



VIDEOJUEGOS PARA PRINCIPIANTES: HADES Y LAS NARRATIVAS

Por: María del Pilar Alva C.



¡Hola! Bienvenido o bienvenida. Por motivos de orden, el siguiente trabajo está dividido en ocho capítulos. (Por el momento)

Se tocan temas como el juego, el videojuego, la historia del videojuego, las clasificaciones y uno que otro chiste e ironía.



Índice.

1. Introducción.
2. El juego
3. Tipos de juego
4. Breve paseo por los videojuegos.
5. Clasificación del videojuego
6. Géneros y subgéneros del videojuego.
7. Hades el videojuego
8. Narraciones, historias y relatos.
9. Cortázar y otros juegos.
10. Bibliografía.

Introducción

¿Videojuegos, para qué hablar de videojuegos? ¿Qué tiene de relevante?



Pues mucha relevancia tiene.



Solo en el año 2021 se lanzó el videojuego "Hades" desarrollado por *Supergiant Games* (un estudio independiente). Y cómo señala la obviedad del título, está ambientado en la mitología Griega. Fue un éxito de ventas y hasta fue considerado uno de los mejores lanzamientos del año.



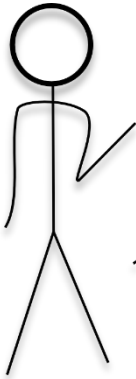
Tanta fue su popularidad que ganó el premio Hugo, ¡que solo estaba reservado para trabajos de ciencia ficción y fantasía! Así que sí, es el primer videojuego en ganar dichoso premio.

Órale, ¿hace falta recalcar algo más?



Pues sí, mucho. Los premios Hugo nunca habían contemplado videojuegos en sus nominaciones, hasta hace poco, después de un largo debate de tres años.

¿Y por qué? ¿Qué tiene de especial el jueguito "Hades"?



De eso hablaremos más adelante. Lo importante aquí es que este suceso abre una brecha, pues los videojuegos cada vez cuentan mejores historias con narrativas competentes, ganan premios literarios, algo está pasando.



La pregunta que nos compete es: ¿Los videojuegos pueden considerarse literatura?

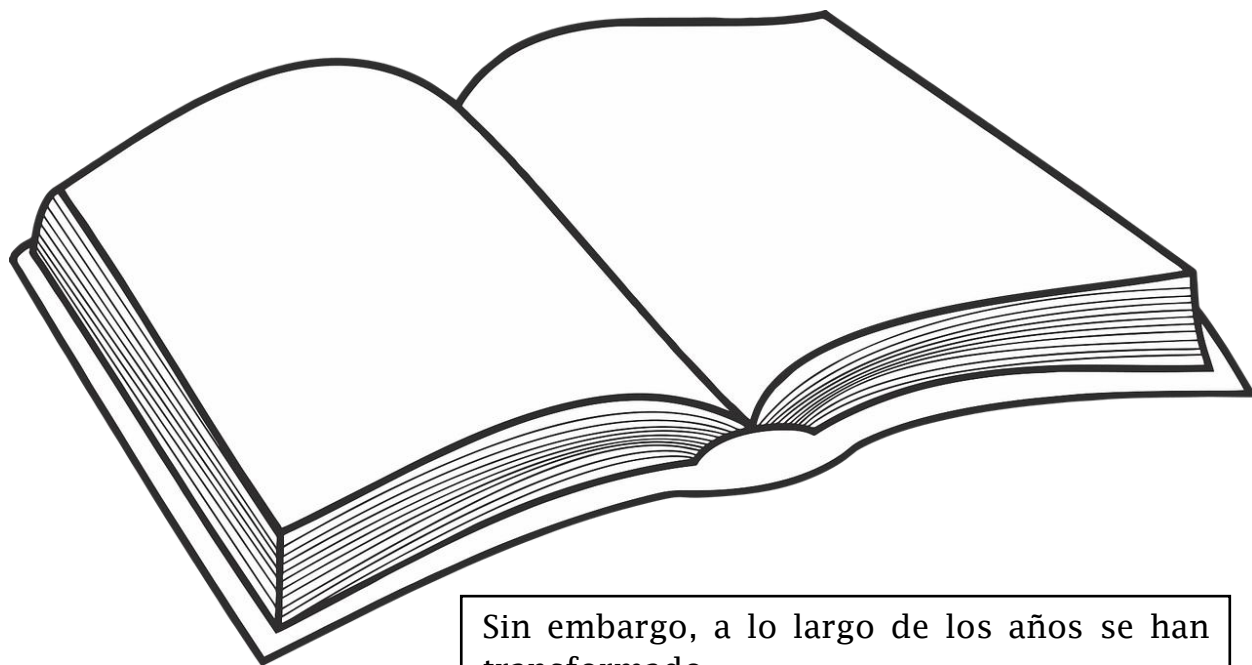


Hipótesis, pensemos un poco.

Hay una extensa variedad de videojuegos, sí. Cada uno de ellos es diferente y abordan distintas temáticas, pero siempre están contando algo. Tenemos personajes principales, secundarios y antagonistas. Existe un inicio, desarrollo y final a lo largo del videojuego. Nada ajeno a lo que conocemos como cuento o en su defecto, novela.



Pero preguntarnos cuál es la brecha que los separa puede parecer simple a la vista: un libro es un libro por su formato de papel. Pues obvio. Una consola de videojuegos solo es una cajita con controles que se conecta al televisor.



Sin embargo, a lo largo de los años se han transformado.

A ver dime un ejemplo.



El cyber texto. Si bien no se trata de una diferencia entre juegos y literatura, pero sí de juegos y narrativas.

Existen libros que han sido adaptados a un videojuego: Dante´s Infierno, Fahrenheit 451, Lego Harry Potter, Regins: Game of Thrones, American McGee´s Alice y Alice: Madness Returns, etc.

Y aquí ya entra algo más: el guion. Se necesita un guion para desarrollar el videojuego.

También entra la adaptación como un medio semiótico verbal al medio de las imágenes.

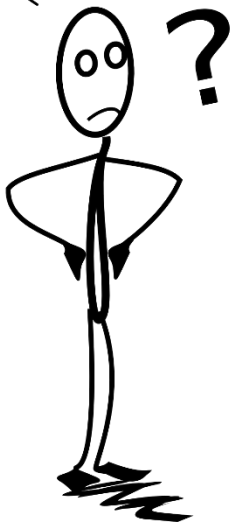
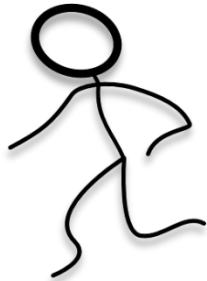
Por lo tanto, existe una línea similar con la adaptación de cine y literatura. Pero con un videojuego es distinto, nosotros tenemos un control donde podemos manejar a nuestro personaje principal, creando un lazo distinto.

-Ya, entiendo. Pero justifica tu hipótesis porque no me queda muy claro.

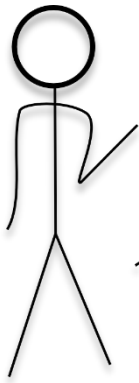


A ver, después de que "Hades" ganara el premio Hugo marcó un hito histórico en el mundo de los gamers...

-¿Game qué?



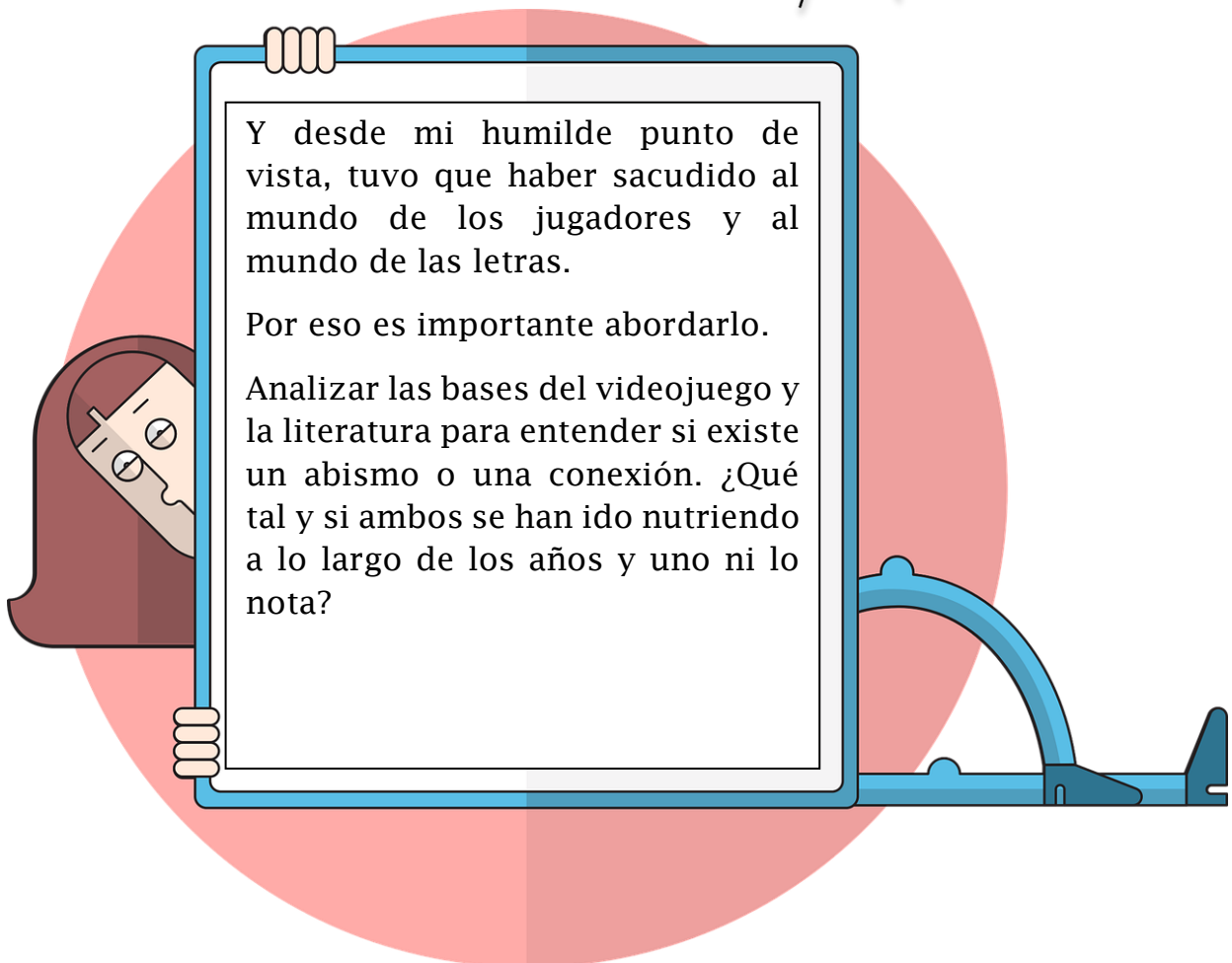
Gamer: jugador de videojuegos.
Mundo de los gamers: mundo de los jugadores de videojuegos.



Ok, ya me queda más claro eso de los gamers.



Como decía, solo hizo ruido en el mundo de los gamers, pero solo eso. Poco se dijo sobre este suceso y por alguna razón se le toma poca importancia. Si uno Googlea en la sección de noticias sobre el videojuego, solo se encuentra una nota al respecto.



Y desde mi humilde punto de vista, tuvo que haber sacudido al mundo de los jugadores y al mundo de las letras.

Por eso es importante abordarlo.

Analizar las bases del videojuego y la literatura para entender si existe un abismo o una conexión. ¿Qué tal y si ambos se han ido nutriendo a lo largo de los años y uno ni lo nota?

-A ver, pues. Entonces empieza, ¿cuál es el inicio?

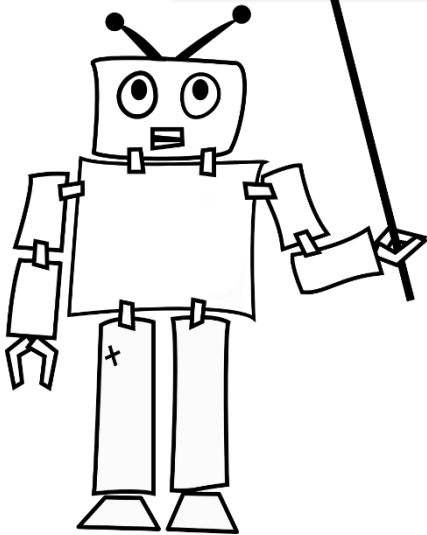


El principio.

Empezamos con el juego.



El juego

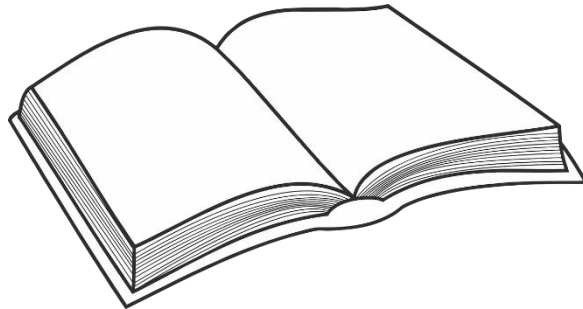


Haciendo una rápida búsqueda en Wikipedia, la palabra juego significa lo siguiente: "Actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde puede o no haber ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y

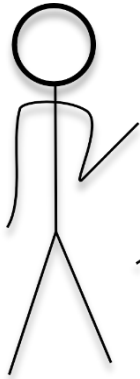
psicológicas."

Y otra búsqueda rápida en un diccionario, sus sinónimos son los siguientes:

- Diversión
- Recreo
- Recreación
- Entretenimiento
- Pasatiempo
- Funcionamiento
- Acción
- Movimiento
- Unión
- Articulación
- Coyuntura



Todo suena muy divertido ¿no? Pero en ningún momento tenemos la palabra cultura. En una búsqueda más profunda, y con el apoyo de un querido autor llamado Johan Huizinga, rescato dos puntos importantes que él menciona:



El juego y el reino animal: El juego existe en los animales, se persiguen, fingen pelearse, esto los hace algo más que simples cosas mecánicas. Con esto, podemos entender que el juego no es racional y no es exclusivo de los seres humanos. Viéndolo desde este punto de vista, el juego no busca tener ningún interés material y tampoco se busca tener un aprovechamiento de sus participantes.

El juego y la niñez: Puede parecer algo único y exclusivo de la niñez, (de hecho, muchos de los estudios realizados sobre el juego, se enfocan en lo pedagógico). El infante juega porque es su naturaleza, ayuda a su desarrollo y al aprendizaje. El adulto, por otro lado, no puede perder el tiempo en nimiedades como jugar. Pasa a un segundo plano, por no decir último, dónde se intercala como una actividad provisional o temporera.



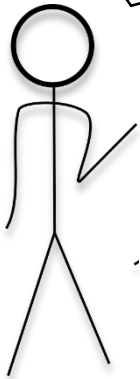
“Así es por lo menos como se nos presenta en primera instancia: un *intermezzo* en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. ”

Ya puestos en ello, sumergidos en el juego, se convierte en algo más. No solamente nos divierte, nos es imprescindible, cumple una necesidad biológica y también para la comunidad. Tiene valor expresivo, conexiones espirituales, sociales.

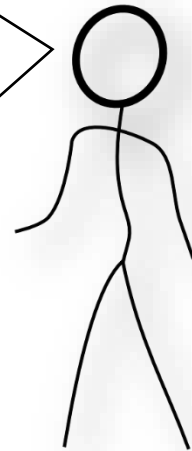


Entonces, ¿el juego es una función cultural?

Se podría decir que sí, para Huizinga, el juego existe en todas las culturas, se transmite, no tiene límites, mejora habilidades sociales, es libre y lo más importante: **evoluciona durante los años.**



Teniendo en cuenta que el libro de Huizinga se publicó en 1938, es comprensible que tenga ciertos rezagos. Por ejemplo, en ningún momento se mencionan los videojuegos o las nuevas tecnologías.





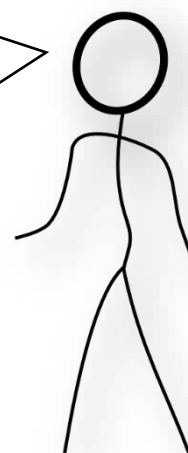
Ellos son autores del libro: Juegos tradicionales y populares de Ecuador, dónde exponen que existen tres tipos de juegos:

- I. Juegos de Indagación: se trata de los juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento. El individuo explora su ambiente o su objeto con su imaginación para vencer los problemas más difíciles. Ej. Colocar colores, tamaños, etc.
- II. Juegos de imitación: Determina los juegos de emulación, de representación, de roles, los niños o adultos, presentan un mundo

imaginario, una realidad ficticia. Ej. El papá, la mamá, el chófer, el payaso, etc.

- III. Juego de persecución: Selección de idea y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo, siempre se juega sobre una idea central: atrapar a alguien. Son juegos organizados. Ej. El gato y el ratón, fútbol, donde se provoca al otro, así como volibol o el tenis donde se debe vencer al adversario.

Como se puede apreciar, el rasgo característico, es que son típicos de la región, tradicionales, y se llevan a cabo sin ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo del propio cuerpo, o de recursos que se pueden encontrar en la naturaleza (piedras, ramas, tierra) o utensilios domésticos. (botones, hilo), también han ido pasando de generación en generación.



Ah recuerdo cuando jugábamos a las escondidas...

Esto ha ido cambiando con el paso de los años, las nuevas tecnologías se han ido haciendo cada vez más presentes y esto ha repercutido en los juegos.



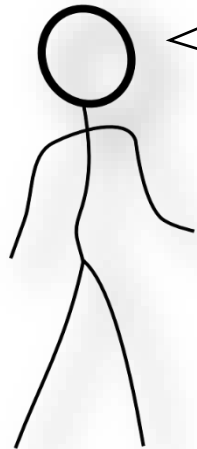


Ya nadie juega al balero

Oye pero, los Sailema Torres aportan en esta investigación con su libro. ¿Por qué dices que desprecian los videojuegos?



Más o menos, concuerdo en que su enumeración de los tipos de juegos ayuda mucho para delimitar, pero también afirmaron lo siguiente con lo que **no estoy para nada de acuerdo:**



“Los juegos tradicionales de nuestro país (Ecuador), antes eran muy practicados por los niños, jóvenes y muchas personas adultas por la razón de que años atrás eran los únicos conocidos, y las condiciones eran muy aceptables para disfrutar el tiempo libre. Hoy en día sucede lo contrario, manipulan nuestra conciencia con los videojuegos, que son pasatiempos modernos adaptados de la cultura extranjera.”

¡No pues qué académicos!



¡Ya ni yo pienso eso!



Y eso que su libro salió en el 2018, ya los videojuegos estaban muy avanzados.



Está bien que extrañen su niñez, pero ¿para tachar a los videojuegos de corrompedores de conciencia? No me sorprende que existan más como estos Torres.



Dímelo a mí, me cuestionan mucho por hablar de videojuegos... Pero pasemos a autores más agradables, que son más de uno.



¡Lo bueno!

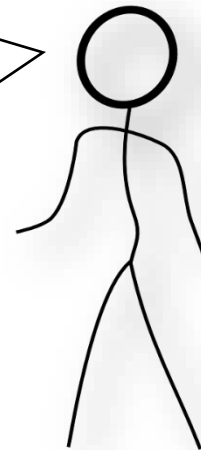


Por ejemplo, tenemos a Alfgame y Sánchez que afirman que los juegos se han diversificado, no solo tenemos a nuestro alcance los tradicionales, sino que aparecen juegos electrónicos o informáticos en distintos formatos, que atraen mucho a los jóvenes y a los no tan jóvenes, a través de los cuales también se pueden aprender y que ya están plenamente integrados en su vida cotidiana.



A ver nieto préstame la consola esa.

En lugar de evidenciar las obvias diferencias, o de compararlos, pongamos a pelear las características de los juegos que proponen los Torres con otros teóricos.



Torres antivideojuegos	Otros teóricos providejuegos
El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, simplemente es elegido por quién lo practica.	El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, simplemente es elegido por quién lo practica.
Implica cierta participación por parte del jugador, genera tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.	Mejoran y educan la atención. La pantalla del ordenador hace que los niños mantengan la atención durante largos periodos de tiempo. Ayudan a adquirir las habilidades de asimilación y retención de la información. Los videojuegos utilizan mucho la capacidad de recordar y comprender conceptos y hechos, en ellos aparecen datos, nombres, procesos, que

	son captados e incorporados muy rápidamente por los sujetos en sus esquemas conceptuales, de modo que aprenden y perfeccionan la habilidad de aprender y desarrollar la memoria (Alfageme y Sánchez, 2002)
Es interactivo, dinámico. Se aparta de lo cotidiano.	Nos incitan a imaginar y a participar activamente en el mundo que imaginamos. Además, los sujetos utilizan los videojuegos para evadirse de las presiones y dificultades de la vida cotidiana. (Alfageme y Sánchez, 2002)
Contiene normas básicas. (Reglas)	Contiene normas básicas. (Reglas)
Establece desafío, peligro y es necesario la rotulación del espacio y tiempo. (Competencia)	Hoy en día los videojuegos han alcanzado una magnitud diferente a la de cualquier otra actividad lúdica, jugar con ellos no es otra actividad más, sino que constituye un reto para los sujetos que ponen a prueba su competencia, autoestima y propio autoconcepto (Estallo, 1995)
El juego favorece el movimiento, brinda libertad individual. (Dinámica)	Dentro del campo de reeducación, se han analizado algunas áreas que tienen que ver con los aspectos de la personalidad de individuos como habilidades de relación y comunicación entre niños; trastornos del lenguaje; desarrollo de coordinación viso motriz; reducción de conductas antisociales; conductas impulsivas; desarrollo de la cooperación; reducción de conductas autodestructivas; reducción de la ansiedad; toma de decisiones respecto a las drogas; regulación de la tensión arterial y presión sanguínea. (Exteberría, 2001)



Pero entonces, ¿tú dices que el videojuego es mejor que el juego tradicional?

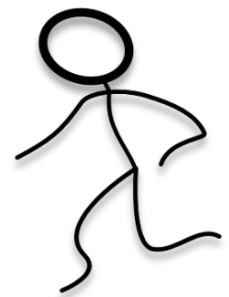
No. Como se puede apreciar, tienen sus particularidades y comparten más cosas en común de lo que uno se puede imaginar.

Además, ambos cumplen con una de las propiedades que Huizinga establece:



“El juego permite escaparse de la vida ordinaria por cortos tiempos.”

Ahora hay que darle una rápida checada a la historia de los videojuegos.



¿Y eso para qué?



Pues hay que entender que no salieron de una roca, al contrario, fueron largos años de pruebas y de consolas. Son más que maquinitas o simples cosas sin importancia.



Breve paseo por los videojuegos

Vayamos con calma, pues es un camino extenso y lleno de competitividad. Hice lo mejor que pude para resumirlo y lo ilustré para que también fuera mejor la experiencia de este



Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cuál fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que de este se han ido establecido, pero se puede considerar como primer videojuego a *Nought and crosses*, también llamado *OXO*, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. El juego era una versión computarizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la EDSAC (ordenador de la época) y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

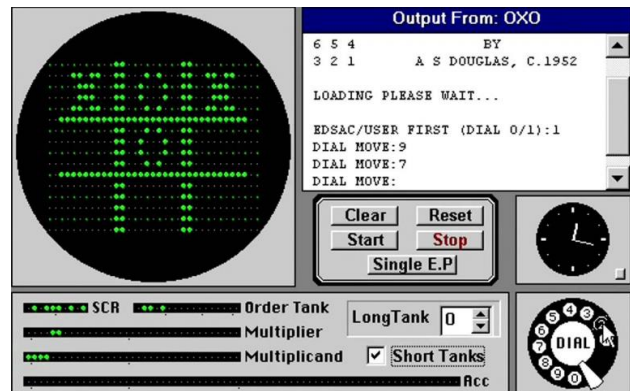
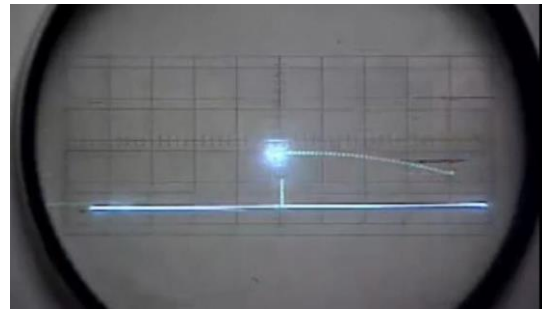


Imagen tomada de exevi.com

En 1958, William Higginbothan creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, *Tennis for Two*: un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes del



Tennis for two



Spacewar

Brookhaven National Laboratory. Cuatro años más tarde Steve Russell, un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachussets, dedicó seis meses a crear un juego para computadora usando gráficos vectoriales: *Spacewar*. En este juego, dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves

especiales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP1 y fue el primero en tener cierto éxito aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario.

Existe una polémica que sitúa la aparición de este juego en las manos de unos estudiantes del mismo MIT. En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado *Fox and Hounds*, dando inicio al videojuego doméstico. Este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la *Magnavox Odyssey*, el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios pregrabados (una consola, básicamente).



Magnavox Odyssey

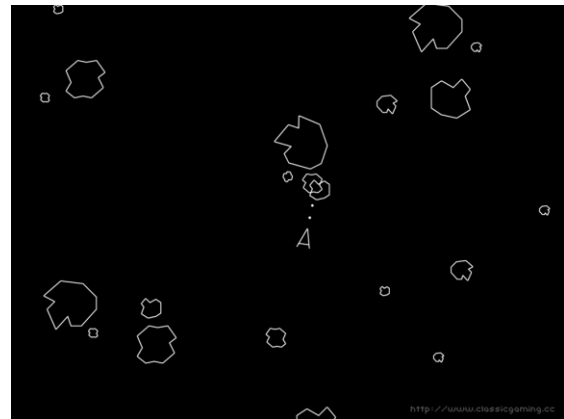
Un hito importante en el inicio de los videojuegos lanzado en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar *Computer Space*, una versión de *Spacewar*, en Estados Unidos, aunque es posible que se le adelantara *Galaxy War* otra versión recreativa de *Spacewar* aparecida a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.



Space Invaders

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa *Pong*, muy similar al *Tennis for Two* pero utilizada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, etc. El sistema fue por Al Alcorn para Nolan Bushnell en la

recién fundada Atari. *Space Invaders* se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos (destacando los microprocesadores y los chips de memoria), aparecieron en los salones recreativos, juegos como *Space Invaders*



Asteroids

(Taito) o *Asteroids* (Atari) y sistemas domésticos como Atari 2600.

Durante los primeros años de la década llegaron al mercado doméstico sistemas como *Odyssey 2* (Phillips), *Intellivision* (Mattel), *Colecovision* (Coleco), *Atari 5200* (Atari), *Commodore 64* (Commodore), *Turbografx* (NEC).



Odyssey 2

Mientras aparecían estos sistemas domésticos, en las máquinas recreativas triunfaron juegos como *Pacman* (Namco), *Battle Zone* (Atari), *Pole Position* (Namco), *Tron* (Midway) o *Zaxxon* (Sega).



Pacman

El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó en poco tiempo grandes cotas. Sin embargo, en 1983 comenzó la que se ha dado por llamar crisis del videojuego, la cual afectó principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985.

En el resto del mundo se produjo una polarización dentro de los sistemas de videojuegos. Japón apostó por el mundo de las consolas domésticas con el éxito de la Famicom, consola lanzada por Nintendo en 1983 y conocida en occidente como NES (Nintendo Entertainment System), mientras que Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum.



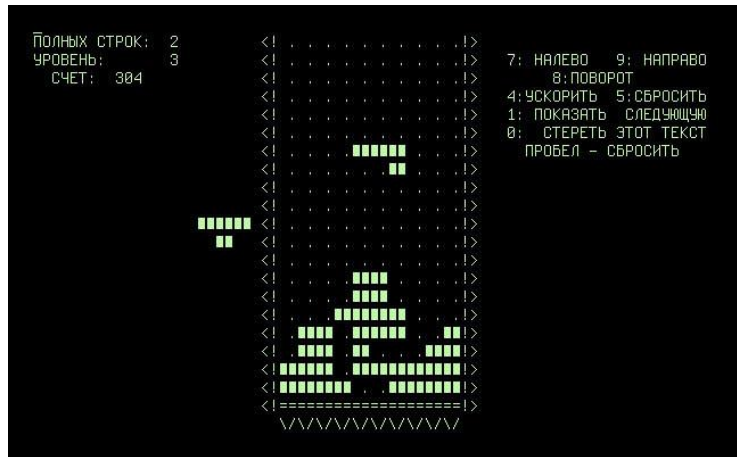
NES

A la salida de su particular crisis los norteamericanos continuaron la senda abierta por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos. A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la Master System (Sega),



Master System

el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari), que gozaron de diferentes niveles de popularidad según la región, y juegos hoy en día considerados clásicos como *Tetris* de Alexey Pajitnov.



Tetris

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainment System "SNES"), la PC Engine de NEC, conocida como TurboGrafx en occidente y la CPS Changer de (Capcom).

Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade, pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas.

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de *Doom*, 3D completas de 4D



Doom.

Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de *Alone in the Dark*.

Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation, Sega Saturn (que tuvo discretos resultados fuera de Japón); y la "generación de 64 bits" en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los PC, se crearon las aceleradoras 3D que permitían un gran salto en la capacidad gráfica de los juegos.



PlayStation 1



Nintendo 64



Sega Saturn 1

La consola de Sony apareció tras un proyecto iniciado con Nintendo (denominado SNES PlayStation), que consistía en un periférico para SNES con lector de CD. Al final Nintendo rechazó la propuesta de Sony, puesto que Sega había desarrollado algo parecido sin tener éxito, y Sony lanzó independientemente PlayStation.

Por su parte, los arcades comenzaron un lento pero imparable declive según aumentaba el acceso a consolas y ordenadores más potentes. Para intentar compensar la huida de clientes, los fabricantes de máquinas arcade apostaron por potenciar hardware específicos que difícilmente podían copiarse en un

sistema doméstico como coches de tamaño real (Virtual Racing (Sega), Ridge Racer (Namco) o pistas de baile (Dance Dance Revolution) entre otros.

Por su parte las videoconsolas portátiles, producto de las nuevas tecnologías más potentes, comenzaron su verdadero auge, uniéndose a la Game Boy (Nintendo) máquinas como la Game Gear (Sega), la Lynx (Atari) o la Neo Geo Pocket (SNK), aunque ninguna de ellas pudo hacerle frente a la popularidad de la Game Boy, siendo esta y sus descendientes (Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro) las dominadoras del mercado.



Game Boy

Nintendo ha sido la verdadera dominadora del mercado de las portátiles desde su primera consola portátil, Game Boy. El éxito de Nintendo sus versiones portátiles se deben a que siempre se ha apostado por la jugabilidad y la capacidad técnica de sus juegos.

Hacia finales de la década de los 90 la consola más popular era la Playstation con títulos como Final Fantasy VII (Square), Resident Evil (Capcom), Gran Turismo (Polyphony Digital) y Metal Gear Solid.



Play Station

En el 2000 Sony lanzó la esperada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, con la diferencia de que esta venía con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces, y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1. En 2001 Microsoft entra a la industria de las consolas creando la Xbox.



Xbox



Play Station 2

Nintendo lanzó al sucesor de la Nintendo 64, la Gamecube, y la primera Game Boy completamente nueva desde la creación de la compañía, la Game Boy Advance. Sega se dio cuenta de que no podría competir contra la nueva máquina de Sony, y anunció que dejaría de evolucionar la Dreamcast y que ya no produciría hardware, convirtiéndose solo en desarrolladora de software en 2002.



GameCube



Game Boy Advance

Otras dos

nuevas consolas portátiles con desarrollo técnico importante lanzadas en 2004 fueron la Nintendo DS y la PlayStation Portable (PSP). La Nintendo DS es una portátil bastante innovadora, mientras que la PSP es más potente e incluye capacidades de reproducción de algunos medios. En los países occidentales, ambas han tenido niveles de éxito similares, pero en Japón la DS ha sido un gran hit, sobrepasando ampliamente a la PSP.



Nintendo DS



PSP

El final de 2005 vio el lanzamiento de la Xbox 360, la primera de la séptima generación de consolas de videojuegos. En el 2006 marca la continuación de lanzamientos de la nueva generación en la forma de 2 nuevas consolas. Sony con su PlayStation 3 y Nintendo con la Wii (antes conocida como Nintendo Revolution).



XBOX 360



Play Station 3

Mención aparte merece el soporte multimedia sobre los que en esta generación se asientan los videojuegos. Las tres consolas admiten DVD, pero por su parte, la Xbox 360 también admite (mediante un periférico externo) la lectura de HD DVD, que permite hasta 51GB de capacidad (triple capa) con una tasa de transferencia de 36,55Mbps. Sony, con su PlayStation 3, ha elegido el formato Blu-ray con una capacidad de 54GB y una tasa de hasta 54Mbps. Ambos formatos se encontraban enfrascados en la lucha por ser el estándar multimedia de la próxima generación.

El 19 febrero de 2008 el HD DVD fue derrotado por el Blu-ray ya que en tan solo una semana casi todos los estudios cinematográficos se unieron al Blu-ray y el HD DVD fue descartado como formato.



Wii

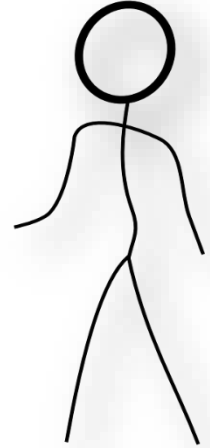


Blu-ray



No pues sí fue un camino larguito eh

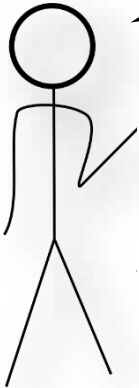
Y eso no es todo, aún faltan algunos, la historia todavía no termina.



Han salido nuevas consolas por parte de Play Station, Xbox y Nintendo. Sin mencionar que los juegos de PC están en su apogeo.

Play Station lanzó Play Station 4 el 15 de noviembre de 2013, mismo mes y año que Xbox lanza la Xbox One. Apenas en 2020 salieron a la luz la Play Station 5 y Xbox series. Por su parte, Nintendo sacó Nintendo Switch en marzo del 2017, la cual ido mejorando en estos años.

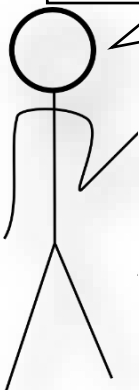
Entonces, teniendo todo esto en cuenta, se puede decir que pasamos de saltar, destruir monstruos pixelados a disfrutar una historia, sumergirnos en un mundo dónde nosotros decidimos qué hacer, qué caminos tomar, etc.



Y las consolas que faltan por venir.



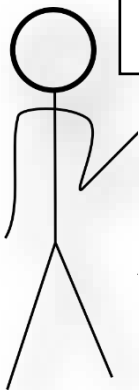
Bueno, teniendo en cuenta la historia pasemos a lo siguiente.



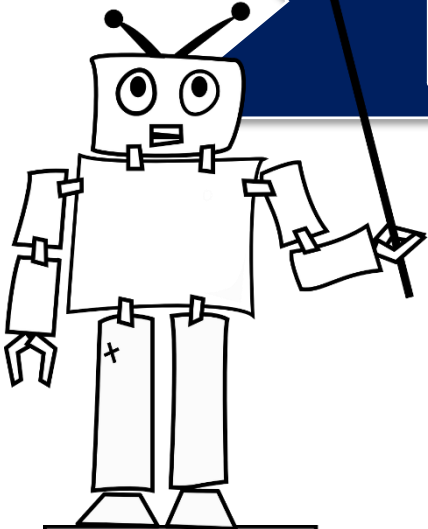
¿Y por qué tanto mareo?



Pues no puedo hablar de videojuegos sin explicar la nomenclatura de estos. Discutamos las clasificaciones.



Clasificaciones de los videojuegos



De acuerdo con "guía del videojuego" existen siete clasificaciones:



Everyone-Todos

Es apto para todas las edades. Puede que tenga violencia pero mínima y el lenguaje es moderado.

Family friendly en pocas palabras

Everyone 10+

El contenido es apto para mayores de diez años o más. Puede que contenga violencia moderada, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.

Sigue siendo family friendly.





Teen-Adolescentes

El contenido por lo general es apto para mayores de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.

Mature- Maduro 17+

El contenido por lo general es apto para mayores de 17 años y más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



Adults only- Únicamente adultos 18+

El contenido es apto solo para mayores de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.

Aún sin clasificar

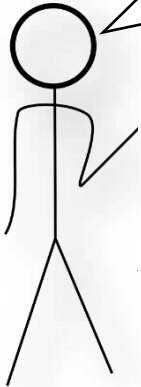
Todavía no se le ha asignado una clasificación final. Solo aparece en la publicidad de marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja)



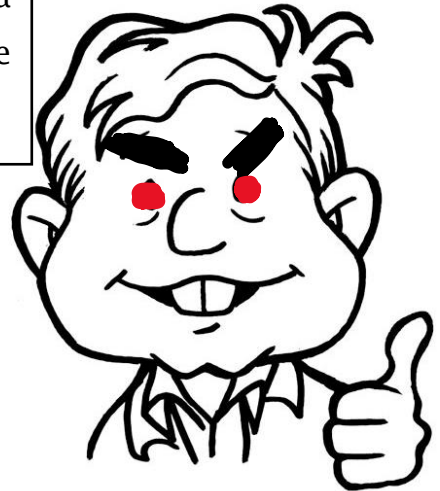
Entonces en todos los videojuegos vienen estas clasificaciones, como en las películas.



Así es, solo uno debe fijarse en la clasificación para saber qué tipo de juego...



Fíjense qué diferencia. Que nuestros hijos se levantaban a ver a Chabelo...ahora, lo digo de manera respetuosa, esos juegos de Nintendo, pura violencia.

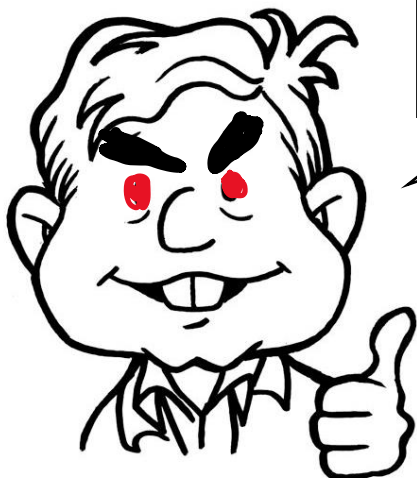


¿Y este quién es?



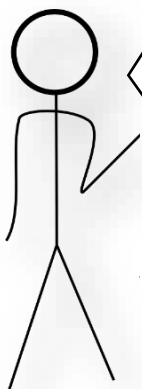
El presidente de México. El 11 de diciembre del 2021 dijo esas mismas palabras en una de sus conferencias.





Son contenidos tóxicos.
Nocivos. Violentos. Viva
Chabelo.

¿Y qué más dijo?



La verdad no lo sé, me quedé dormida. Ese señor
aburre a todos cuando habla. Pero, contestándole:

Sí, hay violencia en un videojuego: hay golpes,
disparos, sangre. Existe un lenguaje altisonante,
chistes sexuales y escenas subidas de tono. Pero
no todos los juegos engloban únicamente la
violencia, y por eso mismo existe la clasificación.

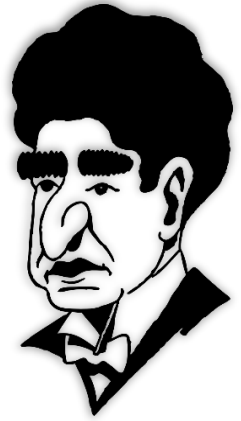
En lugar de culpar al videojuego, se debe pensar en la responsabilidad
de los padres por permitir que menores accedan a la clasificación A.
Pero estos son mis juicios de valor.

Hablemos ahora de los géneros y subgéneros.

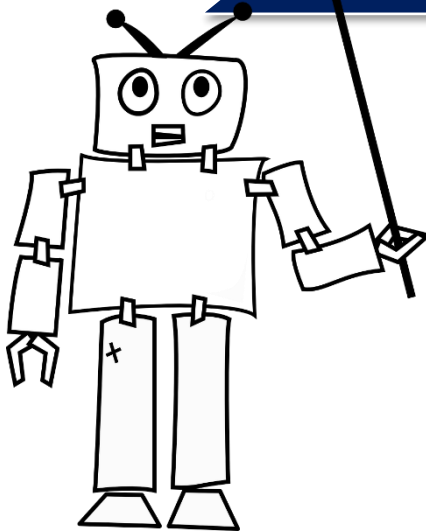


Déjame adivinar, hay de acción, aventuras...

La verdad es que es mucho más extenso que eso.



Géneros y Subgéneros del videojuego



Acción.

Los juegos de acción expresen al máximo tus habilidades y reflejos para superar obstáculos y completar objetivos de diferente naturaleza. Estos videojuegos acostumbran a tener un ritmo alto. Los combates y las amenazas están a la orden del día.

La acción es un género que se divide en diferentes categorías, según el enfoque del juego:

Acción y aventura

Los juegos de acción y aventura son algo más pausados que otros juegos de acción. En juegos de este subgénero tendrás bastantes momentos de combatir, pero también explorar, hacer actividades variadas o disfrutar de

una narrativa interesante. Esta categoría incluye juegos con elementos de otros géneros como lo pueden ser el rol, disparos, *sandbox*, plataformas, etc.

- **Ejemplos:** Grand Theft Auto V,
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Batman: Arkham City, Assassin's Creed: Valhalla, Shadow of the Tomb Raider, Uncharted 4, Red Dead Redemption 2, Horizon Zero Dawn, Ratchet & Clank: Una dimensión aparte

Lucha

Los juegos de lucha son uno de los géneros más competitivos de todos los tiempos. Un juego de lucha acostumbra a enfrentar un/os personaje/s contra otro/s, cara a cara, cuerpo a cuerpo o utilizando armas. A veces incluyen la modalidad de *tag*, en el que varios personajes pueden turnarse en medio de un combate.

Dependiendo de los gráficos y de cómo puedes mover a tu personaje, hay juegos de lucha en 2D, 3D o 2.5D (gráficos en 3D pero que te mueves en un plano 2D).

- **Ejemplos de lucha en 2D / 2.5D:** Super Smash Bros. Ultimate, Mortal Kombat 11, Street Fighter V, Dragon Ball FighterZ, Guilty Gear Strive, Brawlhalla.
- **Ejemplos de lucha en 3D:** Tekken 7, SoulCalibur VI, Dead or Alive 6, Arms, Dragon Ball Xenoverse 2.

Beat'em Up

Los *beat'em up* (también conocidos como "yo contra el barrio") son un género que tuvieron su auge en los años 80 y 90. En este tipo de juegos, tu objetivo es abrirte paso a golpes hasta el final de cada nivel. En ocasiones

utilizas armas o elementos del escenario, ¡pues todo vale! Los *beat'em up* son juegos ideales para jugar en cooperativo.

- **Ejemplos:** Streets of Rage 4, Double Dragon, Final Fight, River City Girls, Fight'n Rage.

Hack'n Slash

Los videojuegos *hack'n slash* son bastante parecidos a los *beat'em up*. La gran diferencia es el mayor uso de armas tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, además de poderes. Estos juegos suelen estar dotados de una espectacularidad sin igual, siempre vistosos y con una jugabilidad adictiva.

- **Ejemplos:** Devil May Cry 5, God of War, Bayonetta 2, Ninja Gaiden 2 / Sigma 2

Roguelike

El término nace de Rogue, uno de los primeros videojuegos que dieron vida a este sistema de juego, aunque no fue el primero en sí. Las características de estos es que **sus mapas se van creando de forma aleatoria**, es decir, siguiendo un algoritmo que va creando habitaciones de manera que nunca sabemos qué enemigos van a estar presentes o podemos seguir un destino marcado. Simplemente, cada partida es una nueva aventura a superar, conscientes de los grandes riesgos y objetivos, pero sin saber lo que podemos esperar.

Battle Royale

El género Battle Royale (Batalla Real en inglés) ha cobrado una inmensa popularidad en los últimos años. Tu misión en estos videojuegos es simple: ser el último jugador en pie. Son juegos multijugador que te enfrentan a

decenas de otros jugadores e incluso a más de 100. En general puedes jugar partidas en solitario, pero son juegos perfectos para jugar en dúo o en grupo.

Aunque la mayoría de los Battle Royales son juegos de disparos, ¡no tienen por qué serlo!

- **Ejemplos:** PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds), Fortnite, Free Fire, Call of Duty Warzone, Fall Guys: Ultimate Knockout, Apex Legends.

Juegos de sigilo, espionaje e infiltración

En estos juegos, la acción al descubierto suele ser o bien una opción secundaria o un abordaje desaconsejado. Lo más importante es llegar o eliminar al objetivo sin ser detectado y sin dejar un rastro que te ponga en evidencia.

- **Ejemplos:** Splinter Cell, Metal Gear Solid, HITMAN, Dishonored, Thief, Commandos.

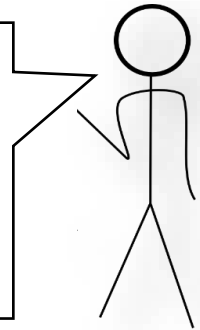
Shooter / Juegos de disparos

Los juegos de disparos, conocidos popularmente como *shooters*, son una rama de la acción enfocada en dar tiros a diestra y siniestra. Con todo y que la base es la misma, los juegos de este género son tan variados en ambientación y jugabilidad que se pueden dividir en varias categorías.



Ya entiendo. Creo que ahora sé todo lo básico de un videojuego. Si quiero un juego para pelear, busco uno de lucha, si tuve un mal día, uno de aventuras. Por ejemplo, el jueguito Hades, que es el que compete esta investigación es un **Hack'n Slash**.

Hum, no. Hades más bien es un **roguelike**. Pues implemente, cada partida es una nueva aventura a superar y vamos desbloqueando nuevos elementos. Pero no te preocupes por Hades, en un momento hablaremos detalladamente sobre él. Enfoquémonos en el RPG.



RPG / Role Playing Games.

Es uno de los géneros más importantes y disfrutables de todo el mundo de los videojuegos, logrando posicionarse como un estilo sumamente popular entre los grandes desarrolladores a la hora de emprender un nuevo proyecto. El éxito de estos títulos está determinado por una serie de elementos que, de utilizarse adecuadamente, atraen al jugador y lo dejan inmerso en el particular universo que se les presenta dentro de la obra.

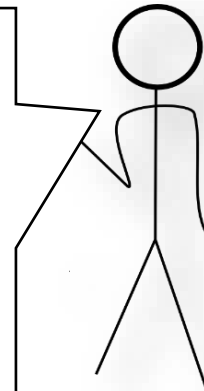
Las tecnologías de hoy en día permiten el desarrollo de universos visualmente extraordinarios y con posibilidades bastante amplias en cuanto a las mecánicas disponibles para elegir qué tipo de jugabilidad quieres implementar a tu juego. Sin embargo, este género nace con una entrega llamada: DnD, un proyecto de universitarios en la década de los 70 basado en el popular juego de mesa de mismo nombre, en una época donde los recursos y el desarrollo de la industria eran bastante precarios y no

contaban con ninguna de estas herramientas. Es por esto que podemos asegurar que el elemento que determina el éxito de este género no es otro que la imaginación.

Y uno de sus elementos claves para la creación de un buen RPG es: la narrativa.

Debe ser atractiva y los personajes deben tener un desarrollo para un juego memorable. Puedes tener los mejores gráficos o la mejor animación, pero sí no se tiene una buena historia, nada vale pena. Así como en el cine.

¿Cuántas películas tienen el mejor casting, al mejor fotógrafo, pero terminan siendo una decepción porque la historia es una porquería?



Un ejemplo de esto es la saga de *Earthbound*, también conocida como *Mother en Japón*. Un juego sencillo en cuanto a su jugabilidad, pero guarda grandes historias y personajes con los que los jugadores son capaces de conectar. Esta cualidad ha permitido que, a pesar de sus limitaciones, hablemos de esta franquicia como clásicas en la industria.



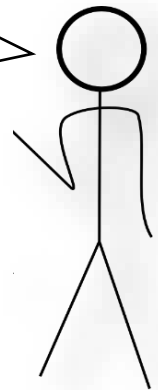
Hades, el videojuego.

Ahora sí, vayamos a lo bueno.

Hades es un roguelike que combina elementos de RPG y acción. El desarrollador y publicador de Hades es el estudio Super Giant Games.



Vamos a centrarnos más en su desarrollador: Para empezar, es un equipo muy pequeño.
Y Hades es la combinación (y evolución) de sus otros juegos anteriores.





Bastion, el primer videojuego que desarrollaron en 2011, es un juego de acción donde hay un narrador constante que comenta hasta lo que hace el jugador



¿Cómo que lo comenta?



Sí, mira. Así:





Cabe destacar que este videojuego está inspirado en los libros de Cormac McCarthy, escritor de: *No country for Old Men*.

La idea central de Bastion es recrear un mundo que fue destruido por un cataclismo.





Transistor, el segundo estrenado en 2014 protagonizado por: Red, una cantante sin voz. Situado en un mundo que mezcla el estilo Noir con el cyberpunk. Es un juego de acción donde puedes pausar la acción para pensar una mejor estrategia.



En 2017, sacaron Pyre, donde el jugador tomaba el lugar de un grupo de viajeros que compiten en partidas deportivas...y que también son rituales. Suena muy raro, lo sé. Es una mezcla de acción con basquetball. Lo interesante es que aquí el estudio experimentó con una narrativa ramificada.





¿Y eso cómo es?

Cambia dependiendo del éxito o fracaso de las partidas. Significa que si pierdes una partida, el juego continúa pero tiene consecuencias.

Hades inició su desarrollo luego de Pyre. El estudio quería desarrollar un juego con una narrativa procedural. Pero se dieron cuenta que los jugadores no lo jugaban suficientes veces para notarlo.

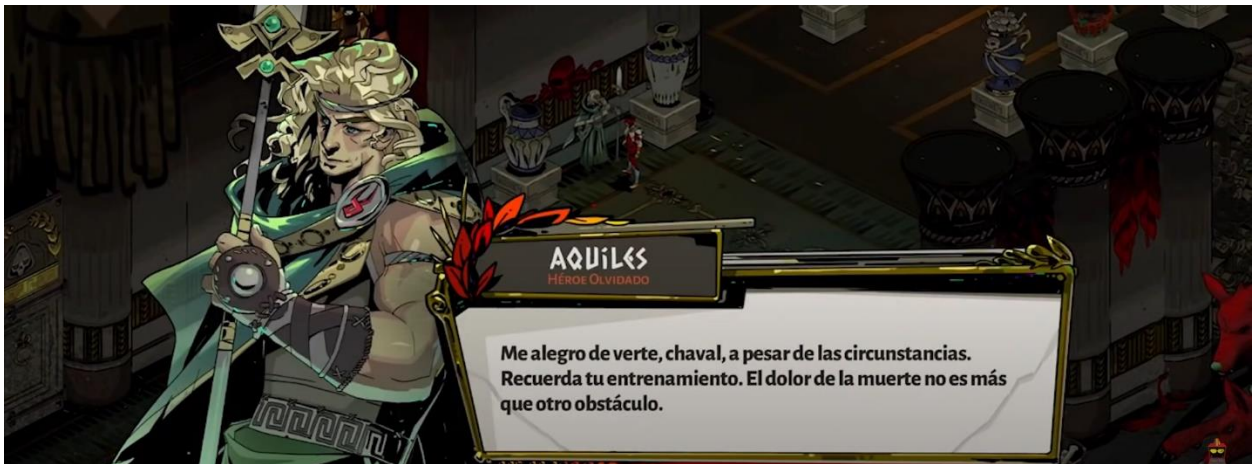


Gracias a la estructura de un roguelike, encontraron cómo hacerlo. Hades básicamente combina todo lo que Supergiant Games ha aprendido en más de una década de desarrollo: El combate y la narración constante de Bastion, la personalización de batalla de Transistor, y las estructuras narrativas de Pyre.





Hades se lanzó en PC, Mac y Nintendo Switch el 17 de septiembre del 2020. El estudio pensaba re utilizar los mundos de sus juegos pasados, pero al final optaron por la temática de la mitología griega.



Lo curioso es que ya muchos de los jugadores están familiarizados con algunos de los personajes y se conocen los trasfondos. Y si no fuera así, aquí se da una repasada.



Nuestro personaje principal es Zagreus, hijo de Hades. Y la misión es escapar del inframundo, su papá no es muy cariñoso que digamos y por eso le urge salir de ahí.



HADES

DIOS DE LOS MUERTOS

Serás idiota. Te repito que nadie sale de aquí, ni vivo ni muerto. Dime, ¿cómo te ha ido con el saqueo impune de mis dominios?

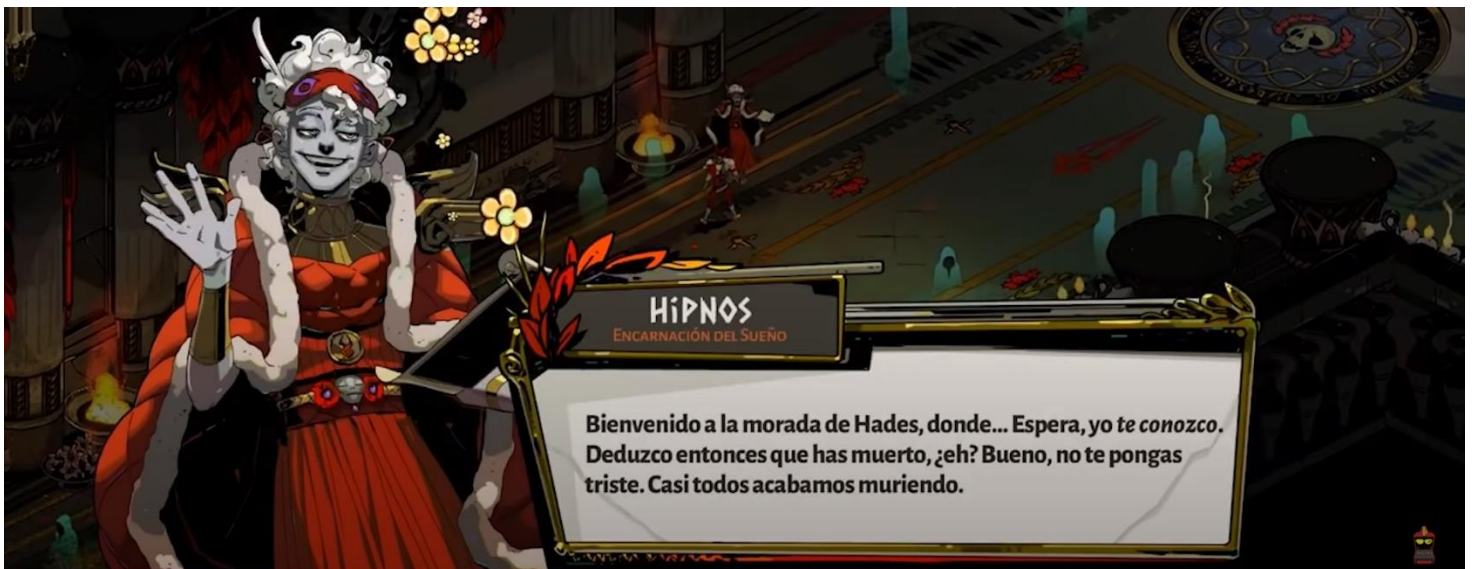


Otro punto fuerte de este videojuego es la muerte. Pues en muchos videojuegos, cuando el jugador falla la misión, el juego continúa narrativamente como si no hubiera pasado nada. Aquí, no es el caso pues la muerte se vuelve parte de la historia. Cada vez que uno pierde, Zagreus renarna y vuelve al inframundo. Donde está Hades y otros dioses, viendo como fracasas una y otra vez.

Ja, que humillación. Y también se burlan de ti.



Argh... Maldita sea.

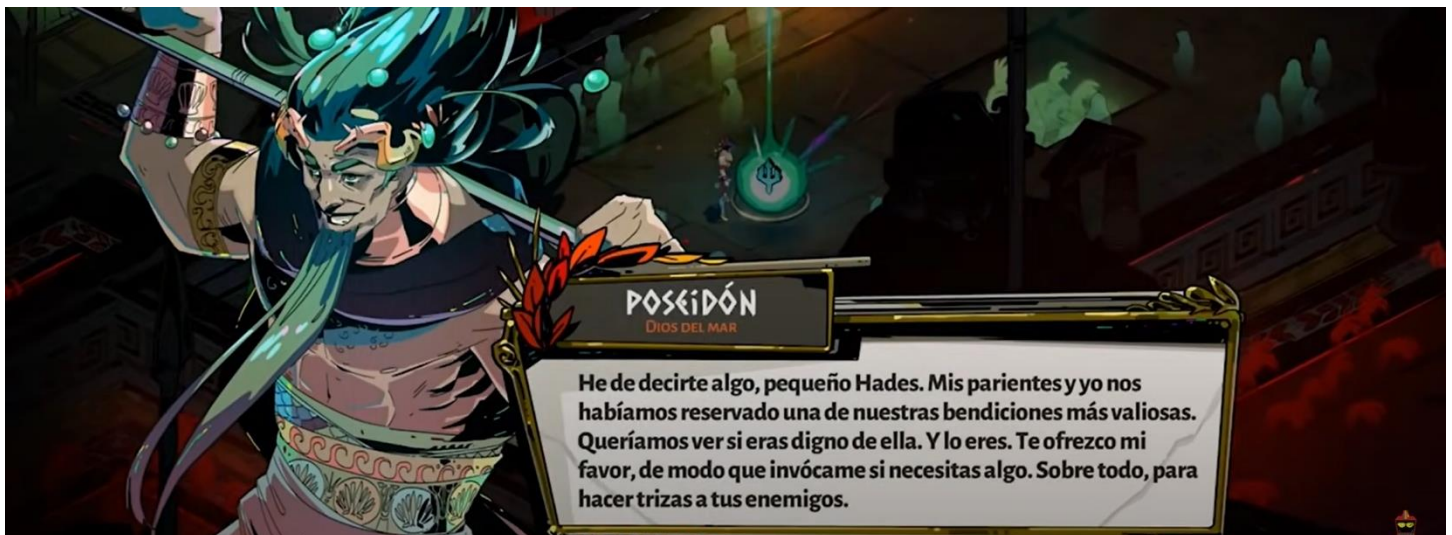
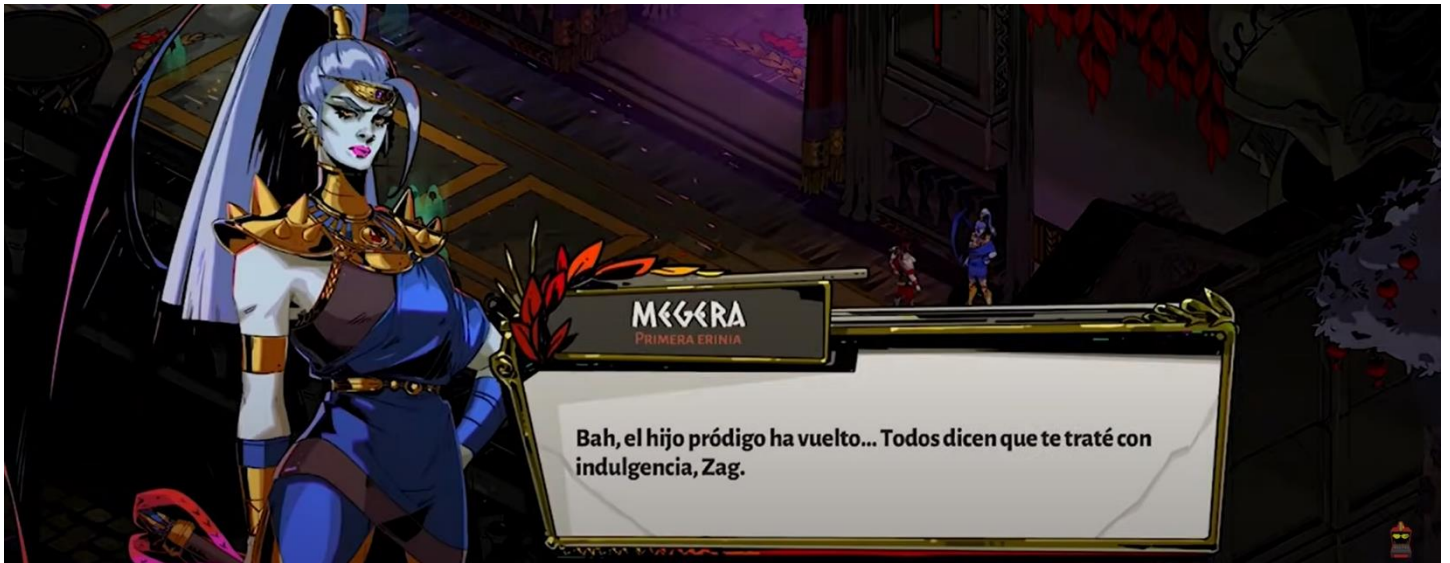


HIPNOS
ENCARNACIÓN DEL SUEÑO

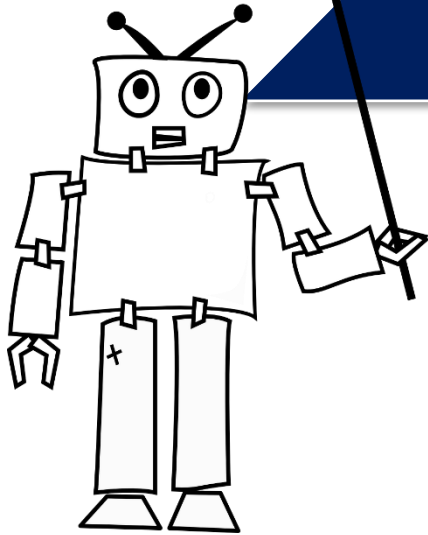
Bienvenido a la morada de Hades, donde... Espera, yo te conozco. Deduzco entonces que has muerto, ¿eh? Bueno, no te pongas triste. Casi todos acabamos muriendo.



Y sí, los mismos personajes se burlan del fracaso, y es que siempre tienen algo diferente qué decir. Pues los personajes tienen muchos diálogos opcionales y diferentes. Ahora sí que dependiendo la situación.



Narración, historia y relato.



¿Y aquí hablaremos de narración e historias? ¿Ya fue todo por el capítulo de Hades?



No, solo que es importante hablar ya de narraciones en este punto, ya mencioné cosas como: narrativa procedural y ramificaciones de la misma. Es importante ya tocar este tema y creo que es el más fuerte de toda la investigación.

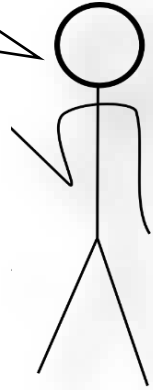


A ver pues, empieza.

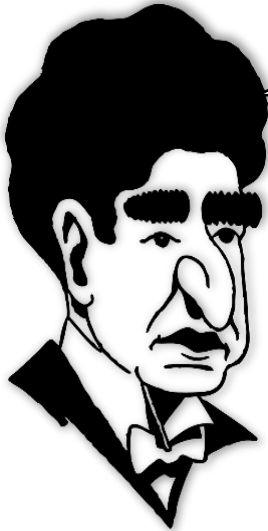
Espero no hacer un lío. A ver, allá voy



En el libro: Videojuegos y mundos de ficción, Planells entiende por narrar el acto consistente en relatar un acontecimiento real o ficticio. Es decir, la narración conlleva explicar historias.

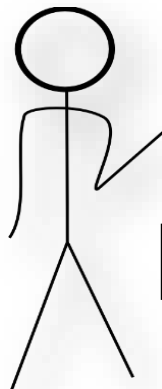


Sí. Me parece una buena descripción



Igual a mí.

No obstante, en palabras de López Izquierdo, la narratología es atribuida a Todorov pues para referirse a la ciencia del relato, ha elaborado una concepción más compleja del acto narrativo con la contribución de distintas perspectivas, siendo la más característica la del formalismo ruso.



¿El qué?

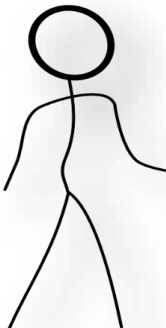




El formalismo ruso, compuesto por teorías y estudios medio complejos. Lo importante es que se consolidó una distinción clave para determinar qué es la narración.

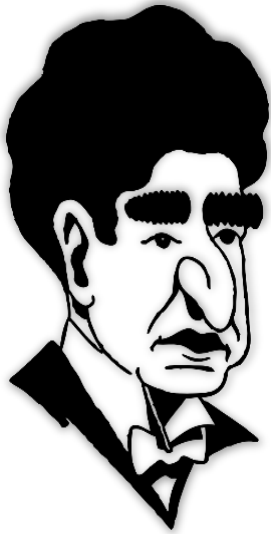
Así se diferenció en el marco del estudio de la narración el qué se cuenta y el cómo se cuenta. Sujeto o **Syuzhet**.

¿Syu qué?



El Syuzhet es el orden de las acciones y objetos. Para el autor Tomashevski, son básicamente los motivos que se le presentan al lector en un libro o al espectador en una película. Y que llevarán a la conformación mental de una historia cronológicamente ordenada.

Por otro lado, Marie-Laure Ryan ha defendido recientemente la concepción de una narratología esencialmente transmediática al entender que la noción de la narración de origen lingüístico es demasiado cerrada. De esta manera, la autora norteamericana critica la idea de que toda narración, se sustenta con un narrador que cuenta algo narratario.



¿Y esto es importante por qué...?

Esta teoría conlleva a concebir la narración desde una perspectiva más cognitiva y progresiva. Como si fuera escalable, algo que no se limita a una expresión lingüística.




Desde este punto de vista, lo narrativo no consiste en contar una historia, sino en una forma de expresión que puede alcanzar distintos grados de narratividad. Para el autor Jenkins, este tipo de narrativa respondería a las exigencias de la convergencia de medios:




“ El tipo de historia se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. ”


Cortázar y otros juegos



Se sabe que Rayuela es un libro que fue escrito por Julio Cortázar.



¿Pero ahora qué tiene que ver con los videojuegos y narrativas?



Pues mucho. No voy a entrar en detalles en lo que trata Rayuela, lo que nos interesa es su parte técnica, o sea, la manera en cómo está escrito.

¡Ah, eso yo lo sé! Rayuela es un libro que fue escrito por Julio Cortázar. La propuesta de Cortázar es una lectura muy diferente que se había visto, con año de publicación de 1963 es considerada una de las obras centrales del boom latinoamericano.

Así es. Involucra al lector en su proceso de creación. Pues está en nuestras propias manos la forma de lectura. Ahora sí que ir saltando de aquí por allá como una rayuela, o un avioncito en términos mexicanos. ¿Suena familiar?



¿El avioncito?

No, lo de: "Involucra al lector en su proceso de creación. Está en nuestras propias manos."

Ya veo por dónde quieres ir. ¿Intentas decir que Rayuela es la inspiración de los videojuegos o algo así?

No, porque como vimos en la historia no es así. Hay películas que adaptan videojuegos y hay películas que copian a los videojuegos. Tal es el ejemplo de: Black Mirror: Bandersnatch, que se puede checar en Netflix. Y claro, hay libros adaptados en videojuegos y viceversa. Hay videojuegos, como Hades, que tienen algo de literatura y hay libros, como Rayuela, que tienen algo de juego...



Espera... ¿estás llegando a una conclusión?



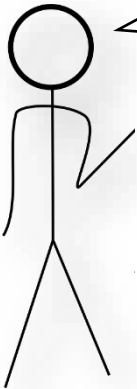
...a lo que quiero llegar es que, las tres cosas (literatura, videojuegos y cine) van de la mano. No toco mucho, más bien nada, el cine, porque eso es más común. Es más fácil encontrar teóricos que hablen de literatura y cine que de videojuegos. ¿Por qué? Creo que se ve que también tiene su chiste, su conexión y tienen cosas por aportar.



A ver, entonces responde tu pregunta inicial.



Los videojuegos no son literatura, pero, eso sí, tienen algo de ella: narración.



Agradezco mucho al profesor Raymundo Mier: gracias por no cerrarle las puertas a este proyecto y permitirme desarrollarlo como mejor me doy a entender: dibujos y chistes. Fue un camino complicado, pero al final, salió.



Bibliografía

- Huizinga, Johan. (1938). *Homo Ludens*. España: Alianza Editorial
- Torres, Ángel y Marcelo. (2018). *Juegos tradicionales y populares en Ecuador*. Ecuador : UTA
- López Raventós, Cristian y Belli, Simone (2008). Breve historia de los videojuegos. Atenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14),159-179.[fecha de Consulta 22 de Septiembre de 2022]. ISSN: 1578-8946. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- González, J., & Obando, O. L. (2011). Clasificar los videojuegos como tarea dinámica. *Nexus*, (4). <https://doi.org/10.25100/nc.v0i4.826>
- Roger E. Pedersen. *Game Design Fundations*. Wordware Publishing, ISBN: 1- 55622-973-9.
- Ludwig Maximilian y Ulrich Tausend. (2006). *Casual games and gender*. Universidad de Munich.
- Planells, Antonio. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. España: Cátedra.
- Bal, Mike (2009) *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra.