecidos los términos necesarios para la comprensión del videojuego como medio de comunicación, expresión artística y como un medio capaz de generar sensaciones al jugador, así como los diferentes elementos que conforman la actividad de juego, se puede comprender que el videojuego está presente en una cultura donde el acceso a la información (gracias al internet) hace que el público tenga lo que desea al instante pudiendo seleccionar que ver y que no.

Immanuel Kant (1781) explica con su concepto de Estética Trascendental cuyo propósito es comprender la necesidad de condiciones *a priori* que permiten conocer los objetos dados por el sentido externo o intuición, queriendo decir que es necesario el conocimiento previo a la contemplación de la obra. Conocimientos que se adquieren con anterioridad en una preparación académica para reconocer los fenómenos estéticos de la obra de arte.

Mencionar a Kant ayuda a comprender que el aprendizaje de un videojuego no proviene solo de condiciones previas al acto que realiza el jugador, también se requiere enfatizar en lo que adquiere después de haber ejecutado el acto de juego, y lo importante que fue para el jugador.

Se habla entonces de una experiencia de juego que se encuentra en un abanico de posibles interpretaciones del dominio público. Por ello la obra cultural de Umberto Eco que publicó en 1962: *Obra Abierta*, cuyo propósito es explicar que el público es capaz de analizar y criticar la obra de arte pudiendo llegar a sus propias conclusiones a través de la experiencia que dicha obra transmite por medio de sus estructuras visuales y sonoras, funciona bajo este esquema de pensamiento, especialmente porque la labor de Eco abre las puertas a la múltiple visión que hoy en día se les da a distintos productos culturales en las redes.

Sin embargo, la experiencia es un elemento importante del ser humano para la comprensión de su entorno social, cultural, etc. Dicha experiencia viene a través de diversas situaciones donde una persona enfrenta un hecho y genera una interpretación para el entendimiento y, hablando de experiencia estética, esta no es únicamente, como ya se había

dicho, *a priori* si no *a posteriori*, pues es posible analizar la obra por medio de las experiencias y lo que provocaron en el receptor.

Obra Abierta parte de la creencia de que la obra de arte influye en el público haciéndolo interesarse del objeto artístico generando premisas de lo que pueda significar. En un sentido coloquial, la obra de arte puede analizarse en todo su espectro por cualquier público, uno con más conocimiento *a priori* y *a posteriori* que otro, pero siendo todos capaces de obtener experiencia estética de la pieza.

El conocimiento *a posteriori* obtenido por la experiencia es para Eco (1962) no un todo, pues hay casos en que el público puede darse a la necesidad de crear signos próximos al significado usando el resto de sus experiencias estéticas y de sus vivencias para la construcción del significado, sin embargo, es también el arte (por parte de la obra en sí, o el artista) el incitador a la creación del significado, pudiendo la obra entonces, dar un significado diferente para cada uno.

La obra de arte será vista como un objeto de análisis orgánico en el que todas sus partes están ligadas entre sí, ésta forma de verla crea una estructura o símbolo que tiene que ver con todas las demás estructuras de la época (Ávila, 2001). El videojuego muestra elementos de la cultura pop⁵⁰, pero también puede mostrar títulos que mantengan una estrecha relación con elementos estéticos, culturales, sociales, políticos, que conforman una sociedad. Es mediante estos elementos que el público adquiere la capacidad de análisis de una obra, y por ende, del videojuego, que a través del acto de juego, son apropiadas y asimiladas para una interpretación que puede dar una respuesta, una enseñanza y un goce.

Eco nos indica que entonces el público tiene el potencial para aprender del arte y generar una experiencia, algo que en el videojuego es muy importante, pues es el público quien ha tenido este acercamiento al mundo virtual, mientras que la academia ha decidido tomar una postura conservadora durante bastante tiempo, siguiendo los estigmas que caen sobre este medio.

⁵⁰ La Cultura Popular es descrita como un conjunto de manifestaciones artísticas que son consumidas por las clases populares. Esta unida a la emergente cultura del ocio del siglo XX y han logrado llamar la atención de la academia por la creatividad e impacto en la sociedad.

Es aquí donde se puede concebir la primera parte de un modelo con base en diferentes tópicos que se toman en la obra de Umberto Eco para el análisis de la respuesta sensorial-emotiva que se provoca en el jugador gracias a la experiencia estética que el juego aporta.

Para reforzar el carácter científico de la investigación, y aportar un mayor valor a la misma sobre las emociones, se revisarán trabajos de Paul Ekman quien posee experiencia trabajando con las emociones a través de las reacciones que las personas manifiestan bajo diferentes condiciones. Pero antes, es necesario mencionar los componentes necesarios para el análisis de la Obra Abierta.

3.1. Análisis de tres preposiciones

Como menciona Eco (1962), un mensaje lingüístico puede aspirar a diferentes funciones: referencial o emotiva, es decir, que el texto puede servir para provocar en el lector una sensación que involucre una experiencia pasada o generarle una nueva a través de la especulación o la sugestión.

Existen tres preposiciones dentro del estudio de Eco que se refieren a las distintas facetas en las que un texto poético puede transmitir información al receptor en relación a lo expresado por el autor, sin embargo, cada preposición da diferentes resultados en relación a las experiencias del lector mismo, y que, a su vez, tienen gran similitud con el acto de juego en el entorno virtual. En términos generales el análisis parte basado en los siguientes indicadores:

Preposición Referencial	<ul style="list-style-type: none"> • Referencia específica • Reacción remitente • Sustento a priori
Preposición Sugestiva	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad para comprensión • Construcción de significados • Referente aproximado
Preposición Sugestiva Orientada	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del mensaje y autor

	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción del significado • Reforzamiento
Significado	La construcción del significado estético del juego parte de las revelaciones de una persona en comparación con otra abriendo un campo conocido como las dos aperturas.

3.1.1. Preposiciones de función referencial

Según Eco (1962) dichas preposiciones proveen información inequívoca de un contexto presente en el texto. Eco lo explica con la siguiente oración: *Aquel hombre que viene de Milán*, donde establece la presencia de una persona cuya procedencia es de la mayor área metropolitana de Italia. La oración por si sola otorga información para aquel que conoce a qué clase de hombre se está refiriendo y dónde se encuentra Milán, pudiendo generar en el receptor una sensación, tal vez de nostalgia por haber estado en Milán, o de anhelo, por querer estar ahí.

The Last of Us por su lado parte de un concepto de la cultura popular; el apocalipsis zombi, cuya interpretación puede venir en diferentes productos culturales, desde *Night of the Living Dead* dirigida por George A. Romero en los años 60's, hasta *Resident Evil* de Capcom cuya influencia en el género Survival Horror sirvió de inspiración para juegos de terror con un esquema similar y posteriores secuelas y reinterpretaciones en la pantalla grande.

Como juego de temática zombi, TLoU presenta zombis generados por un hongo mutado, cuya naturaleza más directa puede venir al de un zombi botánico proveniente de *Resident Evil: Outbreak File #2*. La forma de este ser presenta protuberancias como flores en la cabeza y raíces saliendo del cuerpo; el zombi, mejor llamado *infectado* en el caso de estudio presenta protuberancias en la cabeza similares al zombi botánico, con la diferencia de que el primero es un zombi cuya mutación híbrida entre un cadáver y una flor se debió al virus T, mientras que el segundo es un infectado cuyo rostro se va desfigurando con el tiempo.



Capcom. (2004) *Resident Evil Outbreak: File #2*. Capcom

Naughty Dog (2013) *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment

Bajo la perspectiva de Eco (1962), la presencia del infectado presenta un aire de terror en el juego que promete la presencia de zombis bajo un concepto de acción durante el juego, donde dichos seres son muy agresivos y aportan un desafío al jugador, especialmente a aquellos que los han visto en diferentes productos culturales de la misma naturaleza.

El concepto de apocalipsis zombi también genera sensaciones referenciales a productos culturales que han dejado huella en un público actual, y cabe destacar que en este videojuego, el apocalipsis ya ha ocurrido y el resto de la humanidad pelea por la supervivencia, como ejemplo referencial al juego se puede identificar *I am Legend*, dirigida por Francis Lawrence, cuya historia nos muestra a un único superviviente en la búsqueda de una vacuna en un mundo azotado por la infección.

En ambos casos la necesidad por una cura genera ambientes que reflejan devastación y provoca una sensación clara de desesperación e incluso, agonía, y en cuanto a los personajes cuyo comportamiento rudo oculta a una persona afligida, genera empatía por el dolor que estos han tenido que sufrir. La preposición referencial responde a elementos que son identificables por el público y que despiertan una sensación a las experiencias adquiridas con anterioridad.

El problema al no poseer una referencia clara se limita la comprensión de todos los elementos que el juego trata de enviar, sin embargo, la referencia no es una necesidad absoluta a la hora de obtener experiencia.

3.1.2. Preposición de función sugestiva

Umberto Eco explica, precisamente, con la misma oración *Aquel hombre que viene de Milán* que el lector que no conozca el área, o que jamás haya escuchado de un lugar llamado Milán, provoque en él un sinfín de significados en un intento de aproximación al auténtico significado.

Esta acción por tratar de entender en la palabra Milán, que desconoce en su totalidad, le puede generar ruido, sin embargo, en un intento por comprender su significado, él se convencerá por la serie de elementos de juego, que considera objetos desconocidos pero que están unidos en el mismo texto.

Para dos personas, Milán, que les resulte desconocido, no significará lo mismo, si una persona escucha eso en un aeropuerto, mientras que la segunda, lo lee en un libro de pensamientos contemporáneos. La primera persona creará que es una ciudad en alguna parte del mundo, y si tiene referentes inmediatos como el idioma que habla y la forma de ser de aquel hombre, podrá entender que efectivamente, viene de otro lugar, llamado Milán, y la segunda persona al leerlo, tal vez genere una idea de que Milán, sea un pueblo pequeño y no un área concurrida al no contar con referentes que apoyen a su deducción.

El caso de interés para explicar esto es en los infectados, para ser específicos las evoluciones que estos llevan a cabo en su desarrollo dentro del juego; Chasqueador, Acechador y Gordinflón. La función referencial permite entender que las experiencias del público apoyan en la construcción del significado y el valor estético de la obra, y los zombis forman parte de esa visión, pero el jugador está alejado del significado del resto de los infectados

Al comienzo del juego el jugador tiene la oportunidad de ir a su menú y examinar los artefactos que tiene, el jugador puede encontrar dos archivos, y es uno en particular el que construirá una visión del peligro. El documento contiene las cuatro formas diferentes

que un infectado adoptará a lo largo de la aventura, con la excepción del gordinflón, cuya imagen no está por la página rota, sin embargo, aparece la frase *el más peligroso*.

El gordinflón se muestra como un ente desconocido al principio del juego, sin embargo, es poco probable que alguien revise su inventario al comenzar el juego, por lo que cabe la posibilidad de que el jugador no conozca las facetas de evolución de los enemigos.

Sin importar que el jugador revise o no su inventario y descubra dicho objeto, los primeros zombis que aparecen lo hacen para que el jugador aprenda como combatir, pudiendo incluso no gastar munición en ninguno de ellos y abatirlos solo con los puños, creando una sensación de seguridad, al comprobar que estos enemigos no son tan duros.

Sin embargo, es cuando el jugador llega al paramo gigante después de revelarse la condición de Ellie donde aparece el primer Chasqueador. Este enemigo tiene la facultad de eliminar al jugador con un solo ataque, mostrándole lo poderoso que es en comparación.

Si se encontró el texto al principio del juego o no, la sola palabra *chasqueador* provoca al jugador ansiedad por lo desconocido, al no saber cómo reaccione el nuevo enemigo, y posteriormente esta ansiedad se transforma en miedo (o en su defecto, respeto) hacia la criatura al poder encargarse del jugador con bastante facilidad, otorgándole un significado y a su vez, aumentando significativamente las situaciones donde el jugador espera no encontrarse con un chasqueador.

En la parte del subterráneo, el jugador se enfrenta a un grupo entero de chasqueadores, y gracias al encuentro anterior, las probabilidades de que haya una confrontación con las criaturas disminuye optando por escapar.

En palabras de Eco la función sugestiva involucra que el lector, o en este caso jugador, vaya se involucre de lleno en la nueva experiencia pasando por diferentes aspectos de la actividad de juego para crear una idea en relación a lo que intentan decirle, en este caso; chasqueador. Lo que para una persona significa para otra significará otra cosa, haya o no leído el primer archivo, llegando a una conclusión que se ve rebasada por las capacidades de este enemigo y por la experiencia de los infectados base.

Diferentes personas entonces crearán un significado para el resto de criaturas infectadas, creyendo que son mucho más peligrosas incluso que los humanos que buscan acabar con el jugador por motivos diversos.

La intención sugestiva, como la menciona Eco involucra al emisor del mensaje y su necesidad para involucrar un camino donde el público con condiciones psicológicas y culturales idénticas para generar un camino indefinido o *Campo de Sugerencia*.

Este campo está presente todo el tiempo en el videojuego al haber varias formas de concebir un camino no solo en el aspecto narrativo, también en el aspecto lúdico tratando de resolver un problema y aprender del juego.

Nuevamente, la sugerencia viene tanto desde el texto al comienzo del juego, así como de forma en que el jugador se involucra en un combate construyendo una serie de formas y significados para conocer el mundo del juego y de cómo pasar los niveles.

La función sugestiva es importante en el videojuego pues es necesario que el jugador sienta la libertad de hacer lo que quiera dentro del entorno creado de juego, pero cabe destacar, que hay sugerencias en una persona que son generadas por el mismo medio.

A continuación, se hablará de las preposiciones sugestivas que van más allá inculcando en el espectador el significado que se desea sin que este lo conozca por una referencia.

3.1.3. Preposiciones de función sugestiva orientada

Umberto Eco piensa que, aunque el público no tenga una referencia clara, causando que puedan fantasear e intentar comprender la situación presente, es posible aun así generar una sensación derivada de la experiencia que en un principio no puede verse con claridad. La posibilidad de orientar la sugestión busca complacer al lector de forma que lo que el creyó se vuelva verdad y sea irrefutable, tal es el caso de la relación de Ellie y Joel en la historia del juego.

Al comienzo del juego, Joel pierde a su hija Sarah, desembocando en su comportamiento en el transcurso de la aventura, y es bien sabido que dicha pérdida le ha

causado un gran dolor y un gran vacío. Después, Marlene, la líder de las luciérnagas, encomienda a Ellie al cuidado del traficante para que otro grupo se reúna con ellos en el capitolio para recibir a la niña y llevársela, como parte de un trato Joel y Tess recibirán armas a cambio de entregar a la joven.

En este punto, el jugador podrá percibir la importancia que la niña tendrá por el simple hecho de haber conocido a Sarah, sin embargo, el jugador va conociendo a Ellie poco a poco, y por el momento su relación será distante. El papel que juega Sarah en la construcción de una sugerencia es precisamente provocar que la persona inmersa en el juego se dé cuenta de la relación padre e hija, Ellie sustituyendo a Sarah en la vida de Joel, algo que es plenamente sugerido y no implícito

Bien como ya se mencionó la relación de los dos protagonistas comienza distante, precisamente simulando la conexión real entre el jugador y la chica infectada, pues no se conocen y, como lo declaró Neil Druckman en *Grounded*, se simula una nueva relación entre dos personas que acaban de conocerse, que poco a poco se van abriendo al depender del otro.

Involucrando al jugador en el papel del viejo protagonista, la relación es mutua, Joel y el jugador construyen una relación desde cero con la niña, creando en ambos un desarrollo afectivo hacia el otro personaje, llegando a empatizar con él.

Las conversaciones opcionales son también parte de esta conexión y resultan en un conocimiento mejor del background⁵¹ de los protagonistas o para conocer la situación. El ejemplo adecuado pertenece a la parte donde Joel le pregunta a Ellie sobre su situación al estar tan callada.

Ya cerca del hospital donde esperan reunirse con las luciérnagas, para este punto la chica ya significará algo para el jugador, posterior a la sugerencia de Sarah y el recorrido por el entorno virtual creando una narrativa, se puede establecer una conversación cuya respuesta sensitiva va de la mano al interés del jugador por preguntar o no.

El significado construido entorno a las referencias y a las sugerencias de la obra de teatro es, de acuerdo con Umberto Eco, un mensaje cuya función es la de construir una

⁵¹ Historia que describe el comportamiento y pensamientos de un personaje para darle mayor complejidad

serie de elementos representativos de cada individuo cuya interpretación va de la mano del receptor y las cualidades para construir significado.

Pese a la redundancia, en un videojuego, la construcción de significados es siempre abierta gracias a la libertad de exploración, de interactuar con el medio, de resolver los problemas, de actuar dentro del entorno y participar en la historia paralela a las vivencias de cada persona.

Es por esta pluralidad de significados que el videojuego es una producción que se enriquece de todos los que juegan y complementan la forma mediante el acto de jugar, de comunicar dicha experiencia, y las sensaciones que estas provocan.

Es por esto que para el análisis posterior a este capítulo se tomara en cuenta los siguientes factores en relación a las preposiciones de Eco en *Obra Abierta*:

- Las experiencias reales del sujeto de prueba con las que pueda encontrar referencia dentro del juego.
- El conocimiento adquirido por distintos productos culturales (Cintas, Libros, Obras de Teatro, Música, etc.)
- Las sorpresas que el jugador descubrirá en el momento inmediato de ocurrir mientras juega
- Las coincidencias relacionadas a la historia, el escenario y los seres que conforman el juego.

3.2. Las dos aperturas

La apertura es, en palabras de Umberto Eco la condición de todo goce estético, y toda forma susceptible de goce, en cuanto dotada de valor estético, es abierta pese a que el creador tienda a una comunicación unívoca y no ambigua.

La diferencia del videojuego con otras formas de expresión artísticas es la facultad de mantenerse incompleta hasta la inmersión del jugador, pudiendo este afectar el entorno creado de juego contrayendo su propio relato pese a que el camino es lineal en *The Last of Us*. Recordemos el ejemplo de los jugadores A, B y, C del capítulo anterior.

Eco nos habla de la apertura de las obras contemporáneas, cuya necesidad de crear varios caminos para la interpretación conforman un espacio más amplio de comunicación y, por ende, el número de sensaciones presentes en un sujeto de prueba puede variar por completo.

Es por ello que el jugador estará sujeto a preguntas durante su actividad de juego tratando de indagar sobre el significado que tiene cada parte del mismo con el fin de conocer que representa su aventura.

Para ello se tendrá en cuenta que TLoU es un juego plenamente lineal considerado para conocer un único y autentico final, sin probabilidad de error. La actividad de juego del jugador se llevará entonces por diferentes etapas, conocidas como Verano, Otoño, Invierno y Primavera, sin la posibilidad de alterar el orden de la narrativa.

Antes de comenzar el juego, es donde el jugador tendrá control de Sarah por unos minutos hasta el accidente, después comenzará a mover a Joel hasta la muerte de la niña. En este proceso el jugador pasará por lo siguiente:

- Sabrá que Sarah le regala un reloj a Joel en las últimas horas de su cumpleaños.
- Que Joel ama demasiado a su hija, acto que resulta evidente al llevar este a su hija a la cama deseándole dulces sueños.
- Sara busca a su padre y se da cuenta que todo va mal.
- Joel dispara a su vecino (infectado) y se dirige afuera de la casa con su hija para encontrarse con Tommy, hermano de Joel.
- Sarah va observando lo que ocurre a su alrededor mientras los adultos platican, hasta el momento del accidente.
- La chica se rompe la pierna y Joel (siendo controlado por el jugador por primera vez) la lleva en brazos tratando de escapar del desastre.
- Joel y Tommy se separan, este último quedándose atrás consiguiendo tiempo para que su familia escape.
- Joel y Sarah llegan a las cercanías del puente que buscaban siendo perseguidos por infectados, para después ser salvados por un soldado.
- El soldado abre fuego sobre ellos hiriendo a Joel y a Sarah.

- Tommy aparece y mata al soldado
- Sarah muere en brazos de Joel por una herida de bala en su abdomen.

La primera apertura que menciona Eco es la interpretación unívoca del contenido, como tal, es interpretada de forma en que todo aquel que contemple la obra tenga la misma experiencia que otro que también la contemple. Es decir que, en el trayecto de la cama de la niña a su muerte, no habrá error en concebir tristeza o sorpresa al ver como muere un personaje tan inocente y de forma tan repentina.

Sin embargo, la segunda apertura involucra que el jugador otorgue un significado diferente a la situación plasmada o a la forma en como el discurso está construido para el público. En el mismo caso, la muerte de Sarah puede desembocar en varias respuestas, tanto a nivel emotivo, como no, pues existe la libertad de generar una interpretación con respecto al evento.

Siguiendo esto, cabe la posibilidad de creer que Joel es un mal padre por no poder proteger a su hija, o que sea muy tonto al no escapar cuando el soldado se muestra indeciso. Por lo tanto, se seleccionarán los siguientes puntos clave dentro del juego para conocer las reacciones del jugador:

- El inicio del juego
- El brote vírico
- La muerte de Sarah

En Verano

- La vida de traficante de Joel
- La cacería de Robert
- La petición de Marlene
- El secreto de Ellie
- El primer Chasqueador
- El subterráneo
- La llegada al capitolio
- La muerte de Tess

- El encuentro con Bill
- La escuela
- La emboscada
- El camión de asalto
- El encuentro con Henry y Sam
- Los hermanos abandonan a Joel
- El rescate del río
- El francotirador
- La muerte de Sam y Henry

En Otoño

- El reencuentro con Tommy
- El escape de Ellie
- La universidad
- La caída de Joel

En Invierno

- Ellie caza un ciervo
- La oleada de infectados
- Ellie es secuestrada por caníbales
- Joel busca a Ellie
- David ataca a Ellie
- Ellie mata a David

En Primavera

- Ellie se comporta de forma extraña
- Las jirafas
- El accidente en el río
- Las luciérnagas
- Salvando a Ellie
- El juramento de Joel

El significado en cada punto es claro acorde a la narrativa del juego, por ende, los jugadores no tendrán problema en comprender que ocurre, pero es el significado posterior a la experiencia que le dará valor a la experiencia misma a través de la retroalimentación, y al mismo tiempo, los otros elementos que acompañan al producto cultural.

Definir un concepto puede tomar páginas y páginas de un libro, pero en el fondo cada frase, no hace sino reproducir en una perspectiva distinta una idea base, mejor dicho, el campo de ideas (Eco, 1984). Para el caso del videojuego las frases son los elementos que conforman al juego.

3.3. Desde la teoría de la información

La poética contemporánea, al proponer estructuras artísticas que exigen un particular compromiso autónomo del usuario, a menudo una reconstrucción o re-significación, siempre variable del material propuesto, refleja una tendencia general de la cultura presente hacia procesos que en vez de una secuencia unívoca y necesaria de acontecimientos, se establece, como campo de posibilidad, una ambigüedad de situaciones capaz de estimular actitudes de acción o de interpretación siempre distintas (Eco, 1984).

Para este caso en particular, los campos de posibilidades son siempre abiertos cuando la ética del jugador se hace presente al momento de realizar una acción, cuando un problema presenta diferentes soluciones, cuando un orden determinado para actuar en el entorno, o por la existencia de diferentes situaciones opcionales para el jugador, el campo de posibilidades es grande y por consiguiente incalculable, al unir en cadena todas y cada una de las decisiones que un jugador toma, diferenciándose completamente de las otras cadenas de acciones de otros jugadores.

La teoría de la información tiende a computar la cantidad de información contenida en determinado mensaje y, de acuerdo con Eco, la información sustraída es una cantidad sumada, es algo que se añade a lo que ya se sabe y se presenta como adquisición original.

Sin embargo, Eco menciona también que la información debe estar definida preliminarmente en el ámbito de situaciones bastante más simples en que la cantidad de

información pueda ser medida con sistemas matemáticos y expresada en cifras, sin hacer referencia a los conocimientos de un posible receptor.

Esto levanta dos preguntas ¿Es posible saber si el jugador tendrá un estímulo emotivo? Y de ser así ¿Se puede saber cómo será?

Daremos por entendido que la probabilidad de que un evento ocurra se encuentra en un 50% si las variantes únicamente son *si* y *no*. Pero para efectos de este estudio es pertinente reconocer que los jugadores despertarán sensaciones estimulados por una o varios elementos de *The Last of Us*.

Ahora, reconocer que habrá reacción puede parecer una idea impuesta, pero Eco reconoce más adelante en sus estudios de la obra abierta que es gracias a las preposiciones que el estímulo existe, ya sea evidente en el movimiento del cuerpo o presente únicamente en micro reacciones o pensamientos que permanecen ocultos en el receptor.

Por otro lado, Joe Navarro, antiguo miembro del FBI describe en su libro *El Cuerpo Habla* que el ser humano tiende a reaccionar siempre, unas veces con mayor intensidad que otras. El efecto que tiene esto dentro de la teoría de la información descrita por Umberto Eco en la primera parte del desarrollo de la teoría misma, hace evidente que el jugador si, o si tendrá una reacción emotiva, pero será diferente para un jugador mayormente emocional que con otros.

La segunda pregunta, hacia el conocimiento de la reacción a generarse en el jugador, se verá con un ejemplo que Eco usa citando a Wiener⁵² y la transmisión de la información. A través de una ecuación reconoce que la información tiene un valor numérico, dicha ecuación es:

$$I = N \log h$$

Donde *h* representa el número de elementos entre los que se puede escoger y *N* el número de elecciones que se pueden hacer. En el caso de un tablero de ajedrez, $h = 64$ y $N =$ todos los posibles movimientos que permiten las reglas del juego. En un sistema de alta

⁵² Norbert Wiener fue un matemático estadounidense nacido en 1894 a quien se le considera el fundador de la Cibernética

entropía⁵³ los valores de N y h son altísimos; y por lo tanto es altísimo el valor que se podría transmitir sobre el comportamiento de uno o más elementos del sistema (Eco, 1984).

La ecuación muestra que en efecto se puede computar la cantidad de información de un mensaje siempre y cuando existan valores en N y h para conocer con exactitud el valor de lo que se espera transmitir en un mensaje. El problema radica en que es improbable conocer todas las variantes de información que puede arrojar un sujeto a través de su complejidad en una reacción sensible, por no decir que cada sujeto presentara aperturas y preposiciones diferentes.

Es aquí donde Eco reflexiona de la cantidad de información que puede dar una obra al espectador, y por lo tanto, siguiendo este pensamiento, imposible será conocer por adelantado las reacciones que tendrá el público a través de un juego.

Es entonces cuando nos damos cuenta de que la respuesta a la segunda pregunta queda clara, y es improbable conocer lo que es espectador sentirá, por adelantado, lo que, nos da a entender que habrá diferentes niveles de reacciones en cada persona y solo se podrán conocer una vez, el sujeto en cuestión las experimente.

El concepto matemático de información no es aplicable al mensaje poético ni a ningún mensaje en general, porque la información es una propiedad de la fuente de los mensajes: en el momento en que se filtra esta equiprobabilidad inicial, se tiene selección y, por tanto, orden y, por tanto, significado (Eco, 1984).

3.4. Información y Transacción Psicológica.

Es evidente que la teoría de la información desde Wiener mide la calidad, no la cantidad de la información. La cantidad de la información corresponde solo a la probabilidad de los acontecimientos; es diferente el valor de la información, que corresponde, al interés personal por ella (Eco, 1984). La calidad de la información nos parece precisamente relacionada con su valor, otorgado por el receptor.

⁵³ En comunicación se define como la forma de medir la información, teniendo un mensaje una gran cantidad de información cuanto mayor sea su grado de incertidumbre provocando una mayor incapacidad de comprender el mensaje.

La cantidad de información que se puede extraer del acto de juego de un individuo es relativa en comparación con otros individuos, creando un entorno de interpretación cuyos factores más simples son los medios para lograr el entendimiento entre los miembros de un consenso formado por jugadores cuya experiencia de juego está viva.

El juego permite a los jugadores desarrollar un valor capaz de compararse a través de la interacción con otros cuya experiencia está presente, dicho valor puede estar presente de muchas formas, pero el que resulta especial es el emotivo, donde las personas involucradas comparten una vivencia sensible. Para afirmar cuánto vale una situación de imprevisibilidad, que de atributos particulares se carga, es necesario tomar en consideración, junto con el hecho estructural, también nuestra atención al hecho estructural (Eco, 1948).

El videojuego se compone de elementos variados, descritos anteriormente, facilitando la comprensión de la estructura y las acciones que todos los individuos involucrados puedan realizar, siendo completamente fácil saber qué hará el sujeto a continuación, pero lo que signifique para este es completamente propio de su ser como también el método por el cual consigue avanzar y llegar a la meta. En otras palabras, se puede percibir anticipadamente donde llegará el jugador, pero no se puede conocer el proceso dentro de sí.

El jugador, psicológicamente hablando, transmitirá señales que den fe a la experiencia presente en el videojuego; importante es destacar que el comportamiento de cada sujeto resulta vital para comprender la sensación. Para este punto el uso de la psicología en un análisis estructural de los fenómenos de la comunicación, tal como sugiere Eco, significa reconocer la posibilidad formal (indispensable para explicar la estructura y el efecto del mensaje) de una significatividad del mensaje solo en cuanto está interpretado por una situación dada.

Para entender que el juego cobra significado emotivo y también, artístico, los sujetos de prueba deberán demostrar interés ante una o varios de los rubros que conforman al videojuego, a través de la experiencia y la interpretación a posteriori. Esto hace que el significado de la obra lleve una gran aleatoriedad en cada uno de los significados dados.

Se hace necesario considerar la relación interactiva que se plantea, tanto a nivel de la percepción, como de la inteligencia, entre los estímulos y el mundo del receptor: una relación de transacción que representa el proceso auténtico de la formación de la percepción o de la comprensión intelectual (Eco 1948). Este paso nos aporta unas confirmaciones a cuanto se ha dicho de la posibilidad de una fruición abierta de la obra de arte.

Para dicha apertura los procesos de inteligencia y percepción harán presente una configuración de estímulos dotada ya, de una organización objetiva propia; el acto de percepción no hará otra cosa más que reconocer esta configuración gracias a un isomorfismo fundamental entre estructuras del objeto y el sujeto.

Eco reconoce que la percepción representa una relación en la que los recuerdos, las convicciones inconscientes, la cultura asimilada, se integran con el juego de los estímulos para conferirles, junto con la forma, el valor que asumen *para uno* dados los fines que se proponen.

Recordando a McGonigal, el juego propone al jugador una meta, y es su objetivo, en caso de aceptarla, valerse de los medios necesarios para llegar. Además, la cultura y en general, la experiencia previa de una persona, sea o no jugador activo, harán de soporte en la interpretación y la valoración, como del significado de sus acciones.

El jugador, como ya se ha visto en las preposiciones, controla una parte del conocimiento mientras que la otra le es otorgada por la realidad virtual para asimilar la razón de su accionar.

Por ende, la psicología en este punto va a cubrir la necesidad de la correcta interpretación de los sujetos de prueba, por un lado, estos al enfrentarse al videojuego y terminarlo, y por otra parte, al obtener información de las reacciones y preguntas antes, durante y después de la actividad de juego.

Queda limitado el uso de las herramientas de traducción de la comunicación no verbal al tratarse de un estímulo momentáneo, siendo las emociones y no el estado de ánimo, el interés de la investigación.

A partir de este punto, Obra Abierta resulta insuficiente para explicar el fenómeno psicológico de las emociones dentro de las personas, la manifestación de estas comprende el carácter de la psique, sin embargo, no resulta ajeno a la investigación en cuanto a la información que los estímulos pueden aportar a través de mecanismos como el lenguaje no verbal.

3.5. De la transacción psicológica la interpretación del estímulo

De lo que no se ha abierto en tema de discusión es el concepto de transacción psicológica⁵⁴, cuyo proceder es visto en los análisis transaccionales como las interacciones que tienen las personas entre sí, y por decirlo así, el *Yo* de aquellas personas.

El problema que encontramos con esta definición es la interacción entre personas, pudiendo ser, en principio, una contradicción al intentar comprender la forma en que se relaciona el hombre y la máquina.

Sin embargo, la industria videojuego ha creado interfaces y algoritmos capaces de llevar al jugador por entornos cambiantes y poder responder a la información que el sujeto le proporcione con sus acciones, por lo que no se descarta la interacción.

De esta manera el jugador personaliza el mundo virtual en el que queda inmerso, haciendo incluso que la interacción con NPCs sea más significativa, el creer el sujeto que está hablando de verdad con una persona, y no con un personaje ficticio cuya respuesta se activa bajo ciertas condiciones ya programadas.

Joe Navarro ha escrito en *El Cuerpo Habla*, que la interacción entre personas no es la única forma en que las personas demuestren emociones, también lo hacen a través de situaciones que puedan desencadenar un estímulo, y por otra parte, Paul Ekman, sostiene que los seres humanos son una raza cuyas emociones parten de forma natural, y no son un

⁵⁴ Es un sistema de psicoterapia individual y social que se engloba dentro de la psicología humanista. Fue propuesto por el psiquiatra *Eric Berne* a partir de los años 1950 en Estados Unidos, quien lo divulgó a través de su libro *Juegos en que participamos*. Actualmente el análisis transaccional se encuentra en un momento de cambios con respecto a algunos de sus paradigmas. Sin embargo, la práctica del método sigue persiguiendo la eficacia de cara a que el paciente pueda cambiar sentimientos, pensamientos y comportamiento.

constructo psico-social, cuando realmente es la forma en como manifestar dichas emociones lo que logra conformar un panorama de interpretación del cuerpo.

La importancia del estímulo del cuerpo no tiene como objetivo el rectificar si el sujeto miente o no acerca de lo que ha experimentado, busca de forma simple, comprobar que el jugador ha reaccionado a algo que le genera un estímulo emotivo.

Primero comprenderemos la función de Paul Ekman dentro de la investigación para proponer un ejercicio de observación en relación a las emociones y las reacciones de las personas con el fin de obtener datos de cada jugador de forma individual.

Paul Ekman ha trabajado en el ámbito de las emociones considerando que las reacciones en su gran mayoría, provocadas por un estímulo externo, manifiestan expresiones corporales y faciales naturales debido a los mecanismos naturales primitivos que el cerebro humano ha mantenido por mucho tiempo.

Gestos como la sonrisa o el ceño fruncido son elementos que si bien, son adoptados de la imitación de los bebés con sus padres, es cierto que la felicidad, como muchas emociones son intrínsecas del ser humano; solo aprendemos como expresarlas. Nadie niega la existencia de las emociones, de los sentimientos ni de la mente. Las emociones llenan nuestra vida cotidiana. (Dalai Lama & Ekman, 2009).

Tampoco se puede negar la existencia de un perfil emocional único en cada persona de mundo, así que nos centraremos también en una serie de preguntas acerca de la actividad que realizan los jugadores respecto a lo que experimentan. No muy separado a la práctica psicológica al preguntar a un paciente por su estado de ánimo, pero buscaremos en principio, preguntas que no involucren un psicoanálisis, pues es necesario evitar transgredir la comodidad e integridad del sujeto en medida de lo posible.

Hay quienes se emocionan con mucha rapidez, en cuyo caso la emoción es muy intensa, mientras que otros, por el contrario, presentan un perfil emocional, opuesto dificultando la expresión emocional. (Ekman, 2009). Es por esta razón que, de ser necesario, que realizaran preguntas al final de cada sesión de juego.

A diferencia de los pensamientos, la mayoría de las emociones son señales que transmiten a la demás información sobre lo que está sucediendo en el interior de una

persona (Dalai Lama & Ekman, 2009). Es por eso que resulta importante observar los gestos y movimientos que realizarán los sujetos.

La lectura facial revela emociones, no pensamientos, de acuerdo con Ekman, es gracias a que las emociones, a diferencia de los pensamientos, muestran un estímulo casi de inmediato, por ende, más sincero. Esta especie de señal es la que mostrará con mayor seguridad, la presencia de la emoción, el cuerpo del sujeto comunicará la información al monitor de la sesión.

Con frecuencia, en la comunicación y la psicología hablan de las microexpresiones como un factor importante para la presencia de una irregularidad en el discurso de una persona o de algo que en apariencia no la afecta emocionalmente. Este tipo de expresiones también envían información, y para el entorno que se busca establecer, es importante destacarla como un gesto de presencia de la emoción al estar, este concentrado en el juego.

Tanto el Dalai Lama Como Ekman, llegaron a la conclusión de que la emoción tiene tres características que las definen en el ámbito de la psicología, que son: que la emoción es una señal, que pueden desencadenarse automáticamente a una gran velocidad (menos de un cuarto de segundo), y por último, la habitual falta de conciencia de la emoción en el momento de su aparición.

Cada punto refuerza la necesidad de someter al monitor a una continua lectura del acto de juego del sujeto de prueba, pues existe la posibilidad de que el individuo ignore por completo la presencia de una sensación en un momento dado. La naturaleza misma de la emoción es la de permanecer ajena a la conciencia (Dalai Lama & Ekman, 2009).

Es necesario también recordar que la emoción es diferente al estado de ánimo, pues este último es un estado de continua afección de individuo que puede mostrar la presencia de alguna psico-patología; terreno que no resulta de interés en el establecimiento del modelo para la observación del jugador.

Además de rostro, Ekman en su libro *¿Qué dice este gesto?*, que las manos pueden mostrar un lenguaje rico en emociones, cuyo interés recae en la necesidad de tomar un mando para que cualquier persona interactúe con un videojuego. La acción de cualquier persona con un control no solo se limita al movimiento de los dedos apretando botones y

moviendo sticks⁵⁵, también puede el moverse el control de forma involuntaria el ser este el puente entre el jugador y las acciones que puede realizar en el entorno.

Las reglas de manifestación, como las describe Ekman, son reglas socialmente aprendidas que a menudo son culturalmente distintas. Son reglas sobre el manejo de la expresión sobre quien puede mostrar qué emoción, a quién y cuándo. Las emociones se verán mediadas por la intensidad de estas, y por la presencia de una o más personas, describiéndose estas expresiones como dirigidas, de forma en cómo se manifestará la emoción ante el público, mientras que las expresiones innatas, serán aquellas que el individuo manifiesta en privado.

Para poder entender lo anterior, Ekman selecciona a un grupo de personas de origen japonés, al ser esta una cultura muy rígida para el resto del mundo. En un experimento donde se busca que diferentes personas demuestren sus emociones, Ekman pudo observar que los sujetos se limitaban en la expresión de su sentir al considerar que puede ser una falta de respeto o de educación expresarse tan abiertamente.

Cuando los sujetos estaban solos en sus casas, cámaras de vigilancia puestas en secreto con fines experimentales, demostraron que podían reír a carcajadas al ver algo gracioso en televisión como cualquier otra persona en el mundo. La razón de colocar las cámaras en secreto era la de evitar que fingieran o limitaran las expresiones que el cuerpo es demandara realizar en la presencia del estímulo.

Evidentemente el monitor podrá suponer una barrera haciendo que el jugador muestre expresiones dirigidas en lugar de innatas al estar bajo observación continua, lo que hace importante dos cosas, el nivel de inmersión del sujeto, de ser grande, podrá reaccionar de manera más natural, y la segunda, que el jugador se sienta cómodo, de forma que el observador sea parte de confort del jugador.

Para mantener la interacción con el jugador, es necesario formar parte de la actividad conversando con él cuando el monitor los considere pertinente, lo suficiente para no distraerlo y para hacer que se sienta cómodo generando un círculo de confianza.

⁵⁵ Nombre proveniente del idioma inglés con el que se llega a referir a las pequeñas palancas de un control

La forma en que el lenguaje representa las emociones es, sin duda, producto de la cultura más que de la evolución. No obstante, reconoce Ekman, en estudios realizados sobre más de veinte culturas alfabetizadas orientales y occidentales, el juicio de la mayoría de los miembros de cada una de ellas sobre cuál es la emoción mostrada en cada exposición de un gesto, posición del cuerpo, manos, etcétera, coincide, de tal manera que el posible deducir la emoción basada en la expresión de cualquier persona, y por ende, de cualquier jugador.

La mayor parte del tiempo las emociones nos prestan un valioso servicio al hacer que nos ocupemos de lo que es realmente importante en la vida y nos proporcionan placeres de muy distinto tipo (Ekman, 2004).

La experiencia que se vive a través de la aventura en el mundo virtual pasa por diversos filtros dentro de la mente del jugador, selecciona lo más enriquecedor y genera una idea en relación a lo que ha hecho, pues ha de otorgar un valor a dicha experiencia y conformará un aprendizaje que lo acompañara como parte de su ser. En el proceso mostrará sus diferentes facetas en la travesía con risas, quejas, disgustos y llantos, dando lugar a la sesión de juego.

Las emociones evolucionan porque nos preparan para lidiar rápidamente con los acontecimientos vitales del día a día. Cuando se desencadena una emoción, en esas primeras milésimas de segundo, invade a una persona y le dicta lo que tiene que hacer, decir, o pensar. (Ekman, 2004).

En el juego de video hay ocasiones en las que el mismo juego demanda una acción inmediata basada en el contexto, y en este juego, la velocidad en que el jugador deba actuar puede variar de las condiciones dadas, como por ejemplo, si ha sido descubierto por los enemigos o se encuentra en modo sigilo.

Antes de continuar es importante separar la idea de las emociones como estímulo de supervivencia a la del goce por lo estético, entrando en detalle con la habilidad del juego que conocemos como inmersión, para hacer que una persona se sienta realmente atacada por organismos hostiles obligándola a actuar rápido, reafirmando el concepto de experiencia y fruición, al poder incluso repetir la experiencia en un ejercicio de análisis.

Joe Navarro también ofrece la posibilidad de creer en que los individuos, bajo ciertas condiciones que obligan a la mente a dejar de concentrarse en lo que le rodea para estar sumergida en otro ambiente, son propensos a creer en la *mentira* generando reacciones inmediatas y mostrarse auténticos. Ya hemos aclarado la capacidad inmersiva de los medios, y como el videojuego atrapa con mayor ahínco a su público.

Comprendiendo que este tipo de estímulos también forman parte del acto de juego, la emoción entonces, bajo diferentes situaciones provocadas, dará a cada persona un estímulo diferente, y una idea diferente de lo que acontece, pero también la razón del acontecer y su rápida respuesta para llegar al clímax.

Explicado lo anterior pasaremos a delimitar la actividad del sujeto monitor para el análisis dentro de este rubro, a continuación, se expresa la propuesta para realizar las sesiones de juego:

- Para la selección de sujetos de prueba: La selección se compondrá de diez reclutas entre los 16 y los 40 años (al ser este el rango aproximado de edad entre jugadores activos). Los sujetos no precisarán ser únicamente jugadores activos, de ser posible para obtener opiniones de distinta índole.
- Para la aprobación del ejercicio por parte de los sujetos: Para esto se comentará la mecánica del experimento con el sujeto esperando su aprobación y su ayuda con el fin establecido con Jane McGonigal, la participación voluntaria, esperando que en todo momento, el juego, como el ejercicio que realizara el monitor resulte cómodo y no transgresor, lo que hace importante tener la aprobación del sujeto para obtener resultados claros y honestos de este.
- Para la duración del acto de juego: La duración de la sesión tendrá un aproximado de dos horas, dando una sesión por semana. Los días se fijarán con el consentimiento del sujeto para realizar un espacio cómodo para jugar. Únicamente se extenderá o se recortará el tiempo en caso de que el sujeto de prueba lo requiera bajo factores fuera del control del monitor.
- Para el sitio de juego: El jugador tendrá la libertad, nuevamente, en la búsqueda de su comodidad para obtener datos verídicos, de escoger donde se podrá llevar a cabo

la sesión, en concesión con el monitor de manera que resulte en una sesión simple, como lo es la actividad de juego casual.

- Para la ejecución del acto de juego: Para la realización el sujeto de prueba estará al tanto de la presencia del monitor, cuya función es recabar los datos en relación a las reacciones y experiencias estéticas dentro de la sesión. Durante este proceso es deber del monitor evitar crear ambientes tensos o muy serios, para no perturbar el juego y convertirlo en una obligación.
- Para la toma de datos: En relación a las preposiciones referenciales, la experiencia y las aperturas, el monitor se valdrá de entrevistas al principio y al final de la actividad de juego, nuevamente, siendo flexible en la cantidad de preguntas lanzadas al sujeto, pudiendo aumentar el número de estas, por la necesidad de información clave o por la inexactitud de la presencia de la emoción en los puntos clave del juego ya definidos con anterioridad.
- Para la toma de datos a través del juego: El monitor también observará la pantalla con el fin de corroborar los intereses, virtudes, y actitudes del sujeto, el tipo de juego que construye como el tiempo y respuesta ante la solución de problemas. Es evidente que el monitor debe conocer el juego (para este caso *The Last of Us*) en su totalidad.
- Para la toma de datos a través de las reacciones: El monitor establecerá una observación bajo el consentimiento y aprobación del sujeto, de manera que pueda anotar la presencia de la emoción a través de las reacciones, microexpresiones, saltos y cualquier movimiento del cuerpo que resulte en un indicio de reacción emocional.
- Para la correcta interpretación: Con el fin de descartar datos irrelevantes, así como para reforzar los que son relevantes para la investigación, durante y después de la sesión el monitor preguntara al sujeto sobre su experiencia y sensación durante algún punto del juego que haya causado confusión, ya sea por la forma de jugar, el lenguaje corporal o algún dato recabado con anterioridad que genere una contradicción o ruido en los datos.

Las emociones también surgen siendo testigos de la reacción emocional de otra persona (Ekman, 2004). Esto abre paso a la siguiente fase del modelo de análisis: el grupo de discusión.

3.6. La realización del grupo de discusión.

También llamado focus group, trata de obtener datos subjetivos cuya valoración y validación recae en el científico social (el monitor para esta investigación). La función de estos datos es la de arrojar respuestas sin la necesidad del uso de encuestas y su aplicación se realiza en estudios de motivación.

La técnica del grupo de discusión surge en otro momento del desarrollo del capital (capitalismo de consumo) con una función consuntiva. (Ibáñez, 1979). Al ser TLoU y muchos otros juegos desarrollados por marcas con fines de lucro a veces llamadas industrias culturales⁵⁶, existe la necesidad de usar un modelo cuya esencia radique en la actualidad con los fenómenos dentro del aparato de consumo.

Por medio de esta práctica los datos recabados tomarán forma para explicar el fenómeno de manera que cada uno de los miembros haya aportado algo dentro de la sesión y, por consiguiente, exista un consenso o debate entre los mismos que mostrarán valides a la premisa de la investigación con la aparición de enunciados de observación.

Jesús Ibáñez asume que el investigador, monitor también dentro de este proceso, asume una función *sujeto*, donde precisamente esa subjetividad le hará entender las subjetividades de los miembros del grupo, y que estas, se encuentran cargadas de afectos e intereses, de igual manera, experiencias vivas.

Como parte esencial del análisis de datos subjetivos, el sujeto-investigador tendrá que estar familiarizado con el tema en un nivel aún mayor que el de los sujetos, usando esta posición como una base de la interpretación y la resolución de la discusión y el consenso de los miembros.

⁵⁶ Industrias cuyo valor y reconocimiento se les da por generar y vender cultura, muy presentes tras la primer guerra mundial y la guerra fría

El grupo se conformará por los diez sujetos de prueba que prestarán su tiempo en las sesiones de juego antes descritas, Ibáñez describe que los sujetos como seres concretos, que quiere decir, formados en alguna característica o que compartan alguna relación profunda; para efectos de la investigación; que hayan concluido el juego.

Los integrantes de este tipo de grupos con frecuencia muestran un lado afectivo/emotivo en relación a los temas que los vuelven sensibles e intereses, sea por buscar tener la razón o conseguir encontrar miembros cuyos puntos de vista sean afines y formen parte de un círculo o grupo. Lo que aumenta el grado de consenso entre los miembros es el nivel de experiencia viva que cada miembro pueda aportar y que, al mismo tiempo, no resulte una invención o una incoherencia.

El diseño del grupo también contara con la integración del monitor, una vez en el proceso, como un ser concreto, es decir, con una labor simple, por no decir reducida, al buscar este el grupo de datos capaces de salir del grupo de discusión, por supuesto, puede este intuir el resultado, pero no influir en él y forzarlo a ser como desea.

El diseño abierto en cuanto al grupo no afecta con la idea de *Obra Abierta*, al poseer la facultad de aceptar las ideas y maquinaciones de los individuos que han contemplado el producto artístico, al contrario, se busca una gama de datos diversos que se encaminen a la misma meta, pero como ya se mencionó anteriormente, esto no se puede forzar. Pues los miembros que conforman el grupo son libres de expresar su opinión.

La única vez en que el investigador se verá en la necesidad de intervenir será cuando los intereses de grupo se desvíen de los intereses de la investigación, buscando retomar el camino óptimo para el desarrollo y la obtención de la información relevante. La apertura del grupo permite al sujeto-investigador acercarse como un pilar de apoyo cuya razón es plausible.

Ya contando con los diez sujetos, la actividad de dialogo se realizará en una charla ordenada partiendo desde el videojuego como arte, usando a *The Last of Us* como base de la conversación para expresar opiniones respecto al lenguaje del videojuego, su capacidad estética y la experiencia sensible.

Durante el transcurso de la charla, las herramientas como las cámaras de video y grabadoras están permitidas en la necesidad de no perder ningún tipo de información que haya pasado por alto. Es necesario advertir del uso de este material a los participantes para tratar de mantener al círculo intacto.

Los participantes, también llamados actuantes por Jesús Ibáñez, deberán estar relacionados entre sí necesariamente por el tópico a cubrir, por lo que la visión y opinión hacia el tema puede variar, cosa que viene bien para obtener tanto variaciones, como consensos auténticos y fiables. Hay que incluir en el grupo a todos los que reproduzcan mediante su discurso relaciones relevantes (Ibáñez, 1979).

Los discursos llegan a ser diferentes pese a que los participantes compartan un tema que los una, sin embargo, cuanto más enfocada esté la selección, más definida será la información que se obtenga, pero aún la información proveniente de una selección desenfocada es información.

Para mantener claras las perspectivas, se contará con la edad y condición social, y pese a eso, el monitor no debe estar cerrado a alternativas que rebasen sus pesquisas. En general, y pese a la ambigüedad, el grupo marchará como un dialogo profundo, pero bajo un punto de vista casual, pues el debate intelectual no aboga a la profundidad, sino a la validez de cualquier punto de vista y a la respuesta de cada miembro.

Para comenzar que la discusión, el moderador incitará el dialogo, pues, los miembros deberán ser incitados a hablar pues la relación personal entre los integrantes puede no existir, reteniendo opiniones que resulten de vital importancia.

El dialogo seguirá su cauce si los miembros responden ante la provocación de sus compañeros, cuya provocación provino del incitador; el monitor. Todos los elementos de la situación tienden a provocar implícitamente, ya sea a estar de acuerdo o en contra, y el grupo provocado, producirá no solo las referencias (la experiencia vivida de cada uno) si no el marco y el proceso de las referencias (el punto clave que genere una cadena de reacciones y opiniones encausadas). El monitor, ya en papel de receptor, no especifica el marco ni el proceso, solo provoca.

Se entiende que el grupo determina de qué se va a hablar y en qué orden, pues el marco referencial propuesto por los actuantes, es el producto de la puesta en discurso de los deseos del grupo, deseos que surgen como demanda al otro. Es decir, una nueva muestra de consenso entre participantes al seleccionar los puntos de interés que claramente han influenciado a más de uno a opinar.

El proceso de referencia se produce por iteración retroactiva (Ibáñez, 1979). Cada emisión modifica a los receptores, incluyendo al receptor-moderador, y cada miembro se modifica al hablar. Con la excepción del moderador cuya modificación se verá completa una vez alcance el tiempo límite de la actividad escuchando cada una de las participaciones.

La exigencia de consenso estructura la trama lógica de la discusión del grupo: la urgencia del consenso enfila el discurso en un proceso productivo, en una maquinación; constituye el grupo de trabajo (Ibáñez, 1979). En dicho grupo de trabajo, el producto es la información.

Para una interpretación de lo más exacta, Jesús Ibáñez propone que el moderador, antes de obtener el papel de receptor dentro de la actividad, no prepare ningún plan, para evitar interpretaciones erradas, ideas impuestas, y para mantenerse abierto a las posibilidades de la información. Es necesario que cada participación afecte de forma pertinente al receptor y a la investigación.

A lo largo del discurso hay operaciones de interpretación y análisis por parte del receptor y de los participantes, lo que hace importante que el investigador evite las respuestas esperadas y convenientes, aun cuando se dijo anteriormente que el monitor puede prever el resultado del diálogo al estar al tanto del tema a discutir, debe mantenerse al tanto de su grupo y el producto que buscarán construir. Este proceso recibe el nombre de retroalimentación.

Para que se puedan aceptar los datos subjetivos a una forma verosímil académicamente hablando, Jesús Ibáñez plantea que el investigador no debe ser inamovible, sino recíproco, que este acepte el producto como se va a construir, no como espera que se construya, ya que el grupo representa una ilusión o esperanza a lo que se

investiga, teniendo como prioridad, la recopilación y análisis de los datos, al ser así, cualquier situación puesta en discurso es aceptada.

Hablar del grupo involucra una organización del mismo, y una correcta distribución para no entorpecer los resultados y favorecer a la variedad en lugar de la obviedad. Se tendrá ahora en cuenta el tamaño de este grupo, la duración de la reunión, la composición del grupo y las relaciones con el receptor-investigador.

3.6.1. Tamaño del grupo

Para el tamaño del grupo, considerando el tiempo tan largo que llevará analizar a cada sujeto y para ofrecer una calidad de datos basada en las diferencias que los miembros del grupo, se tendrán en mente una cantidad de diez jugadores. Jesús Ibáñez menciona que el mínimo de un grupo de discusión óptimo para ser viable es de cinco personas, y que el máximo llega a diez, porque un número mayor no propicia que todos los participantes puedan participar en la charla.

A partir de los siete miembros existe el riesgo del silencio, al ser cada miembro importante por haber obtenido experiencia en *The Last of Us*, es necesario que cada miembro esté en la completa disposición de aportar su punto de vista. Por otro lado, es necesario crear un ambiente propicio a la participación utilizando al monitor al comienzo de la sesión.

Los subgrupos deberán evitarse con el fin de obtener comentarios variados y coincidencias entre los miembros, a no ser que el debate entre todos lleve al consenso de la opinión. Ergo, los miembros no pueden refugiarse en los argumentos o las validaciones de los otros.

Los subgrupos pueden ser amigos, familia, novios, compañeros de clase, y dentro de la posibilidad de obtener sujetos que se relacionen entre sí, se creará el ambiente adecuado, cuya especificación se aclarará más adelante. Esto también puede generar silencio en los participantes al esperar que la persona afín hable por uno.

3.6.2. Duración

La duración de la actividad no recrea gran problema, el monitor/receptor indicará el comienzo y el fin, por lo tanto, la duración. Ibáñez propone que el tiempo óptimo para que el grupo hable y se exprese parte desde una hora, hasta el máximo de dos, por no poder mantener a las personas tanto tiempo concentradas en un tema. Y también por disponer del tiempo que los sujetos invierten en otras actividades como individuos y miembros de la sociedad.

Se buscará disponer de dos horas de tiempo en caso de que el grupo exponga una cantidad grande de impresiones en relación a lo que jugaron, por otro lado, no puede forzarse a hablar más de lo que puede o quiere en su defecto, es necesario parar en caso de ser necesario y solo incitar al grupo a abortar otros puntos de vista en caso de que el tiempo mínimo de una hora no se alcance.

Queda claro que el receptor no podrá imponer una medida más extensa de tiempo y mucho menos forzar una duración que no responda al interés de los participantes por debatir y opinar.

La duración también se verá influida por interrupciones, por lo que el espacio controlado deberá estar libre de distracciones. Si los participantes pierden la atención, también pueden perder el interés y con ello el tiempo de discusión puede verse reducido significativamente, impidiendo conocer a profundidad los aspectos del discurso de los integrantes.

3.6.3. Composición del grupo

Para que el grupo consiga el éxito de producción de un discurso, deberá comprenderse la posibilidad del grupo, es decir, que los miembros tengan las facultades para ofrecer a los otros un argumento que pueda reforzarse o debatirse, que todos entiendan lo que el otro dice. La posibilidad se dará fácilmente a través del videojuego, uno con las características que respondan a los intereses de la investigación.

Los participantes, antes jugadores, no solo deberán conocer el juego, también terminarlo como se propuso con anterioridad, con ello conocerán a detalle cada etapa del

título de Naughty Dog y no habrá duda en el tema principal a discutir, por ende, la experiencia que obtuvieron los participantes se verá envuelta en una confrontación directa con otras experiencias, ofreciendo puntos de vista diversos a través de la misma actividad. Estas diferencias son claves para el avance de la discusión.

Es cierto que Jesús Ibáñez reconoce el interés de los miembros del grupo en sustentar sus opiniones en la búsqueda de algo más, como el deseo y el poder, ya sea el de poner todos los argumentos a su favor o el de resolver todo en una conclusión cuya iniciativa provino de un interés ajeno a la búsqueda de respuestas que sustenten la investigación.

Pese al surgimiento de posibles deseos mediante este proceso, el sujeto receptor no puede intervenir de manera autoritaria, dando paso al deseo y al poder, donde estos se vuelven permisibles únicamente si el grupo lo fija como objetivo mientras se ejecuta. El grupo se vuelve consiente de la única provocación realizada por el receptor al comienzo, en ese momento, queda todo al control de los participantes.

El grupo es entonces inconscientemente culpable de los giros que puedan dar, es entonces el deber del receptor colocarlos en el camino correcto de la discusión, antes de que se pierdan en un tópico ajeno, y terminen en la conclusión de algo completamente diferente a lo que se espera. Nuevamente se hace mención de la inexistencia de un plan previo a la sesión, y de la intención del receptor por esperar un resultado, aunque pueda intuirlo por estar al tanto del tema.

3.6.4. Formación del grupo

Primero se determinan las clases de los actuantes y se pre-distribuye el grupo (Ibáñez, 1979). Para determinar las clases se requiere una selección de población consiente cuya presencia genere contradicciones, posteriormente se dividen en grupos que conformen clases opuestas. Ya que, por el simple hecho de jugar para esta tarea, caen en la categoría de jugadores, las clases se conformarán en *Jugadores Activos* y *Jugadores Pasivos*. Es necesario distribuir cada clase de manera equitativa, de forma que no se vean rebasados y busquen en silencio; naturalmente el grupo no será consiente de esta situación.

El grupo heterogéneo busca homogeneidad, lo que significa que el mismo grupo reconocerá las diferencias para buscar un elemento en común, lo que brinda un orden y coherencia a la información. Además, es por esta búsqueda de orden que el número de participantes activos en la discusión construirá el valor de la información. El número es una cualidad no una cantidad (Ibáñez, 1929).

El riesgo se surge a partir de esta búsqueda involucra canales, recordando las relaciones que pueden existir entre miembros, se pueden llegar a construir redes para solventar los problemas de discusión, al cerrarse únicamente a unos cuantos participantes, sin la intención de dejar participar a otro. A estos se les llama redes privadas.

Cada miembro tiene el mismo derecho de participación, por lo que es necesario que se construya una red pública, sea desde la presentación de los integrantes, hasta la distribución de cada uno, todos pueden manifestar su experiencia pese a ser desconocidos, en posibilidad.

Cuando se logra esto, se pasa de un canal simétrico, donde se dirige a ciertos miembros impulsado por ciertos miembros, a un canal afectivo, donde la palabra del otro, sea quien sea, impulsa a los miembros en el grupo a participar.

El espacio controlado en el que los participantes contarán la experiencia de *The Last of Us* formara también parte importante al presentar posibilidades para la confrontación y la recepción del mensaje del otro. En primer lugar, colocándose en un círculo donde todos puedan verse y hablarse facilita la interacción, y crea un ambiente íntimo para los participantes, cabe destacar que el receptor va a estar fuera de este círculo, pues es claro su papel y no debe intervenir.

Para evitar cualquier tipo de visión empresarial, ideología política entre otras posturas en su más grande expresión, el espacio donde la sesión tendrá cabida no puede ser una institución, de preferencia un lugar que refleje la cotidianidad, a su vez, los miembros deben tener la facultad de llegar al sitio de encuentro.

3.7. Análisis del producto realizado por el grupo

Durante el transcurso de la elaboración del discurso por parte de los sujetos reunidos, el producto que se crea es el discurso mismo, cuya importancia establece un consenso cuyos valores quedan al descubierto y presentan una realidad al ser esta creada con base en los discursos individuales.

Se habla de transferencia al momento en que el receptor/analista es afectado por el discurso de sus sujetos, en este caso el receptor como cada miembro del grupo conseguirá información que se ira validando con cada miembro. La transferencia al receptor es el continuo debate sin la interferencia de este.

En al grupo la información se irá validando de forma que los miembros refuten o reafirmen los comentarios del compañero, insistentemente el consenso genera verosimilitud, más no verdad, ergo, dicha verosimilitud se le atribuye al discurso ante las coincidencias y acuerdos entre los miembros, pues al haber jugado, conocerán las facetas para el dialogo y a través de este construirán una lógica. El lenguaje puede ser verosímil porque ha sido producido en grupo.

Para que exista también un análisis bastante acertado, cuyo acuerdo entre los miembros del grupo no resulte forzado o inadecuado, el analista ya debió incitar no solamente abriendo el diálogo, también provocando emocionalmente en un tema de gozo, ya que es preciso abordar en el tema con deseo.

El discurso se construirá y se deformara una vez termine la sesión, por lo que es deber del receptor analista recoger los restos mediante el análisis y la interpretación. Dicho análisis, propone Jesús Ibáñez, deberá construirse por medio de los fantasmas del investigador, refiriéndose a su instinto.

Durante el proceso de análisis e interpretación, se hace una lectura y decodificación de ideologías⁵⁷, es deber entonces del investigador desbaratar esas ideologías y otorgar un nuevo significado a través del lenguaje, es decir, que se buscará un sentido claro que

⁵⁷ Jesús Ibáñez describe las ideologías como el sentido obvio como mediación lingüística, también como sentido que exige borrar términos y conceptos. El desbaratar ideologías se refiere a la capacidad del investigador para analizar y construir un significado y dar lugar a las verdades provenientes de la intuición, que es vista como el bagaje teórico del individuo por el cual la traducción de datos es más acertada

explique lo sucedido en el grupo mostrando los elementos que conforman la verosimilitud del caso en el juego de video y su relación con el arte y las emociones.

Para ello entonces los elementos que llevaron al consenso por parte de los miembros cobrarán una gran importancia en la búsqueda de la verdad, funcionando como una lógica por la cual, la explicación de arte en videojuegos y emociones en videojuegos gana peso conforme se refuerzan los tópicos provenientes de Umberto Eco y Paul Ekman.

La verdad del discurso y la realidad del grupo descansan en el mismo soporte; nuevamente, el consenso (Ibáñez, 1979). El no comprender esta parte dentro del grupo por parte del receptor indica una falta de presencia en el mismo como la incongruencia de los términos al cierre de la sesión.

Concluido el grupo el investigador se enfrenta con un discurso que constituye una masa imponente de datos que tiene que reducir a unidad, esta unidad está compuesta por las reglas de la lengua así como las conjunción de la visión creada con base en la llamada intuición, en otras palabras, la información se convierte en una lectura que muestra como los miembros del grupo han llegado a una conclusión que favorezca o no a la investigación. La intuición es un proceso tanto intelectual como intrapersonal, donde intervienen los fantasmas del analista y sus emociones. Jesús Ibáñez rescata a Freud quien observa como en un grupo las emociones se intensifican y la capacidad intelectual se obnubila. Si es así, entonces ¿Cuál es la base objetiva del discurso construido por el grupo?

Durante la interpretación, esta pasará por dos fases: la primera es el sentimiento de que sea lo que fuere lo que uno ha hecho, no ha habido una interpretación correcta; la segunda, el sentimiento del investigador de ser una clase especial de persona dentro de una singular situación emocional. Es la necesidad de superación de la segunda fase cuando se puede evaluar la interpretación.

El analista pasa del espacio empírico al teórico y viceversa, y durante este proceso es cuando los argumentos que se sustentan de autores y estudios, así como teorías cobran importancia para llevar un sentido. Es decir el discurso de los sujetos reunidos tendrá que estar relacionado al videojuego *The Last of Us*, a sus mecánicas de juego, como los

gráficos, la composición sonora, la historia, la estética, como a las preposiciones, las aperturas y las sensaciones.

Es por eso que se hace mucho hincapié también en la intuición al ser esta la que advierte que en un discurso aparecen dichas pesquisas, además de estar bajo la estricta regla del juego (ser voluntario) haciéndolo un acto ya de por sí causante de goce, presentando tres problemas: la selección de los datos pertinentes, la selección de las teorías capaces de recubrir los datos y la evaluación de las condiciones de la doble aplicabilidad de los datos a la teoría y de la teoría a los datos.

Ibáñez entonces ofrece la oportunidad de generar la hipótesis del videojuego como arte cunto con la *Obra Abierta* de Eco y la presencia de emociones a través de la naturaleza humana por parte de Ekman, para este punto entonces, el problema número dos de selección de teorías, ha quedado resuelto dejando ahora la selección de los datos que provienen no solo del grupo, sino también de las sesiones de juego, como de la aplicabilidad.

Para la selección de los datos se obedecerá a una lógica semántica, en la medida en que el análisis del grupo de discusión parte del sentido, los procedimientos utilizables para detectar los datos pertinentes parecen combinar el acceso hermenéutico con la vía analítica. Así que, tratando ya de cerrar la pregunta antes hecha, la objetividad solo se alcanzará en el método, como resultado de los resultados.

Por último, para la evaluación de las condiciones de aplicabilidad, el investigador usará lo descubierto en la sesión del grupo y decidirá acerca del camino a seguir y evaluará los datos una vez los obtenga con los paradigmas teóricos ya puestos en juego.

Por una parte, la intuición del investigador es la responsable del análisis de los datos que se encuentran en su campo, por otra parte, el investigador es responsable de dar cuenta de esa intuición.

Para resumir, primero se tendrá la visión de Umberto Eco en la obra *abierta* para el análisis del juego como el análisis de los jugadores a través de su experiencia estética para después ser evaluados a través de sus emociones, la fruición obtenida como rectificar la presencia de estas en el jugador, para ser llevados los diez jugadores a un punto donde se

confrontarán y harán evidente la veracidad de los primeros datos con los segundos dentro del grupo de discusión.

Capítulo IV. A través de la experiencia del videojuego

Para este capítulo se probará el modelo descrito en el tercer apartado de esta investigación tratando de demostrar la factibilidad de que el videojuego despierta emociones, al contrario de la creencia popular de que estos vuelven insensibles y violentos a sus usuarios.

Primero, a través de sesiones de juego, diez jugadores que aceptaron ser parte de la investigación jugarán *The Last of Us* hasta el final, a través de esto se tomarán datos acerca de alguna aparición de sensaciones en cada una de las sesiones, como también se les preguntará acerca de los aspectos que componen al videojuego y como se relacionan estos con algún tema en particular (preposición referencial) o si presenta ser algo nuevo para el jugador pero que logre entender si el menor esfuerzo (preposición sugestiva y sugestiva inducida).

Posterior a las sesiones de juego, cada jugador interactuara con los demás para formar un grupo de discusión donde se espera la revelación de las distintas cuestiones emotivas y estéticas dentro del juego de video, y por medio del modelo ya citado, compararemos los datos de la sesión individual de cada jugador y la reunión con los diez jugadores.

4.1. Los sujetos de prueba y las sesiones de juego

Los diez sujetos jugarán *The Last of Us* bajo sus propios estándares de comprensión, crítica y estética, nada se les será impuesto y se procurará que en cada sesión el individuo se sienta cómodo y que no sienta el juego como una carga, reafirmando la necesidad de una participación voluntaria.

Para una mayor efectividad se especifica que los jugadores no han jugado el título con anterioridad, aunque les bien conocida la existencia y también la trama que alberga. Los jugadores dispondrán de su propio tiempo y seguirán el ritmo que mejor les convenga para tener una experiencia genuina. A continuación, se presenta el perfil de los jugadores.

Diana Edith Ortiz Mena es estudiante de la carrera de Arquitectura de la Facultad de estudios Superiores Aragón. Diana ya ha adquirido experiencia en el mundo de la

arquitectura y aprecia el arte como una persona simple, gusta de tocar el piano y tiene un gran acercamiento al mundo de la música, no prefiere algún tipo de juego, pero detesta los relatos de terror en general.

Julio Cesar Ortiz Mena, estudiante de Veterinaria de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, Julio muestra una gran pasión por los videojuegos y es a través de este acercamiento que su hermana también conoce del medio. Gusta de pasar su tiempo en videojuegos, en especial aquellos de la rama competitiva, como los FPS, aunque gusta de también de juegos para PC.

Aurea Melissa Paniagua Díaz de la Vega es egresada de la Carrera de Comunicación y Periodismo de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, amante de la ciencia ficción y conocedora del mundo de los comics de superhéroes y también aficionada al mundo de los videojuegos. Posee un Xbox y conoce juegos como Forza Horizon, Doom, Cuphead, entre otros.

Issac Rendon Domínguez es Licenciado en Psicología por parte de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, tiene experiencia en el campo como terapeuta estratégico y refuerza su saber por medio del cine, con películas de géneros como el terror y el gore, que caen como sus géneros de preferencia, aunque también le gusta estar en contacto con otros géneros como el de ciencia ficción. Ha jugado una gran variedad de juegos donde también el género es variado y encuentra dentro del videojuego una herramienta para socializar y pasar un rato agradable con sus amigos.

Karla Daniela Mora Nieto es egresada de la carrera de Comunicación y Periodismo también por parte de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, se desempeña como actriz en una compañía teatral, Omar el Oso Polar, posicionándose como una persona sensible. Conoce del mundo del videojuego de forma superficial gracias a sus conocidos, lo que la coloca como una jugadora casual, además se maneja con gran crítica hacia los aspectos de la narrativa y los personajes.

Sergio García Gerardo es Licenciado en Comunicación por el Centro Universitario Internacional de México CUIM II Campus Ecatepec II. Muestra una gran pasión por los videojuegos llevándolo a colaborar en el desarrollo de uno bajo el nombre Survival

Informativo, producido por La Fabrica Digital El Rule que conmemora el temblor de 19 de septiembre del 2017. También ha cursado talleres de análisis y creación de videojuegos con diferentes visiones ampliando la gama de entendimiento hacia el juego de video.

Héctor Adrián Guarneros García es egresado de la carrera de Ciencias de la Comunicación en la rama de Producción audiovisual por parte de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Él tiene un conocimiento amplio de videojuegos de múltiples plataformas, en especial Nintendo con juegos como The Legend of Zelda, y también gusta de los relatos de terror, ya sean libros, películas, juegos, etcétera.

Raúl Eduardo Reyes Hernández se dedica a la venta de equipo deportivo para artes marciales, de las cuales practica Wushu. El primer acercamiento con los videojuegos lo tuvo con el Atari, y posteriormente abrió su panorama con juegos de género RPG, deportes, survival horror y peleas.

Sergio de Jesús Reyes Hernández es trabajador en la empresa Palacio de Hierro, también mantiene junto a su familia su propio local café internet, donde, además de ofrecer el servicio habitual, también da a los clientes la oportunidad de alquilar tiempo para jugar Xbox One. Disfruta mucho de los juegos de estrategia y de disparos, también tiene un gusto especial por las buenas historias en videojuegos.

Diego Joaquín Hernández Pimentel, estudia en actualmente en UNITEC y gusta de todo tipo de juegos, especialmente shooters y juegos de carreras. Le gusta competir y también conseguir la mayor cantidad de logros posibles en un juego alcanzando los de Gears of War para Xbox 360. Los videojuegos son para él una forma de relajarse y pasar el rato.

4.2. Sesiones de juego

Diana Edith Ortiz Mena:

- Jugadora Casual
- Sesiones de juego: 5
- Calidad de las sesiones: extendidas, llegando a 4 horas seguidas de juego

- Situación emocional predominante: Asustada y Estresada
- Elemento de videojuego que capto su atención: Imagen
- Modo de juego: Fácil

Sesión de juego:

Preludio: Durante la primera etapa el juego, la jugadora se mantuvo incomoda con los movimientos de cámara mientras controlaba a Sarah costando así el proceso de inmersión, por otra parte, declaró que el escenario se mantenía un detalle muy realista gustándole al momento. Mientras comprendía el movimiento se acercaba a los detalles y observaba las estrellas dibujadas en el techo del cuarto de la niña.

Durante el juego Sarah reacciona alarmada y asustada por no comprender lo que pasa, y de manera similar, la jugadora saltó y movió su cuerpo al compás de las acciones que alertan a la hija de Joel. En este punto del juego, la tensión artificial generada por TLoU consigue adentrar al sujeto al juego. Durante la muerte de Sarah actuó de forma empática llevándose la mano al pecho, un área descrita como emocional.

Verano: El inicio lento le permite adecuarse rápidamente a las interfaces hápticas consiguiendo mayor destreza en cuanto a movilidad, por otra parte, comienza a encorvar la espalda hacia adelante, aumentando su concentración y con ello la inmersión en el juego. La lengua por fuera rectifica este hecho.

Se percata de la iluminación natural del juego y no cree que funcione como un factor apto para el juego ya que le molesta no poder ver a los enemigos claramente, aunque la linterna y la función de sacudir el control para recargarla parecen de su agrado. Como una forma de aprendizaje del entorno, escucha atentamente a Tess en cada momento para evitar perderse, se puede decir que Tess cumple su función como guía del jugador en los inicios del juego.

Reacciona de acuerdo a los elementos gráficos y sonoros como a las ocasionales ranas en la zona inundada tras la primera nube de esporas y también a los movimientos que Tess llegue a realizar, sean súbitos o no, al considerarla la clave para sobrevivir en el juego, de hecho, mantiene la misma postura rígida, puede decirse que no está disfrutando del juego y que la estresa.

Durante las etapas de sigilo se dirige al investigador con un tono bajo similar al susurro, demostrando la total inmersión ante la situación siendo este un mecanismo de defensa contra las amenazas del juego, incluso se muestra lenta en los movimientos hasta tener la certeza de que moverse es seguro.

Conocer a Ellie no le causa ningún tipo de reacción, pues ya conocía la existencia de la niña durante el juego, aunque comienza a adaptarse a ella reaccionando a los comentarios del personaje encontrándolos algo graciosos y también genera una cierta desconfianza, prueba de ello es cuando tira el jarrón del museo.

En el bosque aprecia el paisaje con detenimiento y compromete su atención a las cosas que reflejan, como los conejos, incluso duda de la perfección del paisaje considerando que son pintados en lugar de un modelo tridimensional. En estos puntos se nota a la jugadora más tranquila y refleja un interés por la composición visual y el detalle de los objetos virtuales que la rodean.

Al cabo de un rato comienza a evidenciarse un comportamiento curioso y meticuloso por encontrar objetos que la ayuden con la supervivencia de Joel y Ellie, prefiriendo gastar las dagas en puertas cerradas que en los enemigos. En la búsqueda de recursos también se muestra a la expectativa de cualquier amenaza y procede con cautela, en especial, en zonas que le parecen más sospechosas aumentando la tensión y actuando de forma lenta y prudente. Llega a recoger recursos hasta que no puede llevar más y trata de racionarlos en medida de lo posible.

La situación donde Joel cae en una trampa la coloca en un nivel mayor de estrés llevando a mostrar su frustración en microexpresiones y sacando nuevamente la lengua, se mantuvo en ese estado aun después de liberarse y ser perseguida hasta el escondite de Bill. Con el personaje de Bill, hubo mucha interacción al punto de sentirse identificada con el personaje, en principio le cayó bien y se sintió desilusionada al no poder verlo otra vez.

Cuando pierde se frustra por tener que pasar por lo mismo otra vez y como forma de catarsis se llega a desquitar con algunos cuerpos. Hasta este punto continúa sintiéndose aterrada y estresada en gran parte del juego, y más al advertir que el juego lanza advertencias sonoras al ser descubierta por enemigos que no tiene en su rango de visión.

También comienza a mover su cuerpo en situaciones de alta tensión, aparece empujando la camioneta con Bill.

Los detalles como la tormenta y el movimiento de las hojas a causa del viento le llaman mucho la atención, le resultan curiosos y bastante llamativos al estar bien recreados y cumplir con su función. Además, le presta bastante atención a la arquitectura de los edificios como la iglesia donde se refugia Bill y el despacho arquitectónico donde Joel y Ellie descansan junto a Henry y Sam.

Prefiere el combate contra personas en lugar de los infectados, estos últimos le producen estrés haciendo que sus movimientos vayan más lentos por precaución, a diferencia de los humanos a los cuales encara con armas de melee y los puños de Joel. La diferencia también se hace notar pues el combate contra cazadores y enemigos similares se torna ágil y violento.

Intentó renunciar del juego cuando Joel cayó junto al ascensor, y dudó bastante antes de avanzar. Para este punto no se enfrentó con el gordinflón y los asechadores por lo que decidió salir huyendo, aunque para este punto genera una cierta admiración hacia Joel, así lo declara al querer ser como él. Sintió asco por las cucarachas en las tuberías y se mantuvo neutral durante el cambio de compañero y la muerte de Henry y Sam.

Otoño: El bosque y andar a caballo fueron de sus cosas preferidas, al ser un entorno de su agrado y en particular, sin infectados. Percibe predecible el conflicto entre Joel y Elli en la cabaña antes de ser atacados por ladrones y posteriormente la despedida de Tommy. Le gusta ver caer las hojas de otoño y le produce un cambio de aire completo, para este punto el juego yo le produce tanto estrés como al principio.

Aprendió a predecir el peligro por la cantidad de objetos que encuentra, el tipo y también por la naturaleza de la banda sonora y los efectos de sonido. Junto a esto le produce intriga el escuchar audios a través del control. Al ser Joel herido de gravedad surge una especie de impotencia por no poder moverse con completa naturalidad como antes y no tiene reacción alguna cuando el personaje cae inconsciente, pues lo presentía.

Invierno: La construcción del invierno logró producirle frío real. La cacería no le resultó tan interesante, sin embargo, se sintió abrumada con la horda de infectados y por tener que

acostumbrarse a jugar con Ellie, cosa que no le gustó. Le resultó una sorpresa agrídulce el saber que Joel seguía vivo, reaccionando con la lengua de fuera.

Trata de no hacer correr a Joel porque esta consiente de la herida de este, aunque puede hacerlo, también durante el enfrentamiento con Joel en invierno demostró mucha emoción al lograr un disparo certero a la cabeza de los enemigos. En el interrogatorio reforzó la admiración hacia Joel y esperaba que este al final fuese quien matase al líder de los caníbales.

Primavera: Empieza a hablar con Ellie por medio de los diálogos interactivos cuando antes no lo hacía. La inmersión le provoca curiosidad de lo que puede decir más que preocuparse por el personaje, aunque después lo hace cuando Ellie tira súbitamente la escalera.

Le gusta la escena de las jirafas y la hizo feliz. Declarará que el juego le gusta, aunque si llega a sufrir con él pues llega a sentir presión lo que no la deja pensar rápidamente y cambia esa presión a estrés al encontrarse con dos gordinflones a tal grado que su boca indicaba el movimiento que quería que el personaje ejecutase.

Se estresa en la parte de los rápidos pues en ella se genera una sensación similar a ahogarse, y también en el hospital al verse rodeada por enemigos muy fuertes, en cada momento busca ocultarse y usar las granadas de humo, para este punto dejó de prestar atención en el entorno real.

Preposiciones referenciales: El juego la remitía a varios sueños de acuerdo con su declaración, cosa que por momentos le causaba cierta identificación y vivencia previa, en especial las calles con abundante vegetación.

Las estructuras constituían un referente a su profesión, nuevamente ubicándola en ciudades y bosques, reconoció los patrones que conforman las iglesias a través de la iglesia que usa Bill de escondite y el despacho arquitectónico por estar íntimamente relacionado a el equipo que usa.

Preposiciones sugestivas: A través de la continua observación y los datos recabados en viva voz del sujeto entiende la procedencia de los enemigos como hongos y al mismo tiempo, los enemigos humanos como cualquier persona al verse envuelta en un entorno

hostil. Cada herramienta era cuidadosamente utilizada, al igual que las mejoras de las armas, fue con el arco cuando el sujeto pensó en tener un arma inútil.

Cree que Bill y Joel son grandes personajes, el primero por mantenerse a salvo por si solo sin la compañía de nadie, con un carácter fuerte y continuas conversaciones consigo mismo, y Joel por no tener ningún tipo de reparo al encarar a sus enemigos y poder hacer casi cualquier cosa.

Preposición sugestiva orientada: Cree que los enemigos infectados son más peligrosos que los humanos, los evita y siempre trata de estar alerta ante cualquier amenaza. El juego logra el objetivo de hacer creer a la jugadora que los infectados en todas sus gamas de aparición son el mayor peligro al ser estos los causantes de muertes y destrozos por veinte años dentro del juego, en especial a los gordinflones a los que mostro gran respeto y temor.

Por otra parte, comprende que después de una gran confrontación llega un momento de paz o reposo donde tiene la oportunidad de revisar sus armas, crear utensilios, explorar el camino y también asimilar lo ocurrido, tratándose de infectados, tomando en consideración las diferentes formas en que se puede fallar o pasar una zona infestada con botellas y ladrillos.

Por supuesto, la aparente muerte de Joel y la apertura de Ellie como personaje jugable comenzando la etapa de invierno muestra la efectividad narrativa, y hasta lógica, de ver a un hombre atravesado por el abdomen con una varilla mientras cae de un segundo cuando buscaba escapar del lugar donde varios saqueadores les disparaban.

Resultado de la observación: El sujeto disfrutó del juego en el aspecto visual y narrativo, le resulta entretenido y bastante cautivador, sin embargo, al tener un desagrado consiente al terror, gran parte de la experiencia se situó en el miedo, el estrés y la ansiedad.

Julio Cesar Ortiz Mena:

- Jugador Activo
- Sesiones de juego: 5
- Calidad de las sesiones: extendidas, llegando a 3 horas seguidas de juego
- Situación emocional predominante: Inicio alegre, posteriormente sereno

- Elemento de videojuego que capto su atención: Personajes (Ellie)
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: El principio del juego le resulta divertido, se ríe cuando Joel y Sarah están en la sala, la primera cuando Joel dice “muévete” a su hija para que se haga a un lado y la segunda vez cuando Sarah dice: “vendo drogas duras”. Nuevamente se ríe un poco al ver la carta de cumpleaños que hizo Sarah para su padre.

Reconoce muchos elementos cliché del juego posiblemente por películas y otros videojuegos. Esta afinidad le permite adaptarse a los controles de manera veloz permitiéndole moverse sin dudar. Ya en la muerte de Sarah no presenta algún tipo de reacción notable, pero a partir de este punto en adelante, suelta el control al ver un cinemático y en ocasiones se lleva la mano a la barbilla.

Verano: Se enfoca en el juego como un pasatiempo para recolectar objetos, prestando atención a todos los colgantes de luciérnagas, y el perder se vuelve irrelevante para los comienzos, experimenta con la muerte de Joel y las diferentes alternativas que puede realizar en el juego.

No muestra duda en las mecánicas que va a realizar, y avanza rápido y de forma ininterrumpida, además se puede ver reflejada su experiencia en shooters, por otra parte, esperaba que Tess fuera una compañera inútil, pero se sorprendió al ver que esta también puede pelear y no representa una carga. Con Robert, refleja en su rostro la empatía por el dolor que este está sufriendo al ser torturado por Tess y Joel.

Llega a reírse nuevamente cuando Marlene dice: “podemos pasar sigilosamente, pero sé que no es tu estilo” por la ironía de actuar rápidamente con armas de fuego en vez de usar al sigilo en la mayoría de los casos, ya conoce a Ellie así que no le supone una sorpresa cuando la reina de las luciérnagas lleva al dúo con ella.

Espera a Ellie antes de continuar, aceptando la condición de Marlene de mantenerla a salvo, aunque ella solo se moverá hasta que el jugador lo haga, cosa de la que se da cuenta. Al

salir del muro, intentó combatir contra los soldados perdiendo en el acto, forzándolo a usar el sigilo y el modo escucha.

El primer chasqueador le supone un reto divertido, causando una risa ligeramente nerviosa, posteriormente en el surgió un respeto hacia el chasqueador al dudar de su forma de jugar en ciertos momentos. Las risas continúan con cada comentario humorístico que diga Ellie.

Pasado el tiempo, siente a los personajes pesado por no moverse a la velocidad que ha adaptado durante su partida, lo que obliga al jugador a acoplarse al ritmo del juego, pues en el jugador recaen hábitos de otros juegos como los FPS. Domina las mecánicas a una velocidad muy grande, se puede asumir que, dadas las escasas expresiones, el juego aun no le supone un reto.

Antes de llegar a las trampas de Bill, encuentra munición la cual no puede tomar, así que dispara para poder recargar y tomar dicha munición y en consecuencia del ruido provocado, aparece un chasqueador que lo mata; se ríe en consecuencia. Vuelve a enfrentarse al chasqueador y pierde, esta vez, le causa frustración.

Mientras explora comienza a silbar una melodía, al encontrarse escaso de acción, aunque no reacciona a las bombas trampa puestas en diferentes sitios. De cabeza encuentra complicación al continuar, perdiendo en varias ocasiones, haciendo que se desespere; mueve el pie continuamente como reflejo.

Ríe con los momentos cómicos de Ellie y Bill, en especial Bill y buscando la batería. La continua oleada lo mantiene concentrado y en ocasiones desesperado. Antes de salir de la escuela, el gordinflón logro intimidarlo, aunque consigue derrotarlo después de pocos intentos.

Durante la tormenta el jugador se ríe de la revista para caballeros que le quitó a Bill y de manera rápida, al enfrentarse a los hombres de la emboscada, actúa rápidamente contra estos enemigos, aunque logran asustarlo al ver pasar el humo de una bala de un enemigo que no pudo ver.

En la bodega delante de la zona de la emboscada se ve superado por los enemigos, por lo que se deja derrotar para recuperar la ventaja sobre la situación, ente la acción intenta usar todos los recursos a su disposición y si uno resulta funcionar de manera que no cumpla sus

expectativas, deja de usar dicho objeto/arma. No le preocupa dejar recursos atrás, lo compensa a través de su habilidad como jugador.

Reacciona ante los comentarios de Ellie como “¡Cielos Joel!” o “Apúrate Joel” a veces riendo y otras hablando con Ellie. Reacciona también a las conversaciones dinámicas con Ellie, llegando a reírse por el comentario del cartel de la película, y acaba por tomarle gusto a las charlas opcionales.

Contempla los cuadros y fotografías de los cuartos tras conocer a Henry y Sam, admite que le provoca una sensación de curiosidad por lo que hacían las personas antes de la pandemia. Por cierto, su relación con ellos la definió como *Buena* aun cuando lo abandonan.

Durante la persecución con el tanque, en el momento en que Joel y Ellie caen al agua, el jugador responde con un “auch”. Posterior al rescate dentro de las tuberías, su calma se vio frustrada al saber que tenía que luchar contra chasqueadores, los cuales lo impresionan al contemplar el número.

Encuentra divertida la relación de Ellie y Sam al despreocuparse platicar de diferentes cosas, y el jugar dardos. Después encuentra difícil buscar su camino hasta el francotirador, para posteriormente cubrir a Ellie, Sam y Henry de los enemigos con la misma dificultad al ser un rifle que no cumple sus expectativas. Encuentra fuerte la escena de muerte de Henry y Sam en el sentido narrativo.

Otoño: Durante el periodo de otoño el admite que lo único a resaltar es el andar a caballo, pues lo considera extraño. Combate de manera efectiva y rápida contra los enemigos humanos y da poca importancia a la crisis con Ellie y la despedida con Tommy.

En la universidad nuevamente vuelve a reír ligeramente por la forma en que los personajes se mueven hacia un lado evitando golpearse con el techo por in a caballo dentro de edificios. No baja del caballo a explorar y se dedica a continuar por el camino marcado, sin embargo, se despidió del caballo frente a la puerta del laboratorio.

Cuando Ellie le pide a Joel que cante reacciona contestando sobre la posibilidad de ser atacados por infectados, involucrándose con el juego, en especial porque ha demostrado en los dormitorios un enorme respeto a los chasqueadores y gordinflones, incluso hizo una mueca al ver a este último.

Se ríe cuando Ellie arma alboroto dentro del laboratorio buscando a las luciérnagas para acabar sorprendido al ver a Joel caer en la varilla, inmediatamente entiende el papel de la niña intentando ayudar al protagonista herido hasta el final del tiroteo.

Invierno: Rápidamente comprende que el ciervo da vueltas en un círculo y lo caza de frente, no hay reacción hasta la hora de infectados la cual lo intimida, pero consigue alegrarse al terminar con esa fase. Jugar con Ellie no le supone alguna diferencia en su estilo de juego.

Permanece inerte hasta el escape de Ellie donde busca abatir a todos sus enemigos en la ventisca con un cuchillo y un revolver únicamente, y en el combate contra David al no entender que es lo que tienen que pasar con el villano, al final, consigue respeto del líder de la tribu de caníbales al superarlo en varias ocasiones.

Primavera: Se intriga por el silencio de Ellie y va a verla. De repente al buscar el mejor lugar para ir mueve la barbilla adelante como prueba de la reflexión. Las jirafas no despertaron alguna sensación en él y para este punto se vuelve claro que le resulta más interesante jugar que contemplar la historia salvo ciertos comentarios sarcásticos.

Los infectados de la última zona y los soldados consiguieron hacer que hable para sus adentros tratando de hacer un plan. Considera obvio el final que recibió Marlene y el final con Ellie le resulto adecuado.

Preposiciones referenciales: Durante el principio del juego, concibe a Joel y su habilidad para escuchar a sus enemigos por medio del oído como un elemento característico de Batman. Las mecánicas, así como la temática lo remiten a juegos de tipo Resident Evil y Dishonored, de la misma forma comprendió la zona de las rápidos cerca del final del juego como Tomb Rider.

Preposiciones sugestivas: Al usar las tablas como puentes él creía que su función era similar a la de una escalera, al sugerir el juego la necesidad de “subir” para avanzar, por otro lado, la reacción continua a enfrentar a los enemigos, puede tratarse de referencial, al asumir posturas shooter en una intención por avanzar, imaginaba a los enemigos infectados de alguna manera, no tan letales.

Preposiciones sugestivas orientadas: Concibe la evolución de Ellie no como personaje principal del juego si no como un presentimiento de lo que iba a ocurrir. También entendió la resistencia de los enemigos como más allá de lo normal al tratarse de un mundo post-apocalíptico. Finalmente, cada que encuentra un arma, esta simboliza una nueva oportunidad para la supervivencia teniendo cada una rasgos únicos y mejoras para su clase.

Aurea Melissa Paniagua Díaz de la Vega:

- Jugadora Activa
- Sesiones de juego: 9
- Calidad de las sesiones: Las primeras sesiones resultaron cortas con duración de media hora, las siguientes se extendieron en duración hasta un total de 3 horas
- Situación emocional predominante: Estés y nerviosismo
- Elemento de videojuego que capto su atención: Historia
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: Comienza su juego riendo con la frase de Sarah y las drogas duras, inspecciona el periódico en el baño lo que aumenta para ella el suspenso de lo que puede ocurrir; los controles los siente lentos y la hace sentir torpe al estar en una carrera por la supervivencia.

Se sorprende en cuatro distintos puntos, cuando aparece el primer zombie, cuando Tommy Joel y Sarah tiene un accidente en auto, cuando es atacada por el zombi en el callejón y con la muerte de la pequeña. Las tres primeras corresponden a pequeños saltos y exhalaciones producidos por el miedo, y la última sorpresa tiende a ser trágica. Las vibraciones del control en los momentos de mayor acción también la ponen nerviosa.

Verano: Comienza a sentir miedo al tener una cantidad limitada de munición, la cual comienza a racionar esperando no quedarse sin un medio de defensa. Las esporas representan otra fuente de miedo creando un escenario donde cualquier cosa puede pasar, especialmente al encontrar al hombre atrapado con la máscara rota. El primero combate en la nube de esporas resulta en un ataque de pánico al no saber cómo actuar.

El primer enfrentamiento contra personas la pone tensa, pero no logra causarle incertidumbre como el primer encuentro, tras esto comienza a adoptar tácticas de sigilo. Conforme avanza se da cuenta de la condición de vida y siente lastima por Joel y Tess. Por otra parte, los escenarios le llaman la atención por saber exactamente que puede haber, tanto por recursos como enemigos.

La contemplar la tortura de Robert y ante los golpes reacciona saltando de la impresión y gesticulando por imaginar el dolor que siente. Posteriormente contra los soldados cruza las piernas como mecanismo de defensa y aprieta los labios al pensar en la solución, una vez la encuentra se alegra. Si falla llega a reírse para volver a intentar, pero si llega a frustrarse da pequeños saltos.

Como prueba de inmersión, llega a referirse a ella como *el*, y contemplarse como sexo masculino. Fuera del muro comienza a adoptar una formar estrategias antes de actuar, pero si no encuentra soluciones se queda inmóvil, principalmente porque quiere evitar el miedo de ser tomada por sorpresa.

Mientras siente miedo llega a intentar reacciona a la acción durante cinemáticas, de vuelta al control del personaje, los movimientos que realiza se vuelven torpes y sufre bloqueos a cerca de lo que debe hacer. También detesta gastar recursos por culpa de fallos, además, admite que el control de Play Station 4 no le resulta cómodo.

Ante Ellie toma una actitud indignante por los comentarios que llega a decir según la jugadora “típicos de una adolescente”. Por ratos cerca del museo y en algunos acertijos se siente engañada al no comprender la lógica de estos mientras se mantiene a la expectativa de lo que pueda ocurrir a su alrededor.

En el capitolio, la muerte de Tess la conmueve y pese a ello comprende la necesidad de huir, acto del sacrificio de su compañera. Pasado el peligro en el bosque, en adelante, gustará de responder a los comentarios de Ellie cada que la chica diga algo que se pueda debatir, pues parece no agradarle Ellie.

En la ciudad de Bill reúne los recursos e inmediatamente los transforma en herramientas para el apoyo a su supervivencia. En la puerta cerrada con el tubo, espera arreglar las cosas

por si misma antes de pedir la ayuda de Ellie, como no puede ser de otra forma, desiste a regañadientes.

Cuando Joel cae en la trampa y queda de cabeza aprende a guardar la calma ante las situaciones de peligro, pero responde con enojo ante la incredulidad de que la niña no muere fácilmente a manos de los chasqueadores. Con Bill toma algo de aprecio, principalmente por los comentarios sarcásticos que este llega a hacer en cada momento con Ellie.

Conforme el juego aumenta la dificultad en la parte de la iglesia y la escuela, se mueve hacia adelante y se queda al filo del asiento esperando estar preparada, también susurra cuando busca escabullirse de los enemigos y en este punto, bajo presión del primer gordinflón, los controles de Xbox y PlayStation se revolvían en su cabeza.

Pasada la emboscada, construye una estrategia de combate que consiste en golpear dos veces y disparar al enemigo aturdido, lo que la centra más en el juego y aleja el temor, también se acerca más a la pantalla y deja de cruzar las piernas poco a poco a menos que acabe rodeada, como ocurrió en el almacén.

Durante su travesía por el hotel, el accidente que sufre Joel la preocupa después ríe ante el comentario de Ellie; le sorprende la existencia de peces en el sótano y de su comportamiento, igualmente le aterriza sumergirse pues tiene miedo de que los cadáveres ahí abajo revivan para ahogarla. Los primeros acechadores que encuentra le causaron un gran susto que demostró con un salto.

Cuando Ellie salva a Joel del hombre que trató de ahogarlo, declara “ya odio menos a Ellie” debido a que la encuentra útil como compañera, además de que comienza a reflejar los pensamientos de Ellie, al contemplar a la pareja en el baño de hotel que se suicidó.

Con frecuencia, tras encontrarse con el camión de asalto, las manos llegan a temblarle al no querer morir en la situación en la que se encuentre, también llegan a levantar las manos de forma súbita, sustituyendo a los saltos que hacía de cuerpo completo, indicando que el miedo se va controlando.

Durante su encuentro con Henry y Sam, pensó que los enemigos la habían localizado y emboscado, posterior a eso admite que los hermanos le son de su agrado, pero no confía en

ellos, especialmente en Sam creyendo que morirá pronto. Durante la persecución gesticuló todo el tiempo incluso cuando Ellie y Joel saltan al río para salvarse, cuando Henry los encuentra ella alzó la mano y le reclamó a Henry. El trato se mantuvo distante hasta que los hermanos fallecen

Otoño: La sorpresa más grande la tiene al ver a Tommy, pues lo recuerda del inicio del juego, también el que este en el camino y se haya comprometido, creyó que él y María tendrían un hijo. El fascinó in a caballo tanto que se encariño con el animal. Durante este lapso, buscando a Ellie, cree que Tommy morirá también y que Joel jamás quiso a la niña. Cambia de parecer con gusto e incluso ríe del comentario de Joel hacia su hermano sobre que María lo persiga.

En la universidad, le causa bastante gracia el saber que Joel quería ser un cantante, por otro lado, evitó las peleas lo más que pudo, especialmente con el gordinflón de los dormitorios. Corrió de los bandidos hasta el punto donde Joel cayó del segundo piso hacia la varilla, lo que la impresionó bastante; le hablaba a Ellie con desesperación mientras esta incitaba a Joel a moverse.

Invierno: Durante la horda de infectados admitió que el sonido de un chasqueador le pareció el de un carpintero, mientras combatía apretaba los botones con mucha más fuerza al sentirse rodeada de enemigos más difíciles y en mayor número. Al saber que David es quien envió a los hombres a la universidad inmediatamente toma con más fuerza el control, y mucho más cuando descubre que son caníbales.

Quedó más sorprendida de la forma tan fría en que Joel puede sacarle información a los demás a través del dolor y la tortura. Mientras combatía contra David en la cabaña en llamas, llegó a un punto de desesperación donde quería dejar de jugar, hasta llegar con Joel donde la desesperación continuó por un buen rato. De hecho, la muerte de David le parece satisfactoria.

Primavera: Por un buen rato, no le prestó atención a Ellie, sentía que se acercaba al final y continuó sin distraerse. Cuando la niña deja caer la escalera, se asustó bastante pensando en la posibilidad de encontrar enemigos, pero inmediatamente cambió su humor al ver las

jirafas, hecho que le hizo ver las caras de los personajes con mayor detalle, argumentando que se sentían reales.

Le resulta malo el que Joel siga llamando niña a Ellie, pues cree que su lazo afectivo es lo suficientemente fuerte como para que siga con eso. Naturalmente se mostró preocupada cuando ella salta al autobús tratando de ayudar a Joel sabiendo que no puede nadar.

Fue sorpresa encontrar a Marlene viva, pensando que jamás la volvería a ver. Aunque no se sorprendió al saber que Ellie moriría al ser operada, pues ya lo intuía a raíz de lo que ocurrió con Sarah. Al llegar a Ellie en la sala de operaciones solo mató a dos de los tres doctores, al escuchar que la última rogaba por su vida y perdón. El final le resulta satisfactorio.

Preposiciones referenciales: Durante el proceso de juego, comparó este con otros juegos del tipo survival horror como Resident Evil. Especialmente confundía el botón X de PlayStation con el Boton X de Xbox, lo que llegó a causarle problemas durante el juego, pues reaccionaba al instante con ese botón. Cabe destacar que la posición de ese botón en el control de PS4 es el cuadrado. Comparó la película de Logan con el juego en ciertas partes, para después similar que es la película la que se parece a la premisa del juego. Por último, El personaje de Ellie le pareció típico de una adolescente de películas americanas.

Preposiciones sugestivas: Establecía teorías con respecto a la condición de los personajes, como el supuesto embarazo de María, la muerte de Tommy, o la muerte única de Sam. También está la creencia de la muerte de Marlen y por supuesto, el peligro al que se enfrentó, que en la mayor parte no la dejaba actuar por miedo. Muchas veces deja que su imaginación aflore cuando hay extraños ruidos y busca amenazas.

Preposiciones sugestivas orientadas: Supo desde el comienzo que Ellie iba a morir, o por lo menos iba a ocurrirle algo al final, sabiendo que Sarah tenía una razón de ser al morir comenzando el juego. Al principio le resulta odiosa pero conforme la va conociendo la va aceptando y termina apreciando quien es.

Issac Rendon Dominguez:

- Jugador Activo

- Sesiones de juego: 9
- Calidad de las sesiones: sesiones de dos horas
- Situación emocional predominante: Intriga
- Elemento de videojuego que capto su atención: Imagen
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: Durante su comienzo siente ternura por la relación padre e hija de Joel y Sarah, posteriormente se enfoca en la forma en como jugar y escapar del cataclismo, pues tarda un rato en encontrar las puertas del callejón. Poco lo impresiona hasta llegar a la muerte de Sarah que le deja una reacción ligeramente empática.

Verano: Se muestra asombrado por el escenario en continuo movimiento, por las personas a su alrededor y por cada detalle que logra percibir existe un asombro en relación a lo real que se ve todo. Le gusta como el juego le muestra acción rápidamente y comprende las mecánicas de forma cómoda.

En su primer enfrentamiento con los infectados arremete con la poca munición que tiene buscando algo de diversión, posteriormente se defiende con los puños hasta acabar con sus enemigos. Tras este momento decide no utilizar el modo escucha pues no lo recuerda y no se le hace cómodo.

En su primer enfrentamiento contra personas arremete de la misma manera estableciendo el combate a distancia con armas de fuego como su mejor alternativa, posterior a eso, intenta practicar al sigilo intentando acabar con los hombres de Robert sin ser descubierto, pero falla. Incluso en el muelle pierde la paciencia al ser más tardado y con menor acción el pasar inadvertido.

Repite este patrón cuando va con Marlene atacando a los policías; se divierte confrontando a sus enemigos y le parece divertido encarar un desafío. Encuentra esto relajante y entretenido al ser un videojuego. El confortamiento siempre lo mantiene en mal estado de salud así que pasa el rato buscando cosas como trapo y alcohol; si lo encuentra se alivia en un instante.

Joel es un personaje que le llama la atención casi todo el tiempo, por el tipo de vida que tuvo que pasar tras veinte años luego del brote, por otro lado, le llama la atención todas las cosas que es capaz de hacer ya sea en combate como en la fabricación de algún artefacto, y como este se cierra ante Ellie.

Intenta acabar con todos los soldados fuera del muro, una vez entiende que es imposible, recurre al sigilo, algo que no es de su agrado. Dentro del edificio colapsado encuentra gran dificultad en los chasqueadores hasta que decide acabar con ellos usando dagas y al resto con armas de fuego.

También recurre a armas arrojadas como bombas molotov y bombas de clavos para lograr acabar con multitudes de enemigos en algo que llamo “sutilezas”. Pese a su ritmo tan acelerado, presta atención a la historia y a los giros que esta tiene, como cuando Tess se sacrifica para que el resto pueda continuar.

Le toma respeto y admiración a Bill por el tipo de bombas que puede crear y por enseñarle a hacer dichas bombas. Tiene una fascinación por acabar con varios enemigos a la vez, pero eso siempre le cuesta recursos, al principio no le llega a importar, pero después se convierten en necesidad.

Se le ve feliz al tener varios enemigos a los cuales disparar, como en la escuela, aunque el gordinflón logro sacarle una reacción de ante la atroz muerte que produce; la describe como un abuso. Admite también que es un enemigo de respeto y quedo feliz después de haberlo derrotado.

Al final le cayó bien Bill y aún más después de enterarse por la broma de Ellie que era homosexual. En la emboscada queda sorprendido por la coordinación de los sujetos y la fuerza de Joel al evitar ser clavado en un cristal. Se mantiene más cómodo en situaciones contra humanos.

Al camión le genero respeto al intentar confrontarlo descubriendo al final lo resistente que es, considero a Henry y su hermano como enemigos, después de tomarles cariño, cuando abandonan al dúo protagonista, queda resentido con ellos, a tal grado que esperaba que Henry se quedara fuera al abrir la puerta de las alcantarillas, intentó también dispararle con

el rifle de francotirador y en la muerte de los hermanos, resintió más la muerte de Sam que la de Henry, tomándole más cariño al pequeño.

Otoño: La presa resultó ser una parte de bastante agobio al no encontrar la tabla con la que ayuda a Ellie a pasar, lo que deja las etapas con agua y necesidad de buceo como las menos preferidas del jugador. Pensaba que Tommy era Bill, y una vez lo conoció creyó que moriría, en especial por la amenaza que hay entre ambos hermanos antes del ataque.

Tras la charla en el rancho, cree que Ellie está obligada a crecer, pues se encuentra en un mundo donde las cosas no son como ella quiere y más aún con tantos peligros y sobre todo con tantos seres queridos muriendo. Además, cree en Joel como la figura que necesita a Ellie para conservar su humanidad y viceversa.

En la universidad no duda en enfrentarse a todos los enemigos, observando una gran satisfacción al cumplir con el desafío usando su habitual táctica de bombas y rematar con el rifle o la escopeta. Enfrenta a todos los bandidos y cree que el caer a la varilla fue por haber hecho mal el quick time event. No cree en la muerte de Joel.

Invierno: El cambio de resistencia de Joel a Ellie ante los golpes y el combate con cuchillo lo desconcierta en los primeros intentos por superar la horda, sin embargo, el rifle de David lo pone de buen humor al poder eliminar a sus enemigos de uno a dos tiros.

Cuando se enteró de la identidad de su nuevo compañero quiso saltar a la acción inmediatamente para acabar con él, después se alegró al ver que tenía razón con respecto a Joel. Aunque después se sintió vigoroso cuando volvió a jugar con el buscando a la niña, y aún más durante el interrogatorio.

En varias situaciones intentó atacar a David por delante, sin resultados, solo por el simple hecho de probar y no tener que escabullirse siempre, más aún porque el jugador no prefería usar el modo escucha, dificultando esta pelea exponencialmente, aunque supuso un logro para su persona.

Primavera: Supuso un cambio grande el darse cuenta de la presencia de un ciervo en el mural, justo como empezó la etapa de invierno, no prestó atención a Ellie hasta que necesitaba bajar la escalera, cosa que no noto hasta que intentó subir por otros medios.

Durante la escena de las jirafas intentó dispararle a una con el fin de comprobar el nivel de interactividad del juego y las posibilidades de este.

Cuando recibió la foto de la hija de Joel, sintió que en ese momento supero lo ocurrido con su hija ya que Ellie llenaba ese espacio vacío en la vida del protagonista. Durante el combate con infectados uso todos los recursos a su disposición, pero le fueron insuficientes optando por huir al final.

En el hospital convirtió su estilo de juego completamente al de un FPS, usando toda la munición sin reparo alguno, hasta el final donde los enemigos lo superaron y nuevamente opto por huir hasta la sala de operaciones, donde mató a los tres doctores antes de preguntarse su debía haberlo hecho. Cree que el final es agri dulce en especial por la forma en que Joel miente a Ellie y más aún porque sabe que esta no tiene una motivación para vivir salvo ser la cura para la humanidad.

Preposiciones referenciales: El juego en su conjunto presentó una visión shooter para el jugador pues este mantuvo la forma de juego con disparos en la mayoría de los casos, principalmente al no usar el modo escucha afrontando los problemas del juego de frente. Igualmente, la forma en que usaba las bombas se comparaba a las estrategias con granadas de juegos como Halo y Gears of War.

Preposiciones sugestivas: Igualmente la visión que le dio al juego como un shooter abrió el panorama para poder ejercer el juego como mejor le plazca, sin embargo, las mecánicas del juego incluyen elementos que lo apartan del género, especialmente en peleas con enemigos más poderosos que requerían de una estrategia o cierto control alejado de lo habitual.

Preposiciones sugestivas orientadas: Declaró al principio que el juego parece reflejar la pérdida, búsqueda y recuperación de la esperanza, que el viaje no es ni bueno ni malo, ante cada situación hay un problema y hay un conflicto, y también creyó que Joel era una especie de antihéroe por la forma en que se veía.

Karla Daniel Mora Nieto:

- Jugadora Casual

- Sesiones de juego: 13
- Calidad de las sesiones: sesiones de dos horas
- Situación emocional predominante: Miedo
- Elemento de videojuego que capto su atención: Historia
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: El juego no parece generarle miedo al comienzo, contempla la relación de Joel y Sarah como muy linda, en especial la tarjeta de cumpleaños que la niña olvido dar a su padre. Tras aparecer el primer zombi su reacción fue saltar del susto y apartar ligeramente la mirada de la pantalla.

Se mantiene atenta a la conversación que tiene Tommy con Joel, y se muestra a la expectativa de lo que esa a punto de pasar, hasta el choque del auto donde salta del susto en su lugar. Tarda en reaccionar ante la situación porque creyó que el cinemático continuaba, por esto se asombra de la calidad visual del juego.

La muerte de la hija del protagonista causa tristeza a la jugadora por haber jugado con ella desde el comienzo y por la injusticia que representa que se hayan salvado de la horda de infectados, pero muere a manos de un ser humano que tiene la capacidad de discernir sobre sus acciones.

Verano: La condición de superviviente le resultan impactantes al pensar en los 20 años en que el protagonista tuvo que sobrevivir soportando el dolor de perder a la niña y las cosas que ocurrieron durante este proceso. A Tess la considera una mandona insoportable, lo que la pone de malas, especialmente porque ella significa las posibilidades de supervivencia.

El odio hacia Tess se va incrementando conforme ella le dice a la jugadora que hacer, especialmente cuando ya reconoce que debe de hacer a lo que contesta con un “ya se” mientras abre más los ojos. Tess también le inspira respeto por ser ella quien inicia los conflictos como la que tiene las soluciones, aunque por ocasiones le parece irracional.

Buscando a Robert, espera adquirir la confianza para moverse, pues se muestra continuamente insegura ante la presencia de los enemigos y con mucha frecuencia, trata de

dejar el juego para tomar descansos y reanudar el juego. El estrés con frecuencia toma el control cuando hay enemigos humanos. Al atrapar a Robert ella queda impresionada del nivel de violencia mostrado en la tortura, abriendo más los ojos y la boca en respuesta.

Marlene le da indicaciones como lo hace Tess, pero confía más en ella al no ser tan tosca como la otra acompañante, en especial porque la ve herida y sabe que necesita ayuda, pero también cree que se va a transformar por estar lastimada. La primera impresión que tuvo con Ellie fue de rechazo al ver como la amenazaba con un cuchillo pensando que es el protagonista quien lastimo a Marlene.

Durante su caminata, empezó a sentir que Ellie es una niña fastidiosa, como no sabe hacer nada, y se la pasa quejándose de todo, provocándole también cierto estès por tener que cuidar de otra persona que no sea Tess, cuando apenas, la jugadora, puede cuidarse a sí misma.

De noche las cosas a su alrededor la ponen nerviosa, busca no ser descubierta en respuesta se mueve con total lentitud mirando sus posibilidades. Con frecuencia externa los planes a seguir tratando de conseguir seguridad para ejecutar su próxima acción. Cuando resulta se siente aliviada y en ocasiones salta de alegría, y en otras se queja de lo complicado que pueden resultar las cosas.

En su encuentro con el primer chasqueador expresa miedo de lo que significa como enemigo y el hecho de tener que encontrar más en el camino. Cuando se trata de infectados, sus manos acostumbran temblar y se esconde tras el control subiéndolo a la altura del pecho, y en ocasiones, hasta la barbilla, colocando muy cerca de la boca.

La primera respuesta que tiene en combate es la de disparar, tratando de hacerlo rápido, al fallar, busca hacerlo lento, pero no alcanza a responder de forma adecuada a la velocidad de los enemigos y parece; al no poder defenderse así recurre a los puños si lo es que consigue escapar antes. Durante su estadía en el edificio colapsado, aprendió y dominó el asesinato con daga, el cual asumió por un tiempo como su único medio de defensa. Deja de molestarle el perder munición al no poder darle a uno solo de los infectados.

Con los chasqueadores del subterráneo el miedo y el estrés jugaron un papel interesante, dedicando casi todo el tiempo de la sesión de juego en avanzar con cautela y evitar ser

descubierta por los enemigos a través de su ecolocalización. En ocasiones Ellie habla y la jugadora la regaña por ser ruidosa y no ayudar en nada para pasar de la zona, especialmente cuando cree que el sonido viene de los infectados, cuando pasa esto se paraliza, levanta la cabeza, cierra los ojos y hace una mueca.

Duda de ayudar a la niña y a Tess cuando se separa de ellas en el museo, sabiendo que tiene que enfrentarse a los infectados y no tiene afecto por sus compañeras, declarando que odia a Tess y que la niña es solo una mocosa que no tiene idea de lo que pasa y solo hay que andarla cuidando.

Llegando al capitolio se muestra infeliz por no haber encontrado a las luciérnagas aun reconociendo que es obvio dada la impresión de continuar con Ellie en un viaje. La mordida que tiene Tess la toma por sorpresa y espera ser ella quien la mate, pero después se siente mal de abandonarla, aunque le caía mal, consideraba que era una buena persona al sacrificarse por sus dos compañeros y sabiendo que no tiene ninguna oportunidad de sobrevivir. Especialmente cree que Tess era la única que lo la ayudaba en su supervivencia.

En el pueblo de Bill, se siente aún más insegura de las trampas que de los infectados, aunque aprendió a hacer armas de muerte instantánea, siente que las trampas son injustas, llegando a abrir la puerta que golpeaba un infectado por pensar que era en camino correcto al ver una puerta con bombas de clavos. De cabeza hubo varias veces que quería dejar de jugar al no poder enfrentar a los chasqueadores o salvar a Ellie de ellos, al ser salvada por Bill inmediatamente pensó en él como un enemigo evitando seguirlo, hasta por fin entender que es su nuevo compañero.

Bill y Ellie le representan una pareja desesperante, uno por estar loco y la otra por ser la niña impertinente de siempre. Cuando aprendió a usar las bombas de clavos no dudo en usarlas junto a las molotov agotando sus recursos por completo en la fabricación de estas, pues seguía acostumbrándose al combate con armas de fuego. En especial logra conectar un golpe a un chasqueador resentido tirándolo de lo alto de una pared creyendo que en efecto se pueden golpear sin armas, lo que la lleno ve vigor e incluso logro calmarla, recuperando su postura en la silla y acomodándose en el respaldo cuando antes estaba jorobada.

Varias veces en la escuela se movía corriendo pensando que la puerta donde estaba el camión iba a ceder, evitaba la mayor cantidad de enemigos con una mirada de desesperación hasta por fin llegar al área del gimnasio. Sorprendida del gordinflón intenta escapar sin éxito enfrentándolo al final; al ver la secuencia de muerte de Joel a manos del enemigo, salda de la cruel que es y entrecierra los ojos por asco para apartar la mirada de lo ocurrido.

Pasado el peligro, dentro de la casa donde Joel y Bill discuten piensa que Frank, en antiguo compañero del señor solitario, va a revivir pasado el tiempo, para después tener que matarlo o ver morir a Bill, es cuando se empuja la camioneta que se muestra una mejoría en armas de fuego, sobre todo con la escopeta, hasta subirse a la camioneta donde ve que Bill se va mostrando la actitud usual lo cual desagrada a la jugadora respondiendo con un: "ya vete", sin embargo acaba respetándole.

Con la emboscada en curso, el suceso que más la impacto fue la intención de uno de los hombres por matar al jugador con una ventana rota, a lo que Joel contraataca haciendo lo mismo, también mostró mayor agresividad contra los enemigos humanos en comparación con los infectados. Cuando vio muchos enemigos en el almacén, opto por buscar la salida a enfrentarse, pues no poseía la confianza para enfrentarse a varios.

Al conocer a Henry y Sam, no se sintió segura después de que estos la atacaran, aun cuando se muestran como aliados y personas inofensivas, especialmente con Sam y la necesidad por llevarse el robot de la juguetería entendiendo que es un niño queriendo serlo, a la contraria de su hermano que busca su seguridad y protección.

Cuando Henry le propone escapar, supuso que tendría que enfrentarse a más personas, así que asustada, espero ansiosa el poder pasar si tener que fallar mucho. Los enemigos lograron encontrarla e hicieron sonar la alerta, a lo que ella respondió disparando con el apoyo de Henry, acción que hizo que le agradara, para que rápidamente lo odiara por abandonarlos a su suerte con el camión, desarrollando una enorme desconfianza en lo que supuso de trayecto. Durante el escape de las alcantarillas, la jugadora dejó que mataran a Henry.

Una vez concluyo el combate contra el vehículo blindado y el francotirador, creyó en la posibilidad de que los hermanos la acompañaran por gran parte de la aventura, admiró el gesto de Ellie por el chico y se sorprendió al ver que estaba infectado. Cuando Sam ya infectado ataco a Ellie y Henry evitó de un balazo que Joel tomara su arma, se enojó con el segundo por no tener orden es sus prioridades, argumenta. Pese a que se sintió traicionada, admite que ellos no merecían aquella forma de morir.

Otoño: Resultó complicado en un principio pues se frustró por no encontrar el trozo de madera para ayudar a la niña a pasar al otro lado de la presa, una vez hecho esto, continuo hasta encontrarse con Tommy, y se quedó a la expectativa de lo que podría ocurrir sabiendo la relación que tenía con Joel. Inmediatamente sintió ganas de subir a caballo cuando los vio para sentir una relación igual a la que tuvo con Tess al escuchar a María.

Ya a caballo y dentro de la casa del rancho, todo el tiempo pensó nuevamente en que la niña es una irresponsable y una carga, hasta escuchar lo que esta tenía que decir, obviando la relación que tienen los dos protagonistas, aunque sigue teniendo cierto desprecio por la chica.

Pasado el tiempo dentro de la universidad esperaba encontrar a las luciérnagas, sintiendo terror al encontrar infectados nuevamente, huyendo especialmente del gordinflón de los dormitorios. Por este trayecto mantuvo un avance constante hasta los laboratorios, asustándose de los sonidos pensando en la posibilidad de que haya personas alrededor, lo que acierta. Huye rápidamente de todos los agresores hasta el punto donde Joel cae a la planta baja clavándose una varilla en el abdomen, gesticulando en respuesta del dolor del protagonista, para acabar regañando a Ellie por sus constantes gritos de apoyo para llegar al caballo. Una vez Joel cae del caballo, la jugadora lo da por muerto.

Invierno: El ciervo le representa un animal inocente por lo que se niega a matarlo hasta ver que no hay otra forma de continuar en el juego, hecho esto siente tristeza por haber matado un animal. Incluso llego a sentirse mal por el conejo en el primer cinemático de la temporada.

David le resulta un tipo sospechoso y no confía en él, incluso cuando le sirve de apoyo por toda la etapa de las ruinas nevadas, recorre todo el camino huyendo de los chasqueadores con cautela, aun después de haber aprendido a disparar mejor con el arco.

Tras la oleada se indigna del hecho de que David fue quien envió a los hombres que provocaron la herida de Joel, y mientras corre el cinemático, repite varias veces a la chica que se mueva rápido o la van a rastrear, como parte de su plan de venganza. Llegando al escondite, estalla de emoción y felicidad al ver vivo a Joel.

El estrés y la angustia de la jugadora se vuelven su estado de ánimo durante toda la persecución hasta la muerte del caballo que le provoca mucha tristeza, después de ser capturada, representa su asco con gesto al descubrir que las personas que dirige David son caníbales. También adopta horror en su rostro al ver como Joel tortura a dos hombres para sacarles información, y al escape de la niña clavando el chuchillo de carnicero en uno de los hombres.

Su escape por la nieve es tenso al no poder ver nada, y con ningún arma al alcance. Escapa rápidamente hasta llegar a la cabaña donde se enfrenta a David con mucho temor, con frecuencia cualquier ruido la pone tensa y llega a susurros pensando que, si habla, el líder la va a encontrar. Una vez derrotado, se estresa de lo lenta que va la acción hasta el punto en que la chica arremete con el machete a su agresor de forma repetida que, para la jugadora, representa algo que ella haría si se viera en la misma situación

Primavera: Empieza con un sentimiento de empatía hacia la niña, que, en palabras de la jugadora, sigue cayéndole mal, pero entiende lo que piensa y su sentir. Se preocupa más por ella y presta atención en su conversación antes de ayudar con la escalera, para después, salir corriendo tras ella pensando en ver algo malo, para encontrarse con las jirafas, escena que casi la hace llorar al pensar en el fin de su aventura y lo que puede pensar como el fin de Ellie.

Los últimos infectados le representan un gran problema, haciendo que regresen sus temblores y susurros; se mueve con bastante cautela tratando de evitar a los tres gordinflones del área. Continuamente regaña a Ellie por sus comentarios y le exige que se calle para evitar ser descubiertos.

Ya en los rápidos, le invade el temor de caer al agua, y cuando pasa, se paraliza y no sabe cómo actuar. Cuando la pequeña se lanza a salvar a Joel, le grita que no lo haga porque no sabe nadar, y en el momento en que el camión se voltea nada con angustia en su cara para alcanzar a la niña.

Al final del juego huye de todos los enemigos usando todos los objetos arrojables hasta llegar a la mesa de operaciones donde solo mata a un doctor, pues siente la presión de sus perseguidores y se lleva a la niña con nerviosismo en sus manos. Llega al elevador justo antes de ser atrapada.

Durante el final se da cuenta de que Ellie está rara en cuanto a lo ocurrido, y se sorprende mucho de cómo Joel le miente con bastante convicción acerca de lo ocurrido y como esta no es la cura para la humanidad, y de cómo mató a Marlene a sangre fría por proteger a su niña.

Preposiciones referenciales: Compara mucho el juego con la película Soy Leyenda, al tratarse de un mundo ya devastado por una epidemia, así como del protagonista solitario en continuo sufrimiento por la soledad y dolor a causa de todas las cosas horribles que ha visto y hecho.

Preposiciones sugestivas: Durante el invierno, pensó que Ellie se había unido a otro grupo tras dejar atrás el cuerpo de Joel, y es por eso que pedía medicinas al líder de la tribu, bajo la excusa de que alguien más estuviese herido y tratara de enmendar el hecho de que no pudo salvar al hombre que la acompañó por mucho tiempo.

Preposiciones sugestivas orientadas: Tras la escena de las jirafas, comenzó a creer que Ellie, de una u otra forma moriría, en un principio pensaba que algo evitaría que llegasen con las luciérnagas, dejando a Joel solo y habiendo perdido a una niña por segunda vez, para después saber que sí morirá, pero para salvar a la humanidad.

Sergio García Gerardo:

- Jugador Activo
- Sesiones de juego: 6
- Calidad de las sesiones: extendidas, llegando a 3 horas seguidas de juego

- Situación emocional predominante: Sorpresa
- Elemento de videojuego que capto su atención: Imagen
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: Se maravilla con la imagen tan detallada, así como con los gestos y movimientos que hace Sarah mientras camina, haciéndola más real a su parecer. Tras ver al primer infectado y sorprenderse de la calidad de la escena considerando que cada personaje en general funciona como un instrumento de profundidad.

Después del accidente de auto se toma el tiempo para buscar la función de cada botón, hasta averiguar que en este punto de la aventura no puede realizar todas las acciones, mostrando que le interesa más aprender a jugar que conocer y vivir la historia desde el inicio. Con la muerte de Sarah encuentra la motivación y razón de ser del personaje.

Verano: Nuevamente intenta conocer los botones del control antes de meterse en la acción. Paseando por las calles se acerca a los puntos con mayor acción y detalle para analizar los elementos que conforman el entorno por el cual se desenvuelve. Con la explosión del camión nuevamente repasa los controles para estar seguro de no fallar más adelante.

Concibe a Tess como un modelo de acción, tratando de ir tras ella en todo momento aprendiendo de lo que hace y lo que dice, especialmente antes de conseguir un arma, pensando en las posibilidades de supervivencia. Ya con un arma, se siente seguro, especialmente para tomarse su tiempo y revisar cada rincón del escenario hasta la confrontación con los guardaespaldas de Robert.

Adopta un estilo de juego similar a los shooter esperando la oportunidad para disparar en la cabeza a sus enemigos, también se cubre y rodea a los enemigos bajo el mismo concepto, adoptando esta forma de juego de aquí en adelante por parecerle más divertida.

En el muelle, para estudiar la situación y ver los patrones de movimiento de los enemigos, decidió esconderse, y se vio presionado al punto de susurrar para no ser descubierto por los enemigos, pero en combate llega a descuidar la munición y se le termina, lo que aumenta ligeramente su tensión.

Al conocer a Ellie hace una mueca pensando en el significado de la aparición de una nueva niña esperando pensar la razón por la que Joel la tiene que cuidar. Considera la linterna como un obstáculo por lo que la apaga para eludir a los soldados fuera del muro y en raras ocasiones llega a encenderla. Al saber por fin que la niña está infectada, reconoce entonces su importancia y la razón de ser como personaje

Los infectados no resultan ser un gran problema para él y arremete con todo para continuar, aunque eso lo deje sin recursos y, por ende, indefenso. Frente al cadáver de uno de los miembros de las luciérnagas, específicamente el que tiene la bomba molotov en mano, reacciona con sorpresa pensando en el peligro que está cerca. En efecto al encontrar al grupo de chasqueadores, apagó la linterna y se movió con cautela conociendo lo letales que pueden ser sus enemigos.

Por lanzar una botella al área donde no quería, maldijo en voz alta a la vez que se ponía en posición de combate, para después huir con dirección al museo. Ya dentro, se asustó por ver la sombra de Tess y del jarrón que tiró Ellie, ambas veces dio un pequeño salto y exclamó.

Separado de las chicas y rodeado por chasqueadores, buscaba la salida con cierta prisa, lo que resultó en su deceso hasta que optó por eliminarlos. Frente a frente con corredores después de encontrar a sus compañeras, se vio abrumado por tantos enemigos provocando que apretara botones al azar.

En el momento que deja a Tess y se enfrenta a los soldados, admite que los guardias deberían estar al tanto de sus compañeros, pues, bajo las mecánicas del juego, estos ignoran por completo los cadáveres de sus compañeros aun si están frente a ellos y lleguen a moverlos.

Rie al ver como Ellie se comporta, pues al mover una tabla para poder pasar de la cima de un edificio a otro, la pequeña, como si fuera real, se mueve del sitio donde esta para dar oportunidad a Joel de pasar a la ciudad de Bill, ya dentro de esta ciudad escudriña cada rincón, no sin antes asustarse del chasqueador que se impacta con la bomba.

Rodeado y de cabeza, no consigue en un principio mantener a raya a los infectados, principalmente por el estrés al que se ve sometido mientras busca derribar a todos de un

disparo en la cabeza, junto a esto, tras la llegada de Bill, encara a los infectados en lugar de huir repitiendo el descontrol de sus dedos por hacer algo.

Reconoce que el juego recompensa la exploración por lo que en cada oportunidad revisa cada lugar esperando encontrar algo. Cada vez se va moviendo con mayor soltura, y se le nota en el rostro la facilidad y velocidad con la que ha aprendido a moverse para este punto.

Frente a la escuela, no concibe nuevamente, el aspecto del sigilo con respecto a Ellie, pues se mueve provocando ruido y los enemigos, al ser auditivos, no reaccionan a nada que provoque la chica. Muchas son las veces en que intenta avanzar sin ser visto hasta por fin consigue cruzar, prácticamente por querer ejecutar el plan que había trazado para avanzar.

El gordinflón también es parte de su sorpresa al notar que es un enemigo infectado con ataques a distancia, por no mencionar la forma de matar al jugador. Se enfrenta a él y consigue la victoria de forma eficiente gracias a las bombas molotov produciéndole nuevamente sorpresa por la eficiencia que tiene el fuego contra enemigos infectados. Empujando la camioneta suele hacer expresiones como ¡ay! y ¡huy! Culpa de la tensión generada por infectados llegando de diferentes lados; varias veces hace muecas y mueve la boca en dirección a donde quiere apuntar.

En la ciudad sin ley, no muestra interés por los enemigos humanos hasta llegar al hotel donde cae por el elevador, preguntándose porque el protagonista no había muerto con eso, para después continuar por el sótano con una sensación de terror e incertidumbre, que aumenta cuando ve una lámpara descolgarse del techo exclamando por ello.

La interacción con Ellie se mantiene nula aun después de la escena donde dispara un arma de fuego hasta donde ven el fondo fotográfico y realiza la interacción, posteriormente, cuando toca a la niña cubrir al jugador con un rifle, le produce bienestar y protección, y más cuando la niña recibe su arma.

La mejor forma que ha pensado para poder vencer a sus enemigos es atacar antes de que estos puedan hacerlo, como lo hace en el área donde esta estacionado el camión blindado. Aprendió a racionar sus recursos, especialmente balas, usándolas únicamente cuando se requieran, o cuando sabe que son suficientes para atacar primero.

Los hermanos Henry y Sam lo confunden haciéndolo creer que ellos son parte de una trampa realizada por los hombres que lo persiguen, lo cual cambia en el momento de esconderse en la juguetería, cuando Sam toma el juguete del suelo y Henry lo regaña por no ser algo que puedan usar, causándole pena por el chico. La interacción entre los jóvenes le llama mucho la atención, por ser los únicos chicos de esa edad que han de haber conocido en mucho tiempo, pudiendo apartar los problemas para poder relajarse, charlar y jugar.

Como francotirador, el jugador intentó disparar a las llantas del camión blindado para vencerlo, pero no lo consiguió. Los enemigos continuamente lo presionaban, llegando a susurrar cosas como ¿Dónde están? Cierra esta etapa con la muerte intuida de los hermanos, principalmente por los infectados que aparecieron tras haber eliminado el arma.

Otoño: Lo más destacado fue la exclamada emoción de ver un caballo, los detalles realistas y las ganas de montarlo, también interés por acariciarlo. Tras el tiroteo el paseo a caballo parece relajarlo mucho, yendo con calma, sin ningún tipo de prosa, especialmente al ver un supuesto camino por el que cree que puede ir.

Hay momentos del juego tras la confrontación con Ellie y toda la universidad donde mueve el pie continuamente, pudiendo ser emoción por continuar. Como era de esperarse, no quiso dejar el caballo frente a las puertas del laboratorio y ya ahí dentro, cuando Joel cae, se queda pensando con la mano en la barbilla pensando en lo que ha ocurrido. Se agobia al no poder ver su barra de vida mientras escapa herido con la ayuda de Ellie, hasta la escena donde Joel cae del caballo donde nuevamente se lleva las manos a la barbilla.

Invierno: Susurro durante la cacería, consciente de que los ruidos estridentes pueden asustar al venado, la verdad es que el animal no puede oír la voz del jugador. Durante la oleada se mantiene sereno y concentrado, y solo una distracción le causó la muerte, llevándose la mano a la frente como muestra de decepción y frustración.

Surge sorpresa al ver que los hombres que capturaron a Ellie son caníbales, sensación que se ve superada por una sorpresa aun mayor por ver a Joel despierto y levantarse con la herida que tiene, para ser más sorprendente aun el que logre combatir y torturar a la gente que encontró buscando a la pequeña.

Primavera: Presiente el cambio tanto de Joel como de Ellie, siendo el primero mucho más abierto y amable, mientras que la chica se muestra fría y cerrada, intuyendo que es tanto por lo que pasó en invierno, como lo que está por ocurrir presagiando el final de su viaje. La escena con las jirafas lo hizo pensar en las posibles explicaciones que esto tiene, pensando que la más clara era la unión incuestionable de Joel y Ellie como padre e hija, especialmente cuando esta última le da la foto de la verdadera hija de Joel a este.

Se dedicó a correr continuamente por el área tratando de incitar a sus enemigos para que se acerquen y recibirlos con armas de fuego, pero varios de esos intentos acaban mal, por lo que al final, algo frustrado, decide dejar a los últimos enemigos en pie, incluyendo gordinflones, para escapar.

Marlene lo hizo pensar en lo que significa ir a rescatar a Ellie y los beneficios por ayudar a salvar al mundo, pese a eso, se lanza contra sus enemigos para abrirse paso por los pasillos hasta la sala de operaciones, dejando a varios enemigos atrás. Ya en la sala, no dudó en asesinar a los tres doctores y huir con la pequeña. Corrió por el pasillo hasta el elevador para después llevarse el puño a la boca bajo la expectativa de lo que puede pasar.

El final fue algo completamente inesperado para el jugador, pues esperaba que la operación no sirviera para nada, esperando un Joel vengativo que quisiera matar a las luciérnagas, o un desastre en mitad de la operación. Quedó impresionado de la forma que como se resolvieron las cosas, matando Joel a la líder de las luciérnagas y el juramento de padre a hija.

Preposiciones Referenciales: Muchos videojuegos tienden a hacer que los jugadores vayan por un camino que no es el correcto, para encontrar secretos, The Last of Us no es la excepción, pues insita al jugador a explorar para recompensarlo, en este caso, intentó ir por otros caminos en la fase del caballo, a pesar de que es un camino lineal. Igualmente, esta área le recuerda a Minecraft y su espacio.

Preposiciones Sugestivas: Como muchos juegos que meten al jugador inmediatamente a la acción, busco la función de cada botón después del accidente de auto, para darse cuenta que el juego mete al jugador en la historia de poco a poco y no de golpe, como Halo o Resident Evil.

Los elementos del escenario llegaron a persuadirlo durante su escape en invierno, llegando al recinto junto al lago congelado, donde había una moto nieve, elemento que por sí solo funcionaría para escapar de aquella situación después de perder al caballo, pero no puede usarla porque es un mero elemento decorativo.

Otra preposición detectada es la de tratar a los hermanos en la ciudad sin ley como enemigos, pues está en un ambiente completamente hostil, rodeado de personas que no dudarán en matar al jugador, por no decir que Henry atacó a Joel hasta que vio a Ellie y se detuvo.

Preposiciones Sugestivas Orientadas: Es durante el invierno que se vale del único recurso de la cacería que dispone, el rastro en la nieve hecho por el venado, aunque es un espacio circular sin posibilidad de perder a la presa, usa este método para encontrar al venado si preguntar antes siquiera que puede o no puede hacer para encontrarlo.

En el túnel cerca del hospital al final del juego, presiente la existencia de varios enemigos, únicamente por ser el final del juego, teniendo este que obedecer a una curva de dificultad aceptable a lo que ya vivió en otoño, con los bandidos, y en invierno, con la oleada usando a Ellie.

Héctor Adrián Guarneros García

- Jugador Activo
- Sesiones de juego: 7
- Calidad de las sesiones: variantes, de mayor y menor duración
- Situación emocional predominante: Soledad y tristeza
- Elemento de videojuego que capto su atención: Imagen e Historia
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: El jugador mostró una emoción natural movido por la curiosidad de emprender una nueva aventura, llevándolo a revisar cada detalle de la casa de Joel y recorrer sus rincones para conocer más del contexto. Definitivamente fue un evento muy emocional,

pues el jugador no esperaba que el primer personaje jugable tuviera un final tan trágico en el juego a la vez de temprano. Declara haber sentido tristeza y hasta un poco del dolor Joel.

Verano: Ya que fue el inicio como tal de toda la historia central, el jugador se emocionó y se llenó de intriga al descubrir cómo había cambiado el mundo y la vida de Joel, nuevamente revisando cada rincón y escuchando lo que ocurre a su alrededor, conociendo así la vida del protagonista como traficante.

El jugador ve su encuentro con Ellie como el inicio del juego de emociones en relación a la niña; a pesar de que no considera a Joel como un personaje cruel o malintencionado en relación a ella, aquí empieza a surgir un momento en el que de pronto sentía lástima por el trato del protagonista hacia Ellie.

Aquí aparece el miedo a lo desconocido, a no saber cómo lidiar con los enemigos extraños y terminar muerto, comienza a desarrollar la forma para acabar con ellos a través de los siguientes enemigos, manteniendo la calma incluso en la zona del subterráneo.

A través de la muerte de Tess el jugador puede ver que ese evento es un desencadenante emotivo para el personaje que controla el jugador, así como la pauta para una continua cadena de eventos desafortunados, que empezaron por el brote de la pandemia y la muerte de Sarah.

En la ciudad sin ley, el camión se mostró como una amenaza que logró despertar la adrenalina en el jugador teniendo que evitar las ráfagas continuas ocultándose en cada espacio posible mientras se encargaba de los demás enemigos para avanzar hasta llegar a la parte alta, donde conoció a Sam y Henry, personajes que le agradaron, especialmente Sam, por su relación con Ellie.

En la torre de radio sintió alegría por ver como se reconstruía la relación entre los hermanos y los protagonistas, especialmente porque Ellie empieza a ser parte del Joel dándole su espacio para poder conversar a solas con Henry, aunque después sintió pena por el trágico desenlace al día siguiente dentro del juego, y a la crudeza de las acciones de Henry.

Otoño: El único momento a rescatar es en el momento que Joel cae herido atravesándose el abdomen con la varilla, recordándole al jugador el título Shadow of the Colossus. El ver

caer a Joel, tanto del segundo piso, como del caballo después de huir representa un duro golpe.

Invierno: Sintió pena por Ellie no saber qué pasó con su protector, especialmente en un invierno de apariencia duro. Este sentimiento se convierte en impotencia por ver como David secuestra con mucha facilidad a la pequeña y se la lleva a una celda donde demuestran sus tendencias por el canibalismo.

El saber que Joel está bien se convierte en un momento de felicidad, por otro lado, siente también angustia, por saber en qué situación se encuentra Ellie, para tener que ir a salvarla. Mientras que la chica trataba de defenderse de su agresor, el jugador se mostró molesto, hasta la muerte de este a manos de la chica, con lo cual reflejó satisfacción por la forma en que se sobrepuso a David.

Primavera: Tras lo ocurrido en la estación anterior, el jugador declara sentir empatía con la niña, por su comportamiento, aunque sintió lastima por Joel quien es víctima de la indiferencia de la pequeña compañera. La presencia de las jirafas hizo sentir en el jugador un bello momento siendo capaz de ver más animales y poder interactuar con ellos.

Rescatar a Ellie represento un esfuerzo lleno de adrenalina y angustia por llegar a tiempo a la sala del quirófano. Ya en el final del juego aparecieron sentimientos encontrados porque, por un lado, el jugador sentía también las ganas de ir por Ellie y sacarla del lugar para evitar su muerte, pero cuando Joel miente sintió también enojo e impotencia de que Ellie fuera engañada.

Preposiciones Referenciales: Ellie como personaje de apoyo ocasional la remite a personajes en otros videojuegos que precisan esa función, como Ashley Graham Resident Evil 4 o Maria en Silent Hill 2, cumpliendo un rol y añadiendo interactividad y vida al juego. También la escena cuando Joel pelea y termina con una varilla clavada en el abdomen, le género una emoción a cuando Agro cae de un risco en Shadow of the Colusus.

Preposiciones Sugestivas: Se incluye aquí también la comparativa entre los personajes de apoyo antes mencionados, respecto a la necesidad por tener que cuidarlas. Tanto Ashley como María comparten un elemento en común, pese a tener cierto grado de utilidad, son

inofensivas para las criaturas del juego, además de que también pueden morir dando por terminada la partida, lo cual pensó que ocurriría con Ellie.

Preposiciones Sugestivas Orientadas: A través de la lástima que surgió por conocer a Ellie y el trato que Joel mostraba hacia esta, comenzó a pensar en la relación que estos pueden llegar a tener en comparación con Sarah, al sentirse triste por la aparición tan efímera que tuvo al comienzo del juego.

Raúl Eduardo Reyes Hernández

- Jugador Activo
- Sesiones de juego: 7
- Calidad de las sesiones: extendidas, llegando a 3 horas seguidas de juego
- Situación emocional predominante: Suspense y Diversión
- Elemento de videojuego que capto su atención: Historia
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: Demuestra una preferencia por la compañía durante la actividad de juego, para platicar en relación a las cosas que ocurren. Explora con Sarah cada rincón con calma para acostumbrarse a los controles y para encontrar pistas de lo que lo que tiene que hacer.

En el coche jamás se movió del lugar a diferencia de los demás jugadores que revisaban su entorno, esto fue para poner atención a lo que dice Joel y Tommy mientras avanzan. Prácticamente no se distrae del camino u objetivo en cuestión, yendo junto a Tommy en todo momento. Considera la muerte de Sarah demasiado para el protagonista.

Verano: Se mantiene tranquilo ante las muertes de civiles durante la inspección de rutina. Pasea con calma esperando a que pase algo, aunque gesticula intrigado por las condiciones de la ciudad, así como la charla que tienen algunos soldados respecto a las luciérnagas.

Dentro de la nube de esporas, se intriga por la forma y el comportamiento de estas, revisando los cadáveres alrededor, especialmente el que tiene brotes del hongo saliendo del pecho, también por la forma similar que tienen estos hongos con otros que haya visto en la vida real.

Tess le representa un personaje fuerte y decidido, además de ser quien le dice al jugador que hacer, la forma como se comporta le divierte, es especial cuando consiguen llegar con Robert, sorprendiéndose de lo que puede ser capaz por no tener lo que quiere o si la traicionan.

Ellie le parece una niña curiosa y con un carácter fuerte templado por la vida que lleva siendo tan joven, aun así, el jugador pensó en cuidar a la niña, y cerca del túnel norte para salir del muro, se quedó parado hasta que Ellie subiera por el contenedor de basura viendo si esta necesitaba ayuda.

Afuera del muro, mientras huye de los soldados, cambia el semblante sereno que tenía por uno más centrado en la acción, preocupándose por lo que pueda llegar a pasar, además sus reacciones se vuelven más ágiles de esta forma, pudiendo evitar a los soldados hasta llegar a el edificio colapsado.

Al aparecer el primer chasqueador, de inmediato se reflejó la tensión en sus manos y se movió tal y como Tess le enseña: lanzando una botella y caminando agachado para disminuir el ruido al andar. Se mantiene persistente al morir varias veces en el área donde se encuentra el revólver hasta conseguirlo, el problema principal fue el chasqueador.

Llega a estar tranquilo gran parte del juego, hasta que ocurren ciertos eventos que él considera inesperados, un ejemplo es cuando el edificio del museo se cae separando a Joel de las chicas, para después espantarse de la repentina entrada de Joel y la aparición de Tess cerca de la salida de este edificio.

Tener a Ellie como compañera lo deja inconforme y tenso, al punto de reaccionar rápidamente cuando la chica dice ver luciérnagas, pensando en el grupo armado, cuando en realidad miraba luciérnagas de verdad. De la misma manera, los objetos que encuentra pueden llegar a parecerle algo ridículos, como tornillos para mejorar armas de fuego pequeñas.

La bombas, lo pusieron alerta, aunque le gustaron, pensando el sí se pueden obtener en el juego, aunque después se asustó con el corredor que golpeaba la puerta al entrar y buscar recursos, este le saltó enfrente y exclamó por la sorpresa de ver al enemigo que pensó, ya no estaba.

Los eventos siguientes resultan muy divertidos para el jugador, empezando por el momento en que Joel cae en la trampa de Bill y queda de cabeza, después el golpe que se da este al caer, seguido del golpe con el tubo que Ellie da a Bill para terminar con la pésima relación que tienen los compañeros de Joel en todas sus conversaciones.

Al obtener una escopeta, se le notaba más tranquilo, hasta que se enfrentó a varios chasqueadores en el cementerio tras el depósito de armas, obligándose a usar los explosivos, pero muriendo un mar de veces. Es importante añadir que el sujeto no ha tenido ningún momento de frustración por perder, al contrario, lo toma con alegría.

El gordinflón fue otro factor de sorpresa al no esperar que este fuera un atacante a distancia, como veloz para atrapar a sus víctimas. Buscó por todo el escenario objetos para vencerlo mientras esquivaba sus ataques, para encontrar alcohol y trapos para fabricar una bomba molotov, objeto que lo ayudó a ganar el encuentro.

Ellie empieza a ser de un agrado mayor que en el comienzo, empezando a atacar a los enemigos lanzando botellas, especialmente con esa acción al ver un enemigo acercarse con un palo de madera para golpear a Joel, cosa que la niña impidió con un tiro certero a la cabeza del agresor, dándole al jugador tiempo para contraatacar.

Pasado el almacén, hasta el hotel, toma demasiada confianza de sus habilidades encarando a los hombres sin temor alguno, exclamando frases como “órale” al sorprender quien tenga enfrente sin darle oportunidad de atacar y “esa ya me la se” evitando los ataques sorpresa. Esta situación lo pone muy contento.

No tuvo reacciones cuando Joel cayó junto al elevador, pero el ambiente del sótano fue suficiente para tensar al jugador, haciendo que se asuste de la lámpara que se desprende del techo y cuando ve a una manada de ratas huyendo del peligro y, por último, cuando activo el generador siendo atacado por acechadores.

El momento más eufórico que experimentó el jugador fue el combate con los hombres de la ciudad sin ley afuera del hotel con Ellie cubriéndolo, trazando un plan improvisado que fue dando resultados favorables sin malgastar las bombas y dando en el blanco en la medida de lo posible, consiguiendo sobrevivir a uno de los enfrentamientos más grandes del juego.

Con Henry y Sam tuvo una muy buena interacción desde el inicio confiando en ellos, especialmente después de ayudarse mutuamente contra personas enemigas después de la escena de la juguetería. Pero todo cambió cuando abandonaron al jugador después de huir hacia el puente, desde ese momento la relación se torna distante para con Henry únicamente, teniendo afecto por Sam porque hizo equipo con Joel y por ver cómo se lleva con Ellie jugando a los dardos.

Seguros los cuatro personajes en la torre de radio, siente empatía por Sam antes de saber que está infectado, y en la mañana, cuando ataca a la niña, se muestra aún más impresionado de que Henry haya matado a su hermano y después se suicidara; muy dramático, declaró.

Otoño: La primera reacción en esta parte es cuando Tommy enseña la foto de Sarah a Joel, impresionando al jugador del porque tiene esta foto gracias a la reacción del protagonista. Por otro lado, Tommy como compañero le parece un personaje inútil, pues logra dar en el blanco con un rifle, considerado una de las mejores armas por el daño que hace, y no consigue matar a los enemigos.

La universidad le parece demasiado grande y tediosa, teniendo que pasar por dos zonas con infectados, una de ellas con esporas, para llegar a las puertas del laboratorio. Ya dentro revisa cada rincón del lugar buscando pistas, encontrando las grabadoras, que mandan audio directamente al control, cosa que le gustó mucho. Se muestra impactado por la herida que gana Joel al caer, así también se mostró sorprendido por el comportamiento de la niña para ayudar a su compañero a huir.

Invierno: El diseño del venado en el juego le resulta bello, por la calidad al detalle que el animal tiene. En la fábrica abandonada mejora su técnica con el arco de forma que empieza a tomarle cariño al arma. Lejos de Joel, mientras es perseguido, intenta subirse a la moto nieve, no porque cree que puede escapar, solo lo hizo para pasar un buen rato.

La revelación de la tribu caníbal igualmente lo impresionó, sobre todo cuando David ofrece comida a Ellie después de que vio como desmembraban un cadáver. Igualmente se emociona por la forma en que la niña se las arregla para escapar usando la cabeza, aunque

después esa emoción disminuye por ir sin armas en una parte del juego con muy poca visibilidad.

Como otro momento de comedia, al disparar una flecha o bala a un enemigo humano, este se retorcerá dependiendo del área en el que se disparó; en su momento, disparó una flecha al instante usando a Joel en el área genital de un enemigo que salió de la nada, haciendo que este use la animación programada para los impactos en el abdomen doblándose de dolor de forma muy parecida a un golpe en los genitales. Acto seguido el jugador se rió.

Primavera: La escena con las jirafas le hizo creer que su significado es la familia al ver tantas juntas, posteriormente, se queda observando a Joel y Ellie mientras estos ven irse a los animales. Esto hizo que la revelación sobre la cirugía de Ellie fuera impactante, al grado de comprender a Joel y la necesidad por ir a salvarla, viendo como Joel hacia lo correcto matando a Marlene.

Preposiciones Referenciales: Los hongos y las esporas no le dejan ninguna duda del elemento natural que compone la infección, comparándolos con otras especies de hongos que ha visto en documentales y películas sobre la vida silvestre y su comportamiento.

Preposiciones Sugestivas: Todas las cosas donde puede cubrirse le indican que debe estar agachado todo el tiempo, si bien es una de las mecánicas para la supervivencia del jugador, evita cualquier riesgo incluso en zonas seguras, y en lugares donde ya combatió y logro eliminar a todos los enemigos.

La aparición de esporas le es un indicador de gordinflones. Si bien en las esporas es posible que haya enemigos, y que los gordinflones produzcan las nubes al estallar, muchos de los gordinflones están fuera de las nubes de esporas, simplemente considera las nubes de esporas como zonas de alto riesgo.

Preposiciones Sugestivas Orientadas: En el hotel se genera un gran momento de tensión cuando Joel y Ellie abren las puertas de un elevador para usar la compuerta de arriba y seguir su camino, justo en ese momento el elevador comienza a hacer ruidos muy estridentes, hasta que por fin cae, el jugador afirma en el momento que escuchó esos sonidos el ascensor iba a caer.

La escena de las jirafas en la primavera le hace pensar en la relación que hay con la familia, pues entre ellas hay una jirafa más joven que el resto, además de que Joel convence a Ellie a acariciar una, como si fueran una familia de visita al zoológico mientras comparten tiempo de calidad.

Sergio de Jesús Reyes Hernández

- Jugador Activo
- Sesiones de juego: 7
- Calidad de las sesiones: extendidas, llegando a 4 horas seguidas de juego
- Situación emocional predominante: Nerviosismo
- Elemento de videojuego que capto su atención: Historia
- Modo de juego: Normal

Sesión de juego:

Preludio: Comienza entre risas por la broma que Joel gasta a Sara haciéndola creer que el reloj está descompuesto, por otro lado, mientras mueve a la niña, afirma sentirse acostumbrado a el control de Xbox, poniendo lo un poco incómodo a la hora de apretar el botón triángulo de acción.

El primer infectado le resulta obvio para llamar la atención y generar un ambiente de terror, aunque la pandemia supera sus expectativas mostrando un rostro de desagrado y miedo tras el choque. En todo momento trata de seguir a Tommy y no se separa de él por estar nervioso debido a la gente a su alrededor, aunque esta tensión se disipa si falla, lo cual toma con mucho humor.

Verano: Encuentra narrativamente lógica la visión post-apocalíptica que tiene su entorno, efecto que lo pone cómodo al preferir juegos con historias concisas. Esto lo lleva a revisar cada documento que pueda tener, llevándolo a ser el único jugador en encontrar los panfletos de infectados y el nivel de peligro que representan.

Durante la charla que tiene con Tess colocando la escalera, después de que Joel diga “damas primero” y ella le responda, ríe al saber que ella no es poca cosa, y afirma que ella

incluso es la jefa, reconociéndola como superior y al mismo tiempo, le da más importancia que a Joel.

Le gusta el modo escucha, declara que es un muy buen elemento para el juego, así como una característica para el personaje que lo hace destacar. En su primer combate con infectados intentó golpear, pero después de intentar se sintió más cómodo y seguro disparando.

Buscando a Robert el jugador toma a Tess en serio en todos los aspectos, hace lo que ella diga porque es ella quien está enseñándole lo que puede hacer. Durante los enfrentamientos con los guardaespaldas, con frecuencia sonríe de forma nerviosa, pensando en que los enemigos puedan matarlo.

Nuevamente bromea con respecto a Tess y el hecho de que Robert no quiera cooperar, reafirmando quien es la jefa y porque no debería haberse metido con ella. Ya acompañado de Marlene, llegó a golpear a un guardia por accidente apretando el botón equivocado, esperando el combate, se alejó para apuntar, pero el guardia actuó como si nada hubiera pasado, causándole risa a carcajadas.

Fuera del muro, dentro de los edificios derrumbados conoció el pavor que el chasqueador puede infundir en los jugadores, especialmente por los movimientos que realiza para no ser dañado por las balas. Tras esto empieza a desconfiar en todo momento de los ruidos en todo lugar.

El grupo de chasqueadores en el subterráneo logró colocarlo tenso, evitando así la pelea, decidió continuar si armar alboroto. Con cada movimiento que realizaba, sacaba su lengua y esta se movía a la par que el personaje, dejando en claro la concentración en ese momento y la cautela con la que buscaba salir del lugar.

En el momento en que Elle tira el jarrón del museo y empieza a disculparse, el jugador habla con ella y la empieza a regañar con un toque de humor hacia la situación. Separados y unidos, al momento en que Tess afirma estar bien, hace un gesto de incredulidad sonriendo un poco y entrecerrando los ojos, intuyendo que ha sido mordida.

Muerta Tess, la continua amenaza de los guardias nuevamente pone en tensión al jugador, y al no poder tenerlos en la mira siempre, aun con la existencia del modo escucha, revisa las habitaciones con cuidado apuntando con el arma nada más entrar para después agacharse.

Después de salir del capitolio, en los túneles inundados, mostro su desagrado por este tipo de escenarios. Además, cada que se sumergía aguantaba la respiración de la misma forma que hacia Joel, por el mismo periodo de tiempo, hasta el punto de estresarse por no “poder” respirar.

Dentro de la ciudad de Bill, busca provocar a los chasqueadores para poder matarlos luego, solamente por diversión. Las trampas le dan igual hasta que casi logra activar una caminando sin fijarse. Con frecuencia se ríe de los comentarios de Ellie especialmente la parte en que ella se asusta de una puerta que está siendo golpeada por un infectado y el jugador va a revisar.

Se tensa estando de cabeza y más al tener que huir sin conocer el camino hasta el refugio de Bill, en donde se ríe del golpe que la niña da a este por haberla esposado a un tubo y cuando bromea del trasero del ermitaño. También del sarcasmo de Bill con respecto a los autos cuando la niña sugiere arreglar uno de lo que se encuentran a la vista.

Continua su diversión hasta obtener una escopeta, que lo deja tranquilo por bastante tiempo, incluso al enfrentarse contra el gordinflón. En la camioneta, nuevamente se ríe del comportamiento de Ellie por ser infantil, lo cual resulta lógico, hasta que esta muestra la revista pornográfica de Bill a Joel.

Más adelante, dentro del hotel, admira el detalle que tiene este en cuanto a objetos como las maletas, ropa, muebles y demás, también redescubriendo el modo escucha, el cual empieza a usar más a menudo por su eficacia al momento de encontrar a los enemigos y actuar en contra de ellos.

Imaginó el dolor que tuvo que haber sufrido Joel al caer con el ascensor para después responder con sarcasmo a la negativa de Ellie. Después comenzó a ponerse nervioso en un área llena de infectados, especialmente un gordinflón, al cual logra matar, pero mantiene la guardia alta por culpa de los acechadores.

Henry y Sam resultaron personas sospechosas desde un principio para el jugador, llegando incluso a esperar que maten a Henry mientras Joel escapa del peligro, esto hace que, en el momento de escapar, no se sorprenda en nada por ser abandonado y salvado por conveniencia. Dentro de las alcantarillas, muestra su desconfianza al cambiar de compañero ya que el niño no está armado, aunque la zona infantil logra conmovirlo.

Paseando por los suburbios, comienza a tomar aprecio por Henry gracias a las historias que este personaje cuenta, y también de los comentarios de los niños acerca de todo lo que encuentren, especialmente con el camión de helados, riéndose de Ellie por no conocer los camiones de helados y decir que Joel vivió en una época extraña.

Con frecuencia, se mostró inquieto con el francotirador, llegando a gritarle “chismoso” cada que daba la posición del jugador. Con rifle en mano, sintió como las cosas se volvían más fáciles, especialmente contra el camión blindado el cual pudo destruir con un intento. En la escena de la torre de radio, cuando Ellie va a ver a Sam y este le pregunta por sus miedos, adivina sobre el temor de la niña a estar sola. Finalmente, reacciona a la muerte de Henry saltando de la impresión, pues no esperaba que este se quitara la vida después de matar a su hermano.

Otoño: El lazo entre ambos protagonistas se vuelve fuerte, y es algo que el jugador puede ver y que resulta en algo interesante, pero también puede ver que las cosas no han cambiado, especialmente con Ellie, quien se enoja por tener que subirse a una tabla de madera otra vez, lo que provoca la risa del jugador.

Avanza con cautela incluso dentro de la presa, previniendo cualquier tipo de ataque, incluso viniendo de los caballos, a los que toma cierta desconfianza. Cuando Tommy muestra la foto de Sarah a Joel, hace una mueca indicando que eso es algo que no debía hacerse.

En una mesa de trabajo cercana se dedicó únicamente a mejorar la escopeta, y al disparar contra un bandido, este salió volando por el retroceso generado por el arma, lo que emocionó al jugador bastante, adoptando una postura más recta y cómoda, perdiéndola al verse superado por enemigos con armas de alto calibre.

El andar a caballo acabo siendo emocionante y divertido, además de ser más eficiente por la velocidad en que se mueve el animal, lo mismo dentro de la universidad, pasando de largo varios lugares para continuar en la senda y llegar al laboratorio donde lo deja atrás.

El jugador te repente se tornó hostil cuando llegaron los bandidos al laboratorio y más después de que uno lo asusto por no verlo llegar al apuntar a otro lado con la cámara. Cuando Joel cae, exclama como si el sintiera el dolor, poniéndose nervioso de la forma en que las cosas van hasta escapar de la universidad y ver a Joel caer a lo que pensó fue su muerte.

Invierno: La cacería lo pone impaciente por la dificultad que conlleva para el jugador, especialmente por las ramas en el suelo que generan ruido al ser pisadas, espantando al venado, y son muy difíciles de distinguir en la nieve, aunque después de conectar el primer tiro, se valió de la sangre del animal para seguirlo.

Jugar con Ellie lo pone más nervioso y afirma sentirse vulnerable por la facilidad con la que la niña recibe daño. Al final de la oleada seguía tenso y más después de que David revelase quien es en realidad, aunque se calmó un poco después de ver que Joel seguía con vida.

Cuando fue capturado por los caníbales, se impresiona más de la forma de actuar que tiene Ellie para no mostrar debilidad e intentar quitarle las llaves a David, y por la forma de interrogar de Joel torturando a los hombres que consiguió capturar un estando malherido. En forma de comedia, mientras avanzaba con Joel para capturar a uno de los hombres de David, llegó a disparar accidentalmente una flecha en el trasero de uno de sus enemigos, provocándole una gran risa.

Primavera: En el camino al hospital, comienza a tener una sensación de vacío que lo deja inquieto, pues esperaba escuchar a Ellie como siempre lo hacía. Nuevamente, esta situación lo pone nervioso cuando hay que bajar la escalera, conversando con Ellie de manera humorística como si de verdad lo fuera a escuchar.

En su pelea contra las luciérnagas, vivió una emoción real de conflicto como debe ser en los finales de los videojuegos, hasta la resolución del conflicto escapando con Ellie, viendo lógico el comportamiento de Joel matando a Marlene para evitar que los siguiera y mintiéndole a Ellie para que se quedara con él.

Preposiciones Referenciales: En las películas, afirma el jugador, aparece un zombie y únicamente un zombie para mostrar la amenaza, el cual siempre será abatido a menos que realice un papel mucho más significativo, el primer infectado en el juego le preciso a las criaturas de otros juegos y películas, como Zombie, para las consolas Xbox One y PS4.

Preposiciones Sugestivas: Desde que empezó a recolectar los comics de Starlight dentro del juego, coincidió en el momento en que Ellie atacaba a los enemigos con su cuchillo, haciéndolo creer que son como manuales de supervivencia para desbloquear habilidades para la niña.

Preposiciones Sugestivas Orientadas: Dadas las circunstancias, no le fue difícil saber que Tess estaba infectada a causa de la mordida que uno de los enemigos del museo le dio, especialmente por la cantidad de estos en el lugar, y por la forma en que el jugador podía ver a una mujer ruda recuperar el aliento.

Ellie le pareció una niña muy interesante desde el inicio, al ser una chica fuerte se mostraba dependiente afirma el jugador, por lo que intuye que su mayor miedo es estar sola, pensamiento que reafirma tras la conversación que tiene la niña con el hermano de Henry.

Diego Joaquín Hernández Pimental

- Jugador Activo
- Sesiones de juego: 6
- Calidad de las sesiones: extendidas, llegando a 4 horas seguidas de juego
- Situación emocional predominante: Alegría proveniente de la intriga.
- Elemento de videojuego que capto su atención: Cinemáticos
- Modo de juego: Normal

Sesión de Juego:

Preludio: A diferencia de los otros jugadores, el tiempo que dedica a la exploración es mayor, teniendo en mente revisar cada rincón del entorno para encontrar objetos, pistas y posibilidades dentro de las mecanizas, como ver que objetos se pueden mover, o con los que se puede interactuar, como es el caso de la tarjeta de cumpleaños, el teléfono en la

recamara de Sarah, el diario en el baño, la televisión en el cuarto de Joel, el teléfono, y la nota en la cocina.

En el auto mira a todos lados y observa todos los sucesos que se suscitan. En el momento que ocurre el accidente mueve la cabeza hacia atrás como reflejo del impacto que le causo ese evento. Después se le ve yendo despacio, apreciando la gama visual del escenario hasta el punto donde Joel se separa de Tommy, dejándose matar para ver cómo es la secuencia de muerte.

Verano: Nuevamente recorre el escenario apreciando los elementos que lo conforman, ahora con una libertad mayor, que en el preludio. Una vez obtiene un arma, se muestra emoción al querer probarla, acto seguido, apunta con ella, sorprendiéndose del ligero zoom que hace la cámara detrás del personaje para afinar la puntería.

Tess lo impresiona constantemente con todas sus acciones, empezando por su respuesta con la expresión de Joel “damas primero”, después con la forma en que pelea lado a lado con el protagonista contra los infectados. Por último, de la forma tan fría con la que puede llegar a matar, comenzando por el hombre al que le da un tiro en la frente al cansarse de discutir, en seguida con el hombre al cual le corta la garganta sin que la vean, para terminar con el tiro a Robert. En todos esos momentos exclamaba mientras sonreía.

El personaje de Ellie le causa gracia por los comentarios que llega a hacer, comenzando desde que se conocen, en el túnel norte, cuando le dice al jugador que no le dirá nada de su pasado, la siguiente cuando salen del muro y la niña pide disculpas al mismo tiempo que apuñala a uno de los soldados en la pierna. Dentro del edificio a punto de derrumbarse ríe igualmente con el comentario de hace Ellie cuando aparece el primer chasqueador.

La travesía deja de ser tan divertida en el momento que se enfrentó al grupo de chasqueadores en el subterráneo, aunque esto hizo que comenzara a experimentar con las posibilidades que tiene con respecto al sigilo, moviéndose más lento o más rápido para ver cómo reaccionarían, muriendo en un par de ocasiones hasta entender cómo funciona el sigilo.

Se mostró incrédulo al recibir la noticia de la misma Tess acerca de su mordida, esperando que ella continuara con sus compañeros por más tiempo, queriendo regresar al recinto de

donde viene y ayudarla. Dentro de la nube de esporas fuera del capitolio, comenzó a mostrarse ansioso en grado mínimo, únicamente porque las esporas no lo dejan ver bien y no quiere sorpresas.

La ciudad de Bill fue un cumulo de felicidad empezando por ver las bombas puestas alrededor del lugar, viendo como explotó un chasqueador al tocarla, emocionándolo mucho. El arco detrás del sofá también lo emocionó por lo genial que cree que es aquella herramienta. Y curiosamente, cuando cayó en la trampa de Bill, asumió el reto pudiendo enfrentarse a los enemigos sin mucha complicación, poniéndolo contento.

Al conocer a Bill, las risas siguieron por los comentarios que la chica y el ermitaño hacían continuamente, también por el golpe que la chica da al hombre después de liberarse, de la desobediencia cuando Ellie toca las cosas de Bill para recibir un regaño de este, seguido de una seña con el dedo, culminando su alegría con la revista de Bill y la broma que gasta la compañera de Joel a este.

Tras haber llegado a la ciudad sin ley, la emboscada lo tomó por sorpresa, emocionándose de cómo se resuelve el conflicto. Siente la creciente curva de dificultad en el almacén donde se enfrenta a todos los enemigos, perdiendo un par de veces, y en cada una llevándose la mano a la cabeza en señal de reflexión por sus acciones, mejorando notablemente su técnica de juego en cada ocasión.

Reacciona de manera seria ante los cuerpos de la pareja que ese suicidó, activando el dialogo con Ellie y viendo un rato los cuerpos pensando en la elección del suicidio que tomaron. En el sótano del hotel las ratas le indicaron peligro, aunque continuo tranquilo hasta ver un gordinflón que salió, a su parecer, de la nada.

El camión se mostró ante el jugador como una sorpresa increíble al mismo tiempo que letal, primero matando a la pareja que iba huyendo de este, haciendo que el jugador muestre el impacto en su rostro, especialmente cuando puede ver que en frente de este está atado el cadáver de un hombre. Después del enfrentamiento tan breve que tuvo, comenzó a generar un respeto por este al punto de tenerle miedo cuando reaparece en la noche del escape.

Los hermanos que atacaron al protagonista también influyeron en su estado de ánimo, Henry por ayudar de la misma forma como lo hacía Tess, y Sam por empatizar rápidamente

con Ellie. Sin embargo, todo cambió cuando abandonan al protagonista, razón que generó odio hacia estos por parte del jugador. Aunque la confianza se fue recuperando poco a poco por los actos de Sam, siendo el compañero de Joel por un breve periodo de tiempo, y el amigo de Ellie. Eso hizo que la muerte de ambos al fuese impactante y triste.

Otoño: Comenzó con una reacción después de volver a ver a Tommy, superada por el impacto de ver la foto que este tiene guardada, para después reaccionar a la discusión que tienen Jole y Ellie en la cabaña dentro del bosque, dándole la razón a Ellie pues sabe de antemano que ambos se quieren, algo que Joel intenta negar. Este momento le parece bello.

Bajo ataque en el laboratorio, comienza a plantearse un desafío, el cual consiste en avanzar lo más que pueda en la aventura, bajo ataque, sin curarse, aunque si barra de vida se encuentre en modo crítico. Al caer, desbordó sus sensaciones por ver a Joel herido, y su continua lucha por escapar con la ayuda de Ellie. Se mantuvo a la expectativa todo el tiempo en el transcurso de esta parte, hasta ver a Joel caer del caballo.

Invierno: Joel mostró el interés del jugador durante su interrogatorio, creando un ambiente con el cual si tendría la información que quiere, sintiéndose mal por lo hombres que capturó y mató. Juega de acuerdo a la situación en la que está Ellie, huyendo deprisa sin comprobar nada en los rincones y evitando a los enemigos ágilmente, la razón: no está adecuadamente armado

Confrontar a David fue lo más angustiante que hizo en el juego, teniendo que defenderse de un enemigo al cual no le puede atacar con armas de fuego, generando distancia entre el jugador y el agresor, haciendo cada momento en que pudo apuñalarlo, un goce muy grande para el jugador. Al final, es la forma en que la chica mata al líder del grupo caníbal lo que deja impresionado y feliz al jugador, alegando que se lo merecía.

Primavera: La escena de las jirafas le hizo ver una conexión muy fuerte entre los protagonistas del juego, de una forma muy bonita, admite. Sin embargo, el final del juego es lo único a rescatar para él, primero por la forma despiadada en la que Joel mata a Marlene sin concederle una oportunidad, y cuando este le miente a la niña sobre lo ocurrido con las luciérnagas, creyendo que la chica puede entenderlo a la perfección, debido a que la rescató porque la quería, aunque eso involucre la perdición de la raza humana.

Preposiciones referenciales: Muchos juegos ofrecen al jugador pistas de como continuar su travesía a través de documentos que están esparcidos por los escenarios, comparando este juego con otros como Silent Hill. Es el caso del jugador, que espera encontrar pistas para seguir con su aventura. Es únicamente durante el principio del juego cuando hace esto hasta que se da cuenta de que el uso de los archivos es meramente narrativo.

Preposiciones Sugestivas: Mostró un respeto y admiración por Tess, y por todas sus acciones, así que, en cuanto se enteró de que estaba infectada, tuvo una reacción de incredulidad, pues le parecía un personaje fuerte, un compañero leal que te sigue al final de la aventura

Preposiciones Sugestivas Orientadas: Los ruidos y la forma de tambalearse del elevador en el hotel hicieron pensar en la posibilidad de que este se callera, incluso se negó a seguir por un rato pensando que se se podía ir por otro camino, al no encontrarlo se arriesgó.

La muerte de Tess le hizo pensar que cualquier personaje moriría, pensando que la próxima víctima sería Bill y, aunque esto no fue real, mantuvo esa sensación cuando conoció a Henry y su hermano, y de no ser por el abandono y la charla en la torre de radio, el jugador seguiría pensando igual.

4.3. Cierre del método de análisis del jugador

Aquí se revela efectivamente la presencia de un significado aparte del real, creando la segunda apertura de la que Umberto Eco hablaba, teniendo en cuenta todos los elementos del juego, así como los puntos de inflexión claves donde la presencia de una sensación es viable. Al mismo tiempo se puede observar la diversidad en los casos en un juego rico en elementos capaces de ser comparados o recreados a partir de la información y el contexto obtenidos dentro del juego.

Mientras que unos jugadores lograron empatizar con los personajes como Ellie, otros no tuvieron reparo en admitir que el personaje les resultaba molesto; mientras que unos jugadores disfrutaron del juego hasta el final, otros sintieron terror y estrés por jugar en un

entorno repleto de amenazas. Aun así, cada jugador estuvo en la completa libertad de realizar las acciones que consideraron mejores, como la resignificación de los elementos que los marcaron.

En lo que se refiere a las cuestiones de la estética, el siempre hecho de generar una sensación a través del orden establecido, asimilando experiencias pasadas como la viva experiencia a través de un reflejo trazado por el jugador, complementando al videojuego y revelando hechos de su persona, como ideas individuales de lo que corresponde la belleza, yendo desde las acciones que pudo realizar, a través de su ética o relación con la situación, como de la apreciación del entorno visual, sonoro y narrativo.

Todos los jugadores concluyeron con éxito el juego, unos más pronto que otros, y todos ejecutando su propio camino, generando dentro de ellos una experiencia invaluable que solo podrá ser enriquecida por otras personas con el conocimiento en común. El videojuego es una obra abierta desde la perspectiva de Eco, formando la obra a través de los actos de los jugadores, motivados por su ética, sus necesidades, su curiosidad, así como la búsqueda de una visión diferente.

Importante también es rescatar que las emociones, como se ha discutido aquí con Paul Ekman en el capítulo anterior, tiene una función de detonar ante un estímulo vivencial, dejando a la razón de lado. Es por ello que los jugadores en gran parte de su experiencia manifestaron sensaciones de manera inconsciente dando pie a la lectura corporal realizada por el analista.

De entre los jugadores que tuvieron una experiencia cercana al terror estando inmersos en el mundo de TLoU, no solamente se movían de manera lenta a través del mundo virtual, también reaccionaban fuera de este con pequeños saltos al ser sorprendidos por un enemigo o un elemento del escenario visual o sonoro. De igual manera buscaban salir rápidamente de entornos hostiles y no volver a entrar en ellos evidenciando la necesidad por la supervivencia con si de verdad se encontrarán en ese lugar.

El ambiente de terror en si está cargado de elementos que responden a una estética vulgar y repulsiva, al mismo tiempo que el jugador se encontraba con espacios detallados evidenciando la belleza de la naturaleza real, quedándose tranquilos en estos lugares cuya

representación del mundo real es tan exacta, que provoca en ellos paz y seguridad, además de vida, en un mundo estéril, conflictivo y muerto.

Es por medio de las preposiciones que también se obtienen resultados para el análisis de la estética, el juego y las sensaciones. Los jugadores se remitían a diferentes recuerdos, al mismo tiempo se dejaban llevar por su imaginación y la línea narrativa del juego para lograr otorgar un significado a su propia experiencia, enriqueciéndola. Hubo jugadores que comparaban el juego o ciertas cosas dentro de este como los personajes, con otros juegos como Resident Evil o Silent Hill que pertenecen al género de Survival Horror, como también técnicas de juego como los FPS Halo y Gears of War.

Crearon sus propios escenarios donde predecían las cosas que podían llegar a ocurrir, lo que afectaba directamente al jugador por ser éste el actor principal que mueve los hilos de la trama mientras avanza. Con cada acción el jugador se veía directamente involucrado con el desenlace de ciertos conflictos, como la muerte de Tess, habiendo algunos que pensaban en haber sido más rápidos para llegar a ayudar, como lo que creyeron que habían muerto cuando Joel cae del segundo piso de los laboratorios por estar éste ligado a un cinemático interactivo que, por habito en estas alturas del juego, representa una esperanza de supervivencia para evitar fallar y continuar después de enfrentar el problema.

Naturalmente, la construcción social y emocional de cada persona indicó reacciones diversas, lo que hace más interesante el caso de estudio, pudiendo usarse un juego lineal, sin alguna alternativa de cambio en la trama, para generar diversas opiniones acertadas en relación a las experiencias adquiridas en las sesiones de juego. De igual manera, la posibilidad de los videojuegos para conmover a su audiencia por medio de herramientas y técnicas de diversos artes, como el cine, el teatro, la pintura, y la música.

Como es previsto, toca reunir a los jugadores en un grupo de discusión donde se tratará el tema del videojuego como arte a través de la experiencia sensible con el juego *The Last of Us* con el fin de observar los puntos a favor y en contra que generen el debate y el consenso formando así un producto cargado de verosimilitud ante el fenómeno presente.

4.4. El grupo de discusión

Usando la propuesta de construcción de Jesús Ibáñez para los grupos de discusión y la creación del producto llamado discurso, creado a partir del consenso, se muestran ahora los resultados basados en la experiencia de juego de cada individuo, provocándolos con la premisa del videojuego como arte capaz de despertar emociones, usando *The Last of Us* como base de la discusión.

Como primer elemento para abrir la discusión, se trató a los personajes como un puente entre el jugador y los sucesos emotivos, siendo estos controlados por el jugador, como también los culpables de mostrar las verdades del mundo real, dentro del virtual, como el aprovecharse de los semejantes, usándolos en beneficio propio, pero únicamente con motivos de supervivencia, dejando a un lado la moral y las relaciones sentimentales. Esto muestra una aceptación del mundo por las condiciones del Cordyceps, reconociendo que lo que ocurre con Joel y Tess no es lo correcto, pero tampoco es malo, moralmente hablando.

Son las cualidades reales de los personajes lo que generan la empatía por sus historias, siendo la de Joel, la más impactante por haber perdido a su hija cerrándose en un mundo donde solamente se preocupa por sí mismo, ya que su relación con Tess es meramente profesional, siendo ambos traficantes.

La belleza que encierra el juego se involucra con los sentimientos ocultos de los personajes apareciendo en el momento de la verdad, retratando a los jugadores que cualquier persona por simple que parezca, puede cometer los peores actos. Joel fue traficante y antes era un bandido a sangre fría, matando y robando a los inocentes; Tess era respetada por la comunidad del bajo mundo, enfrentándose a todo el que se pusiera en su camino, sin dejar de tener miedo, especialmente a terminar infectada, lo cual ocurre, haciendo que ésta esté dispuesta a reconocer sus malas acciones y llevar a Ellie para que creen una vacuna y puedan salvarla.

En seguida, rescatan a Ellie como el factor más importante dentro de la historia, siendo el lado humano dentro del juego, devolviendo a Joel la necesidad por brindar amor a otra persona, con el miedo latente de perderla como ocurrió con Sarah. También por ser un lazo que se va creando con el jugador, representando a Joel, por ser estos ajenos a la niña, poco

a poco construyendo una relación sentimental, a través de su presencia y comentarios. Recordando algunos de los miembros del grupo que hablaron con ella en algún punto.

Los lugares funcionan como un punto de liberación y de tensión, primero por los lugares lúgubres, llenos de esporas, enemigos humanos o infectados, o completamente a oscuras, donde se puede presentar lo el terror, lo grotesco, y lo desconocido, provocando a los jugadores huir y dejar lejos esa zona, para llegar a las zonas de liberación, como los bosques o zonas abiertas cuya ambientación, visual y sonora, relajan al jugador, haciendo que muchos quisieran regresar ahí.

Uno de estos lugares bellos es la zona de cuarentena abandonada cerca del hospital San Lake cerca del final del juego, donde está un grupo de jirafas viviendo, pudiendo apreciar un panorama iluminados por los rayos del sol, con las montañas nevadas de fondo y los animales caminando con libertad. Reconocen que los paisajes no solo están vivos, construidos de una forma realista para dar esa sensación, sino que también son significativos, por ser pequeños detalles que cuentan en un mundo en su totalidad muerto.

Es donde este extremo de colocar a los jugadores en el cliché del apocalipsis zombie cobra sentido, pues no se trata de evitar que el mundo se termine, el mundo ya terminó y ahora solo se lucha por lograr sobrevivir los horrores. Por eso estos momentos pequeños cobran tanto significado.

Hablando de horrores, el grupo indicó que los infectados no eran los verdaderos monstruos, aunque estos tengan un aspecto horripilante, las personas en el juego también matan de forma despiadada e inhumana. Estos son los verdaderos monstruos, para empezar, es un ser humano el que le arrebató la vida a Sarah, no un infectado, como son estos también los únicos capaces de pensar en estrategias para emboscar a inocentes y conseguir beneficio de ellos, como quitarles comida u objetos de valor, o ser estos desafortunados comida, como es el caso de David, líder que la tribu de caníbales quien no solo buscaba comerse a Ellie, también violarla.

Es lo que conduce el comportamiento futuro de Joel, tratando de llenar el vacío que dejó la muerte de su hija, protegiendo a la niña que ahora tiene enfrente sacando lo mejor y lo peor del personaje y, por ende, del jugador. Pues puede conversar con ella, preguntarle cómo se

siente y enseñarle cosas como lo haría cualquier padre, de la misma manera en que se enfrenta al grupo de caníbales enviados a matarlo, capturando a dos para torturarlos si no le decían donde se encontraba la pequeña.

Se ponen de acuerdo en que Joel empezó como un buen padre, y termino siendo un buen padre en una historia redonda, presenciando los jugadores como este amaba y cuidaba a Sarah, lamentando su muerte, cerrándose a cualquier contacto, para conocer a Ellie poco a poco y volverla parte de si, yendo a salvarla enfrentándose a muchos hombres, muy bien armados él solo, para conseguirlo y mentirle sobre las luciérnagas, diciéndole que no existe cura para la humanidad, cuando en realidad, solo fue egoísta.

Es el lado humano y lo que es uno capaz de hacer por amor superando las adversidades más crudas lo que vuelve a este juego bello, así como la oportunidad que da el juego a jugador de crecer junto a los personajes, mostrándole lo que puede llegar a hacer, sin pensar en lo bueno o lo malo.

Se habla también de Ellie como la compañera ideal en términos de jugabilidad, al poder ser ella un apoyo para el jugador en lugar de una carga, pudiendo ser también un personaje jugable en los eventos de invierno, apoyando ahora a Joel, que se mantiene herido.

De la misma manera se rompe la cotidianidad con el juego, mostrando las posibilidades del ser humano después de un evento de esa magnitud, usando el apocalipsis zombi como un elemento de apertura, llevando a la gente a una realidad de supervivencia a toda costa, también un reflejo de la complejidad del ser humano. El análisis del humano por el humano es una crítica que el grupo en su conjunto abre y mantiene argumentando que, aunque no se trate de un apocalipsis, pero su in mundo caótico y hostil, hace que la búsqueda por mantener la especie se vuelve un tema delicado, por tener que traer a un ser indefenso e inocente a una condición de extremo peligro, pudiendo poner en peligro a más de una persona por mantener a salvo al pequeño.

Eso no aleja el tema de la diversidad como lo es la homosexualidad, mostrando d manera muy natural a personajes con esta tendencia que no dejan de ser meramente humanos, que son los casos de Bill y Ellie. Ambos están conscientes de la situación, siguen un camino por continuar viviendo y mantenerse día con día, y no por eso se vuelven menos humanos.

Los niños entonces no solo reflejan un peligro en potencia para un grupo, también una adaptación una vez están en el mundo, la función del adulto o protector es la de enseñarles a salir adelante, poniendo el caso de la guardería en las alcantarillas donde se trataban de rescatar enseñanzas y valores, terminando en la muerte de los pequeños a manos de uno de sus protectores debido a que estaban rodeados de infectados, tratando de darles una despedida su sufrimiento. Los niños reflejan una emotividad más fuerte ante la crudeza de la situación.

El juego también permite libertad, pese a que narrativamente no hay muchos factores que alterar, el jugador decide cómo va a realizar sus acciones, pues tiene un sistema eficiente de disparos y combate cuerpo a cuerpo, como también la posibilidad de evadir el peligro siendo sutil en cada escenario, destacando que cada experiencia es única y depende del jugador.

Se comenta del éxito del juego y las buenas críticas que recibió, precisamente porque este juego va más allá de lo que se siente por un videojuego, mostrando una historia concisa, con personajes complejos actuando de forma natural en el entorno presente, con paisajes realistas y música realizada para cada situación emocional, así como una jugabilidad fluida y coherente a los elementos del juego.

Por otro lado, la música también se vuelve un elemento inmersivo y reflexivo, en la experiencia de cada jugador, la música de carácter minimalista funciona como un puente entre los momentos de tensión y los momentos de relajación, como también un elemento narrativo y descriptivo que advierten del peligro. La composición musical se siente viva, es bella por ser parte del escenario y el relato, como también parte del pensamiento del jugador.

La naturaleza se presenta como una fuerza predominante, tanto bella, como letal, pues los infectados provienen de una mutación proveniente de la naturaleza, es por esto que el juego hace creer que no hay forma de defenderse cuando es la misma naturaleza la que ha condenado a la humanidad devolviéndolo a la cadena alimenticia. Es así como el juego retrata también fragilidad y lo fácil que sería para el planeta purgar al ser humano para darle paso a los árboles y plantas, haciendo aparecer lagos en la que antes fue una ciudad, como árboles donde había casas.

Los restos de las ciudades remiten a la nostalgia, de acuerdo con el grupo. La sensación proviene por ver elementos que cualquier persona identifica, como casas, negocios, juguetes, fotografías en las paredes, todo arruinado por el paso del tiempo y la presencia de la naturaleza. Hay tanto vida como muerte en el relato. A través de esto es como se genera la empatía por los personajes.

También se genera por sucesos reales; gente siendo asesinada por otros buscando el beneficio, engañadas, violadas y mutiladas. El videojuego también retrata la realidad no desde la composición visual, también lo hace con situaciones y problemas sociales, igualmente mencionan la hambruna y la inseguridad. Es el conjunto de elementos lo que logra crear el ambiente virtual tan realista, y que este supuesto realismo muestre verdades impactantes del mundo real, y como arte, e juego logra mostrar también el reflejo de la sociedad.

Lo que hace que los jugadores reunidos recuerden el juego son las emociones producidas durante su partida, Esos detalles pequeños de los que ya se habló con anterioridad producen un cumulo de sensaciones que se quedan en el jugador y lo hacen crecer, por supuesto, también las malas experiencias dentro del mundo virtual contribuyen a su crecimiento. Concluyendo que, en efecto, el juego y los jugadores se necesitan para complementarse y crecer.

Por medio de la conciencia de Joel y Ellie el jugador tiene la oportunidad de apelar a su lado humano como olvidarse de él y actuar de forma salvaje, pudiendo perdonar a los doctores en la sala del quirófano como matarlos igualmente por ser parte de las luciérnagas, aun si estos ruegan por su vida.

Al final la experiencia contribuye a un alivio emocional tras la pérdida, por medio e Ellie como el pilar emocional de Joel y el jugador, así como la búsqueda de la esperanza en medio de la devastación y la relación con otros, como reflejo de la búsqueda de un estado emocional mejor en una persona que ha perdido mucho.

El arte y el videojuego no son un tema aparte, involucrando el desarrollo de este como lo es también los procesos reflexivos que puede generar apelando a las emociones, buscando

conmover y lograr que haya un crecimiento generado por la experiencia otorgada al terminar el juego.

Conclusiones

El objetivo general de la investigación: *evidenciar al videojuego como un arte capaz de sensibilizar*, una vez terminado este trabajo arroja resultados óptimos en la visión del juego de video como una forma de arte gracias a los factores que lo componen a nivel producción, a su recepción y al mensaje que aportan al público. *The Last of Us*, el objeto de estudio presente funcionó bien para evidenciar las sensaciones que los jugadores obtienen en diferentes situaciones.

Los juegos de video entonces pueden ser llamados arte gracias al trabajo de muchas personas dedicadas a diferentes disciplinas (música, arte, guion, actuación, etc.), y así como existen juegos de video cuyo fin es el consumo, otros juegos pueden abogar a una situación diferente dependiendo del contexto y la razón de ser del juego mismo, además de entretener.

Como muchas producciones dentro del actual mundo del consumo, no todos los juegos llegan a ser del agrado del público, sin embargo, eso no quita al juego los elementos que lo componen, su inspiración y razón de ser, pudiendo ser analizados a profundidad para una crítica más constructiva, tarea que The Academy of Interactive Arts & Sciences ha tomado para seleccionar las mejores producciones de cada año.

Como se habló anteriormente, los juegos no están completos y es labor del jugador el terminar la obra con la actividad de juego, llegando al final, recreando una narrativa única en cada caso, especialmente en aquellas que tienen más de un solo final, abriendo un abanico de posibilidades narrativas.

El camino que el juego ha recorrido es prueba de que se necesita de una gran creatividad para su elaboración y de que no existe una fórmula infalible para desarrollarse, como Pac-man, que introdujo al primer personaje de la historia, necesito de un concepto atractivo como la comida para llamar la atención, además de introducir el género maze al mundo. Final Fantasy evolucionó conservando sus raíces mágicas elementales, incluyendo temáticas más profundas como el ecoterrorismo y la necesidad de salvar el planeta dominado por clases burguesas y totalitarias.

The Last of Us funciona como un videojuego inclusivo de personajes homosexuales introducidos de manera orgánica, en un mundo donde lo único que importa es la supervivencia, y pese a todo, se pueden manifestar conflictos emocionales en personajes cuya humanidad ha sido destrozada. Joel y Ellie muestran al jugador sus virtudes y defectos, su humanidad en un entorno agresiva y en constante cambio, donde en un momento están disparando a quemarropa a bandidos o infectados, mientras que en otro están discutiendo o hablando de cómo se sienten y lo que quieren. Especialmente Ellie funciona para mantener la humanidad de Joel junto con las emociones que tuvo que reprimir tras la muerte de Sarah.

La estética del juego cómo se logra apreciar busca ser realista, para acercar al jugador a el mundo y su ámbito, tratando de acercarlo a una experiencia más cercana a los personajes, cuya construcción también se acerca a lo realista. Pese a esto, la capacidad de Joel para escuchar a los infectados a distancia y la resistencia que posee dependiendo del nivel de dificultad, responde a una visión hiperrealista, dándole al jugador una oportunidad para sobrevivir.

La inmersión y la fruición están presentes durante la actividad de juego mostrando como los sujetos de prueba saltan del miedo o se emocionan por descubrir algo en el escenario y en la narrativa. La fruición se describe en el momento en que los jugadores logran superar una etapa donde se encontraron atascados, también al descubrir objetos de vital importancia, por no decir que los paisajes y los cinemáticos lograron en algunos, reacciones emocionales que al final del juego recopilaron en un análisis rápido de su experiencia total; experiencia que no fue interrumpida gracias a los múltiples detalles estéticos y lúdicos.

Como el arte, la inmersión y la fruición se lograron, la primera al reconocer el mundo virtual gracias a los elementos incluidos del real, así como por las tareas que el jugador debe realizar en su trayecto. Finalmente, la fruición apareció en los jugadores, en distintos puntos, algunos representados por la resolución del conflicto en cinemáticos o jugando, como también en la contemplación visual y sonora.

Es importante señalar que los juegos poseen un estilo único proveniente de las casas desarrolladoras, así como los estilos y técnicas en la pintura, es posible reconocer el trabajo

de Naughty Dog en este y su saga Uncharted por la imagen realista, su estructura de juego hiperrealista y su composición cinematográfica incluyendo Quick Time Events.

Esto provee al videojuego los elementos básicos necesarios para consolidarse arte dentro de las artes digitales, o incluso como el 10° arte que los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder abogaban en 1993. El juego es una pieza de libre interpretación al ser este construido por las decisiones, triunfos y fracasos del jugador.

El análisis aquí mostrado ayudo también a recabar datos de esta índole, mostrando que los jugadores recuerdan o reconstruyen el significado de los elementos presentes con base en sus aprendizaje y experiencias. El juego se reinterpreta y se sostiene bajo la crítica individual hasta la apertura al dialogo y al consenso.

Primero las preposiciones revelan la inserción de la cultura pop en muchos de los jugadores, que van desde material literario, hasta otros videojuegos, como se muestra en la forma en que conciben a los personajes, comparándolos con la cinta I am Legend protagonizada por Will Smith, o con juegos del estilo Gears of War por la mecánica de disparos con cobertura. Al mismo tiempo intuyen la relación que Ellie y Joel tendrán consolidándose al final, mostrándose interesados por el desenlace.

Eso abrió una segunda apertura, donde la interpretación de la información no se consolida en un todo cuantitativo, si no cualitativo, reafirmando los aspectos más importantes del trayecto desde el inicio del brote, la muerte e Sarah, Tess y Sam, hasta el invierno interpretado por Ellie y el encuentro con las luciérnagas. Los jugadores interpretan cada parte y de ellas se obtiene una reacción menor o mayor.

Algunos de os jugadores saltaron, otros se emocionaron, otros sintieron miedo, mostrando que para unos el juego es muy aterrador, mientras que para otros es algo distinto. Al mismo tiempo, eso demuestra la presencia de sus emociones, en actos orgánicos que Ekman evidencia en la presencia de emociones a través de un estímulo. El estímulo lo da el videojuego, este se interpreta de manera veloz y llega al resto del cuerpo desde el cerebro generando la reacción.

Las reacciones evidencian las emociones dando importancia a estos factores. Ahora, las emociones no se concentran únicamente por el juego y la necesidad de reacción del

jugador, también el acto contemplativo despertó en ellos emociones, describiéndolas por los jugadores como angustia, felicidad, tristeza, entre otras.

El acto de juego de cada uno de los sujetos también releva parte de la identidad de cada uno, transformándose por cada evento de importancia presente. Durante el análisis de juego, cada jugador presenta intriga por la historia, en diferentes niveles, como frustración al perder y satisfacción al final.

Cada sesión de juego coincidió en una cosa; la relación Joel y Ellie, la forma en que la chica se comporta y su función dentro de la historia, como el papel de Joel pasando de una especie de guardaespaldas, a una figura paterna en la etapa de primavera. Naturalmente como se ha dicho cada jugador respondió en distintos niveles o de forma diferida, lo que hizo evidente la necesidad del grupo de discusión

Para ello, los jugadores se reunieron en una sesión acordada de dos horas y debatieron sobre sus impresiones, dando a lugar al consenso en varios tópicos. El primero, el videojuego es arte por lo que te hace sentir, validando las opiniones de cada sujeto en relación a lo que ocurre en el juego, dando pie al entendimiento mutuo, sin renegar las emociones de sus compañeros.

Por consiguiente, la historia, como la música y el escenario resultan ser atractivos, bellos y muy absorbentes, para ellos generando una montaña rusa de emociones que involucran a todos a una situación catártica donde los jugadores admiten haber sentido la necesidad de continuar por saber que pasaba después y por tener que estar en constante movimiento gracias a que *The Last of Us* impuso en los jugadores la sensación de inseguridad continua.

Pese a que el juego se piense y se desarrolle para ser vendido en masa, la experiencia de cada jugador, así como la construcción que hace en su aventura es lo que da el juego-arte por terminado, llegando a las manos de los consumidores para culminarse con la intervención del sujeto, dejando un producto con un significado único. Dicho significado se discute en grupo y se llega al consenso, el cual se transforma en una verdad socialmente aceptada.

Es por eso que la Obra Abierta viene tan bien al estar presente en esta sociedad del internet, dispuesta a comentar sus experiencias en redes a través de youtuber, blogs, páginas especializadas, foros entre otros sitios. El juego pertenece a las comunidades que lo adquieren y son estas comunidades de internautas las que aportan una opinión pública que genera más opiniones y consensos.

El videojuego como obra de arte aún requiere de una visión más aguda, y para la academia representa una labor enorme, pues el juego requiere de análisis multidiciplinarios, además de diversos aparatos de observación y análisis para juegos con otras características y géneros.

Esta investigación es un aporte a los juegos con narrativa, cuya importancia radica en cómo se cuentan las historias a través de las interfaces hápticas y su uso en la sociedad de consumo haciendo evidente sus limitaciones. Se necesita llegar a verificar las cuestiones estéticas en todas las ramas y la inclusión de una visión estricta.

El videojuego entonces puede ser arte capaz de despertar emociones, pero es necesario también saber qué tipo de arte puede llegar a ser, y que necesidades cubre en el mundo para tener que llegar a ser tratado así abriendo nuevas preguntas de investigación. ¿Cuáles serían los nuevos lenguajes del videojuego? ¿Cuáles son las estéticas de éste? Y ¿Cuál es su aporte cultural, dígase en México?

Es necesario profundizar para generar investigación fidedigna en todos los fenómenos del juego, como en los serious games, el edu-game, el game-art, el advert-game, entre otros. El arte es un fenómeno complejo que requiere dedicación y conocimiento, y el videojuego requiere lo mismo para su elaboración, por lo tanto, no se puede apartar la mirada de los fenómenos que pueda seguir causando.

Fuentes de Consulta.

- A priori A posteriori, (s.f.) *Definiciones del término a priori*, Ubicación: <http://www.filosofia.org/enc/ros/apospri.htm>
- Blog del cactus (17/7/2015) *Cordyceps – Hongos que modifican la conducta de los insectos*. Recuperado de: <http://plantas-flores-cactus.com/2015/07/17/cordyceps-hongos-que-modifican-la-conducta-de-los-insectos/>. Consultado el 5 de septiembre 2017.
- Calleja, G. (2011) *In-Game*, Estados Unidos, Massachusetts; Massachusetts Institute of Technology
- Calleja, G. (2011) *In-Game*, Massachusetts, Estados Unidos; Massachusetts Institute of Technology
- Campbell, C. (2006). *Japan Votes on All Time Top 100*. Recuperado de: http://www.next-gen.biz/?option=com_content&task=view&id=2401&Itemid=2
- Cervera, H & Quesnel, J. (2014). México. En M. J. P. Wolf (Ed.), *Video Games Around the World*. E. U. A. : MIT Press
- Chandler, H. & Chandler, R (2011) *Fundamentals of Game Development*, Canadá: Jones & Bartlett Learning.
- Cuenca, D. (2015). *El videojuego como pieza de arte contemporáneo*. Recuperado de: <http://davidcuencaorozco.blogspot.mx/2014/07/el-videojuego-como-pieza-de-arte.html?view=magazine>
- Cuenca, D. (2016) *Sega* [Material de Clase] Taller de análisis de videojuegos clásicos, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.
- Cuenca, D. (2017) *EL PROCESO DE INMERSIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES INTERACTIVOS. ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO DE REALIDAD AUMENTADA, PÓKEMON GO* (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Cuenca, D. (2017) *Space Invaders*. [Material de clase] Taller de análisis de videojuegos clásicos, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

- Dalai Lama & Ekman (2009). *Sabiduría Emocional*, Barcelona, España; Editorial Kairós, S.A.
- De Vicente-Yagüe, M. (2013) La intertextualidad literario-musical. Una estrategia didáctica para la animación a la lectura y la audición musical,
- Eco, U. (1985) *Obra Abierta*, Barcelona, España; Editorial Artemisa S. A. de C. V.
- Ekman, P. (2004), *¿Qué dice este gesto?*, Barcelona, España; RBA Libros S.A.
- Esquivel, F & Kapellmann, D. (2015). *Potencial de Desarrollo en el Mercado de Videojuegos*. Recuperado de: http://the-ciu.net/nwsltr/298_1Distro.html
- Freebirdgames.
(2012). *Best history*. Recuperado de: <http://freebirdgames.bandcamp.com/album/to-the-moon-ost>
- GameSpy (2015). *Top 25 PSOne Games all-time*. Recuperado en: <http://ps2.gamespy.com/articles/647/647565p12.html>
- González, H. (2015). *25 años de videojuegos*. Recuperado de http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/comsoc/pdf/38_2000/103-126.pdf
- Green, G. & Kaufman, J. (2015). *Video Games & Creativity*, San Diego, Estados Unidos; Elsevier
- Hernández, D. (2014) *The Last of Us gana 10 galardones en los premios DICE*. Recuperado de : <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/last-us-gana-10-galardones-premios-dice-63244>
- Hesmondhalgh, D. (2015). *Porqué es importante la música*, Buenos Aires, Argentina; Paidós, Entornos
- Hussain, T. (2013). *Golden Joysticks 2013: Full list of winners*. *Computer and Videogames*. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20131028011159/http://www.computerandvideogames.com/435281/golden-joysticks-2013-full-list-of-winners>
- Ibáñez, J. (1979) *Más allá de la Sociología. El grupo de discusión: técnica y crítica*, España; siglo XXI Editores.
- McGonigal, J. (2013) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar al mundo?* Buenos Aires, Argentina; Grupo Editorial Siglo XXI

- McGonigal, J. (2015). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* México: Editorial Siglo XXI
- Moore, M. (2011) *Basics of Game Design*, Estados Unidos;
- Morawski, S. (1977) *Fundamentos de la estética*, Barcelona, España; Ediciones Península.
- Pérez, J. (2015) *El Modelo Europeo del desarrollo de Videojuegos*, España: Editorial Síntesis
- Pérez, F. (2011) *ESTUDIO DE TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN PARA PERSONAJES DE VIDEOJUEGO*. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, Sevilla, España.
- Pochat, G. (2008) *Historia de la estética y la teoría del arte*, Madrid, España; Akal
- Real Academia Española. (2014). *Definición de videojuego*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>
- Rivera, C. (2017) *Super Mario 64*. [Material de Clase] Taller de análisis de videojuegos contemporáneos, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.
- Sánchez, L. (2012) *Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (Tesis doctoral). Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid, España
- Schell, J. (2015). *The art of Game Design*. Pittsburgh. Pennsylvania. U.S.A.: CRC Press
- Vasconcelos, J. (2013) *Estética*, México; Trillas