



Narratología para los estudios de videojuegos

Marie-Laure Ryan

Traducción a cargo de Estela María Dominguez Halpern para la cátedra de Comunicación Transmedia (FSOC - UBA)

Palabras clave

Narrativa, ludología, conceptos transmediales, narratología post-clásica, estructura ergódica, escenas de corte, jugabilidad, diseño de juegos.

1. Introducción

La narratología, un término acuñado por Tzvetan Todorov en 1969, es un campo de estudio que se ocupa de las propiedades distintivas y opcionales de las historias. Los pioneros estructuralistas de la disciplina, especialmente Roland Barthes y Claude Bremond, concibieron la narración como un fenómeno que puede estar presente en una variedad de medios además del lenguaje, como el teatro, el cine, la ópera, los cómics y, posiblemente, la música y la arquitectura, así como en una diversidad de géneros además de la literatura, como el periodismo, la historia, los chistes y la publicidad.

Gérard Genette, cuyo trabajo es ampliamente considerado como el texto fundacional de la narratología, hizo una distinción entre *histoire* (historia, el significado de los textos narrativos), *récit* (discurso, los significantes que comunican la historia) y *narración* (narrar, el acto de contar historias). Estas tres categorías corresponden a las dimensiones semánticas, formales (sintácticas) y pragmáticas de la narrativa. Sin embargo, a pesar del reconocimiento temprano de estas tres dimensiones semióticas, así como de la naturaleza transmedial de la narración, la narratología “clásica” se ha desarrollado en gran medida como el estudio de un medio narrativo, el lenguaje, un género, la narrativa literaria, y la dimensión semiótica: las propiedades formales o técnicas narrativas.

“Hacer narratología”, en esta concepción del campo, es la exploración y el desarrollo de un repertorio de características relacionadas con el discurso, como los tipos de narradores (el famoso cuarteto de Genette de narradores homo-, hetero-, intra- y extradiegéticos), las relaciones entre el orden lógico de los acontecimientos de la historia y el orden de su presentación, los modos de focalización (¿de quién es el acto de percepción que representa la narrativa?), la velocidad de la narración (¿se resumen los acontecimientos o se describen con gran detalle?), las formas de informar el diálogo y el pensamiento (cita directa, indirecta e indirecta libre), la naturaleza e importancia de la descripción y su distinción de la narración, etc. Se prestó poca atención a la historia (en contraste con los padres fundadores estructuralistas como Propp, Bremond y Todorov), y las definiciones dominantes de

narrativa, enfatizaban la comunicación verbal: “alguien le dice a alguien más que algo sucedió” (Phelan y Rabinowitz 2016, p. 31) o “el relato... de uno o más eventos reales o ficticios por uno, dos o varios narradores más o menos manifiestos a uno, dos o varios narratorios” (Prince, 1987, p. 58).

Sin embargo, estas definiciones de narrativa basadas en el narrador fracasaron en el caso de los medios basados en *mostrar* (mimesis) en lugar de *contar* (diegesis), como el teatro, el cine y los cómics. Aunque estos medios ocasionalmente usan narradores, como en la narración cinematográfica con voz en off, generalmente presentan una historia directamente, a través de una combinación de imágenes, gestos y diálogos.

Extraer una historia de un medio mimético es muy parecido a interpretar eventos en la vida real: la historia no está mediada por un agente que cuenta y a menudo interpreta lo que sucedió, sino que la construye el receptor sobre la base de los eventos observados. La diferencia entre los medios miméticos y la vida real es que en los medios miméticos los signos están diseñados intencionalmente por un autor o equipo autoral para inspirar la construcción mental del significado narrativo. Para dar cuenta de la evidente narratividad de los medios miméticos, algunos académicos intentaron adaptar la definición basada en el narrador a las especificidades del medio, por ejemplo, postulando un narrador cinematográfico (Chatman) o atribuyendo la narración fílmica a un “gran creador de imágenes” (Gaudreault y Jost). Otros, como el académico de cine David Bordwell, argumentaron que la narración es una cuestión de diseño de información y no requiere un agente narrativo.

2. Narratología y juegos: la controversia entre ludólogos y narrativistas

Varios de los pioneros en los estudios de juegos de computadora (Aarseth, Juul, Eskelinen) provenían de la literatura y estaban bien formados en narratología. Pero rápidamente se dieron cuenta de que las definiciones de narrativa como transacción entre un narrador y una narrativa no encajaban en la situación de los juegos de computadora, no sólo porque imponen un narrador cuando ninguno parece estar involucrado, sino también porque presentan al narrativa como el destinataria de un mensaje prefabricado, más que como un participante activo en la construcción de este mensaje.

El hecho de que los juegos no se ajusten a las definiciones estándar de narrativa podría abordarse de dos maneras: adaptando la definición estándar al reconceptualizar sus parámetros; o negando cualquier parentesco entre narrativa y juegos para preservar el papel activo del jugador. Espen Aarseth probó la primera solución para los juegos de aventuras basados en texto, como Zork (Personal Software, Infocom, Activision 1977), y propuso un modelo en el que un “intrigante” diseña una cadena de acertijos para un “intrigado” que se identifica con una “marioneta/títere”. Britta Neitzel (2014), quien claramente reconoció y describió acertadamente las diferencias entre las situaciones comunicativas de los juegos y la narrativa literaria intentó, sin embargo, forzar al primero a encajar en el molde de la segunda asociando al jugador con el “autor implícito” de la narratología clásica.

Otros ludólogos adoptaron una posición más radical. Eskelinen se adhirió estrictamente a la definición de Prince citada anteriormente para argumentar que, dado que no funcionaba

para los juegos de computadora, los juegos no eran narrativas. Juul (2001) se hizo eco afirmando que muchas de las técnicas de la narrativa literaria, como la alteración del orden cronológico, no se utilizaban en los juegos, por lo que los juegos no podían ser narrativas. (Juegos como Max Payne (Gathering of Developers, Rockstar Games 2001) refutan/desmienten esta afirmación).

Así nació, a principios de la década de 2000, la controversia entre "*ludólogos*", cuyo objetivo era fundar una nueva disciplina dedicada a los juegos, y los llamados "*narrativistas*", que insistían en el poder narrativo de los juegos de computadora. Desde sus inicios, la controversia se basó en un malentendido: los ludólogos afirmaban que no negaban la posibilidad de que los juegos contaran historias, sino que "ser un juego" era ontológicamente, o categóricamente, diferente de "ser una historia"; por lo tanto, un artefacto no podía ser un juego y una narrativa al mismo tiempo. Como escribe Eskelinen (2012, p. 211), "Los ontólogos de juegos y ludólogos (Aarseth; Eskelinen, Frasca; Juul) formularon un argumento ontológico (los juegos no son narrativas ni historias) que fue malinterpretado como algo completamente diferente: una afirmación de que los juegos no podían o no debían contener historias o narratividad". En cuanto a los narrativistas, supuestamente querían subordinar los estudios de juegos a la narratología, pero eran un hombre de paja construido por los ludólogos, que estaban ansiosos por afirmar la autonomía de su campo.

3. La narratividad distintiva de los juegos

La controversia ahora se ha calmado y la posibilidad de que los juegos cuenten historias es ampliamente aceptada. Este reconocimiento no borra la diferencia entre juegos y narrativas, sino que más bien los asigna a conjuntos que se intersectan (ver figura 1), de modo que un juego puede ser una narrativa sin perder su naturaleza de juego, contrariamente al grito de batalla implícito de los ludólogos "los juegos son juegos y las historias son historias". Hay juegos que cuentan historias y otros que no, así como hay historias que son jugables y otras que no lo son. Sin embargo, si hay una propiedad que distingue a la gran mayoría de los juegos de computadora de otros tipos, como los juegos deportivos y los juegos de mesa, y que comparten con los juegos de rol de mesa, es su dimensión representacional, que los predispone a la narratividad. Como observa Dominic Arsenault, aunque hay algunos juegos de computadora abstractos—Tetris (Elektronica 60, 1984) y en menor medida PacMan (Namco 1980)—un hardware más potente llevó a una representación más realista y a una mayor narratividad. ¿Quién querría manipular cuadrados y círculos cuando puedes identificarte con personajes completamente renderizados que luchan por objetivos existencialmente significativos o incluso diseñar tu propio avatar?

La narrativa trata sobre personajes que persiguen objetivos de relevancia práctica—salvar la tierra, derrotar enemigos, rescatar princesas, adquirir poder sobre otros—and no sobre mover fichas para encajar en ciertos patrones. Además, los juegos de computadora se diferencian de otros juegos en que los jugadores no solo toman acciones, sino que también pueden ver estas acciones. En los juegos no digitales, los jugadores actúan a través de su cuerpo y sus acciones determinan el resultado del juego, pero haría falta un espectador con un dispositivo de grabación para mostrárselas al jugador, y esto solo podría suceder cuando el juego ha terminado. Estos dispositivos de grabación también existen en los juegos de

computadora, pero ocurre algo más: como observa Arsenault (2006, p. 97), el rol del sistema no es solo aplicar las reglas del juego, sino también mostrar al jugador lo que sucede. Esta función de visualización en vivo, que permite a los jugadores conocer el estado del mundo del juego y tomar medidas adicionales, puede considerarse un discurso narrativo para aquellos juegos con contenido narrativo. Presenta una dimensión sensorial similar a la imagen en pantalla del cine, pero se crea en tiempo real en lugar de estar pregrabada. En esto reside la principal diferencia entre los juegos de computadora y los juegos de mesa o deportivos por un lado, y entre los juegos narrativos digitales y otros medios narrativos por el otro.

La reconciliación de los estudios de juegos y la narratología fue facilitada por un desarrollo que tuvo lugar en el cambio de milenio y que David Herman llamó “narratología post-clásica”. Este desarrollo extendió el corpus de la narratología para incluir géneros basados en el lenguaje no literarios y no ficticios (noticias, historiografía, narración conversacional), así como medios basados en imágenes como el cine, el drama, las novelas gráficas, las narrativas digitales y los juegos. Esto significó abandonar la definición de narrativa como “alguien contándole a alguien más que algo sucedió” a favor de una fórmula más abarcadora que sitúa la narratividad en la representación formada en la mente del receptor en respuesta a un grupo de signos. (La naturaleza exacta de esta representación mental es un tema de debate- para un intento de especificación- ver Ryan 2006).

La narratología postclásica abrió los juegos a la investigación narratológica, pero esto no significa que los estudios de juegos sean una colonia de la narratología, ya que el conjunto de todos los juegos se intersecta con el conjunto de todas las historias, en lugar de estar incluido en él.

Un argumento en contra de la importancia de la narrativa en los juegos es que los juegos derivan su identidad de sus reglas; las historias en las que estas reglas están envueltas son, según Eskelin, *solo decoración*, una forma de atraer a los jugadores al juego que se olvida rápidamente una vez que el jugador queda atrapado en el fuego de la acción.

Salen y Zimmerman han demostrado que el juego *Chutes and Ladders* existe en muchas versiones, pero desde un punto de vista matemático es el mismo juego de sumar o restar números elegidos al azar hasta que uno de los jugadores alcanza un total determinado, independientemente de las decoraciones del tablero; las chutes (toboganes) podrían ser serpientes y las ladders (escaleras) podrían ser escaleras mecánicas sin impacto en las reglas.

De manera similar, para los anti-narrativistas, no importa si los juegos de computadora se presentan como un intento de salvar la Tierra de invasores alienígenas o de luchar contra ejércitos nazis, siempre y cuando alcances estos objetivos realizando ciertos tipos de acción determinados por las reglas. Sin embargo, los niños te dirán que es extremadamente importante si sus juegos de mesa presentan animales feroces o coches de carreras, Harry Potter o Superman. Reconocer la importancia de la dimensión narrativa de los videojuegos es reconocer que los juegos no solo involucran al cuerpo—a través de habilidades físicas—y la mente estratégica, sino también la imaginación. Es su contenido narrativo lo que permite que los juegos tengan significado.

Otro argumento anti-narrativo ha sido propuesto por Ian Bogost en un artículo—o más bien, un manifiesto—titulado: “Los videojuegos son mejores sin historias”. Bogost afirma que “las mejores historias interactivas aún son peores que incluso los libros y películas mediocres”. La mayoría de las historias de los juegos no se sostendrían por sí solas si se contaran a través de libros o películas. Comentando sobre el juego *What Remains of Edith Finch* (Anapurna Interactive, 2017), un llamado simulador de caminar cuyo juego consiste en moverse por un mundo 3D visualmente atractivo y mirar objetos que revelan una narrativa mucho más sofisticada que la historia contada por un típico shooter en primera persona, Bogost pregunta: “¿Por qué es necesario contar esta historia en un videojuego?”, dando a entender que debería ser una novela o una película. Su argumento es que para que un juego cuente una historia realmente absorbente, debe reducir el rango de posibles acciones del usuario, como lo hacen los simuladores de caminata, y por lo tanto sacrifica la jugabilidad a favor de la narratividad.

Puede ser cierto que las historias de los juegos nunca alcancen el nivel artístico y la variedad de las novelas, el drama o el cine, porque la necesidad de dar espacio a las acciones del jugador impone restricciones significativas en su diseño. Pero así como las historias del cine, el teatro, los cómics o la literatura están adaptadas a su medio, también lo están las historias de los juegos: están destinadas a motivar el juego y no a ser extraídas del entorno del juego. Y aunque las historias de los juegos consideradas aisladamente no hayan alcanzado el nivel de interés puramente narrativo de las historias no interactivas, aún tienen mucho que ganar al intentar realizar su potencial narrativo. Si los juegos fueran mejores sin historias, ¿por qué la industria de los videojuegos se molestaría en gastar dinero contratando guionistas y actores conocidos para dar voz a los personajes?.

Aunque la gran mayoría de los juegos de computadora presentan algún grado de narratividad, la contribución de este contenido narrativo a la experiencia del juego es altamente variable. Como ha demostrado Marc Martí, su forma más débil (o endo-narratividad) se encuentra en juegos como *Super Mario Brothers* (Shigeru Miyamoto / Nintendo Entertainment System, 1985), que se basan en una trama simplista (rescatar a la princesa) creada sin la ayuda de guionistas.

Los jugadores “tratan de realizar de la mejor manera posible acciones como saltar, correr, atrapar, disparar, golpear, acelerar y frenar sin necesariamente tomar en cuenta su integración en una narrativa” (2014, p. 27; mi traducción). Una narratividad completamente desarrollada se encuentra en juegos como *Heavy Rain* (Sony Computer Entertainment, 2010) o *God of War* (Sony Interactive Entertainment, 2016). Estos juegos usan tanto acción en vivo como escenas cinematográficas para implementar una historia completa, pre-escrita, a menudo con múltiples finales, que los jugadores descubren a medida que avanzan en el juego. La alternancia de escenas jugables y escenas narrativas significa que la atención se divide entre el juego y la historia. Se podría esperar que al reducir la jugabilidad al mínimo, los simuladores de caminata pusieran el mayor énfasis en la historia escrita previamente, aunque esto no es necesariamente el caso: el placer de explorar un mundo hermoso puede tener prioridad sobre la historia escondida en el entorno.

Mientras que en lo que Jesper Juul (2005) ha llamado “juegos de progresión”, el guion narrativo afecta al nivel macro, los juegos multijugador como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) se basan en micro-narrativas representadas por misiones individuales

que los jugadores descubren a medida que avanzan mientras deambulan por el mundo. Y finalmente, los juegos de simulación como *The Sims* (Maxis 2014) no se basan en una historia pre-escrita (o solo parcialmente), sino en un sistema de existentes dotados de posibilidades variables de acción. Las historias emergen dinámicamente del juego, a medida que el jugador activa estas oportunidades.

Una característica que distingue la narratividad de los juegos de la de otros medios es que, además de la distinción entre la historia escrita y el discurso que la presenta, existe un nivel adicional de narratividad: la historia constituida por las acciones del jugador, la cual puede ser grabada por una cámara del juego y compartida con otros jugadores. Mientras que los juegos pueden (o no) especificar el orden en el que los jugadores deben pasar ciertos puntos de control para progresar en el juego, el desempeño de cada jugador será diferente: algunos pasarán las pruebas en el primer intento, otros morirán y necesitarán comenzar de nuevo y otros renunciarán frustrados. Así como escribimos la historia de nuestra vida a través de nuestras acciones, los jugadores hacen lo mismo con la vida de su avatar.

4. Enfoques narratológicos de los juegos

Todas las características mencionadas anteriormente hacen que la narratología sea teóricamente relevante para los estudios de juegos. En un nivel más específico, ¿qué puede aportar la narratología a la ludología? Aquí debemos distinguir la narratología como el uso de un conjunto de herramientas y conceptos, de la narratología como un enfoque hacia los juegos y otros medios sensibles a su contenido narrativo. Esta segunda concepción considera la narratología como un trabajo en progreso; en lugar de aplicar categorías preestablecidas a los juegos, se pregunta cómo nuestra comprensión de los juegos puede enriquecerse mediante el estudio de su dimensión narrativa.

Esto no quiere decir que los conceptos narratológicos estándar no puedan ser útiles. Estos conceptos difieren en su rango de aplicabilidad: algunos describen propiedades universales de la narrativa, como personaje, acción, escenario, causalidad, tiempo, espacio y, de manera más general, el mundo de la historia que son relevantes para los juegos. Dado que todas las historias implican tiempo, se pueden observar alteraciones del orden cronológico en todos los medios narrativos, incluidos los juegos, aunque son menos frecuentes en los juegos que en el cine o la literatura. Algunos conceptos, aunque no pertenecen a los universales narrativos, tienen una fuerte relevancia transmedial; un ejemplo es el concepto de narrador, que es opcional en juegos, películas y cómics, raro en el teatro (ocurre en el coro de la tragedia griega), pero posiblemente obligatorio en la narrativa literaria, aunque esto es cuestionado por teorías recientes del narrador opcional (Patron 2020).

Cuando se utilizan narradores en los juegos, pueden describirse a través de las categorías de Genette: intradiegético, extradiegético, homodiegetico y heterodiegetico, y, al igual que los narradores literarios, pueden ser confiables o no confiables. La distinción entre punto de vista en primera persona y tercera persona, aunque originalmente concebida para la literatura, es tan productiva para los juegos como lo es para los textos basados en el lenguaje.

Algunas propiedades pueden ser distintivas en un medio, pero opcionales en otros medios. Por ejemplo, todos los juegos dependen de una estructura ergódica, es decir, una estructura que implica un "esfuerzo no trivial para recorrer el texto" (Aarseth 1997, p. 1), pero sólo algunas narrativas basadas en el lenguaje son ergódicas: aquellas que incorporan la elección en su diseño. Algunos conceptos narratológicos son altamente específicos del medio; por ejemplo, la técnica del discurso indirecto libre para representar el habla y el pensamiento de los personajes presupone una narrativa basada en el lenguaje. Ejemplos de conceptos específicos de los juegos son los de avatar, personajes no jugables (NPCs), punto de acción (Neitzel) y el contraste entre objetos inertes y activos.

La clasificación de Aarseth de la función del jugador en explorativa, configurativa, interpretativa y textónica, así como su distinción entre manifestación personal e impersonal (es decir, con o sin un avatar) hace por la implicación del jugador lo que la distinción de Genette entre homodiegético, heterodiegético, extradiegético e intradiegético hace por los narradores.

Otro ejemplo de conceptos específicos de los juegos es la importante distinción de Daniel Punday entre el espacio de juego (el área donde el jugador realiza acciones/actúa) y el espacio de orientación (las barras de herramientas, menús y mapas a través de los cuales los jugadores se equipan para la acción o que les ayudan a planear su próximo movimiento-partida). También hay conceptos populares entre los narratólogos que se aplican a los juegos así como a otros medios, pero que no presuponen narratividad. Uno de ellos es la metálepsis, la transgresión de los límites ontológicos.

La metálepsis ocurre en la literatura, el cine y los juegos (por ejemplo, en Metal Gear Solid (Konami Entertainment, 1998), donde un personaje del juego pretende infectar la computadora del usuario con un virus), pero también en pinturas no narrativas de Magritte y Escher. Un enfoque narratológico para los juegos puede tanto ampliar el conjunto de herramientas de la narratología desarrollando conceptos específicos de los juegos, como aumentar el alcance de conceptos ya descritos al demostrar su relevancia transmedial para los juegos.

Si la estructura ergódica es constitutiva de los juegos, una parte importante de la narratología de juegos será una tipología de sus posibles formas (Ryan 2006). Esta estructura puede ser lineal, como en lo que Juul llama juegos de progresión; basado en árboles, que se encuentra principalmente en los textos de Elige tu propia aventura pero que también es posible en los juegos de computadora; basada en redes, cuando la estructura subyacente presenta bucles que permiten a los jugadores regresar a puntos ya visitados; o basada en diagramas de flujo, cuando los jugadores avanzan linealmente pero pueden alcanzar el siguiente punto de control a través de varios caminos distintos. Se pueden agregar múltiples ramificaciones a cada configuración para expresar la posibilidad de muchos finales diferentes.

La discusión sobre los tipos estructurales de narrativa que ofrecen oportunidades para la acción del jugador es una parte integral de la narratología de juegos. Henry Jenkins ha distinguido cuatro tipos de diseños narrativos en los juegos:

1. **Narrativas evocadas:** Son historias adaptadas de otro medio, como Alice de American McGee (Rogue Entertainment 2000) o los juegos basados en Star Wars.

La historia original suele ser demasiado compleja para ser implementada en su totalidad en los juegos, pero se sugiere a través de elementos visuales, nombres de personajes y algunas características básicas del original, por ejemplo, usando sables de luz como armas en un juego de Star Wars.

2. **Narrativas enactadas** (una etiqueta cuestionable ya que la enactación también ocurre en otras categorías): Son juegos que presentan una estructura episódica, modelada según el Viaje del Héroe de Joseph Campbell. Identificándose con un avatar que representa al héroe, el jugador viaja a través del espacio del juego y se enfrenta varios desafíos para cumplir una misión. La estructura episódica permite agregar niveles siempre nuevos al juego.
3. **Narrativas integradas**: Son historias ocultas en el mundo del juego que los jugadores descubren explorando el entorno, observando objetos y entrevistando a personajes que no juegan. Ejemplos de esta estructura son los juegos de detectives y los simuladores de caminatas.
4. **Narrativas emergentes**, representadas por The Sims y otros juegos de simulación, "no están preestructuradas ni preprogramadas" (2004, 128), sino que toman forma durante el juego. Ya sea que las listas de Jenkins resistan la prueba del tiempo o necesiten ser revisadas, están muy cerca en espíritu de la ambición tipológica de la narratología clásica.

La influencia de las tendencias recientes en la narratología (véase el trabajo de Suzanne Keene y James Phelan) sobre los estudios de juegos debería llevar a una mayor atención a las emociones, la empatía y los dilemas éticos (Sicart 2013). Un juego podría hacer que el jugador se sienta culpable por sacrificar civiles inocentes para obtener una ventaja en un juego de guerra; los personajes no jugables podrían ser más que enemigos que eliminar o ayudantes que ofrecen objetos útiles: a medida que la sofisticación de las narrativas de los juegos aumenta, los NPCs pueden convertirse en personas complejas y tridimensionales que inspiran emociones como la lástima, el desprecio, el respeto, la confianza o la sospecha.

Otra área prometedora para la investigación narratológica es cómo los juegos abordan las manifestaciones de ciertos rasgos importantes para la narrativa que se representan fácilmente en la narrativa literaria, pero que son más problemáticos en otros medios. El trabajo de Jan-Noël Thon sobre narratología transmedial es representativo de esta posibilidad. Este autor se pregunta cómo se puede representar en los juegos la perspectiva subjetiva de los personajes, como los sueños, las alucinaciones y, más generalmente, los pensamientos privados (algo común en la narrativa literaria). Esta línea de investigación comparativa también puede seguirse con otros rasgos, como el tiempo y el espacio.

Para presentar narrativas elaboradas, los juegos a menudo dependen de secuencias cinematográficas. Esto podría llevar a la conclusión de que los juegos alternan entre elementos narrativos no interactivos y elementos no narrativos interactivos, y que la narratología de los juegos se ocupa estrictamente de los primeros. Las entradas de Wikipedia sobre juegos apoyan esta visión al tratar la trama y el juego bajo diferentes títulos, sugiriendo su independencia entre sí. En este razonamiento, la narratología de los juegos sería una competencia de los estudios cinematográficos, ya que las escenas cinematográficas utilizan los recursos expresivos del cine. Pero, como observa Arsenault, esta es una visión simplista, porque las acciones del jugador pueden determinar qué

secuencias se muestran y cuándo. En un juego con múltiples finales, por ejemplo, la secuencia que representa un final específico puede depender no de elecciones deliberadas, sino de acciones tomadas mucho antes en el juego y cuyo efecto no puede ser predicho por el jugador.

Otra razón para rechazar la restricción de la narración a los elementos no interactivos es la característica que he mencionado anteriormente: la visualización casi instantánea de las acciones del jugador por el sistema, que funciona como la narración de la vida del jugador en el juego. Una de las tareas más desafiantes que enfrenta la narratología de juegos es mostrar cómo el significado narrativo surge del juego y cómo el juego determina qué historias pueden contarse en el medio de los juegos.

5. Conclusión

Las fronteras de la narratología son difusas. Comenzó como una disciplina taxonómica preocupada por la estructura (del discurso o de la historia), pero ahora abarca la reflexión filosófica sobre la naturaleza de la narrativa, su desarrollo evolutivo, su carácter distintivo como forma de pensar y su papel en la creación de un sentido de identidad. También ha crecido con ramas feministas, postcoloniales y ecológicas que son más interpretativas que taxonómicas. La narratología es ahora una tienda mucho más grande que en su fase clásica y es difícil determinar qué trabajos pertenecen a ella. No pensamos en Henry Jenkins o Espen Aarseth como narratólogos; sin embargo, la tipología de diseños de juegos de Jenkins o la lista de tipos de implicación del jugador de Aarseth son en espíritu tan narratológicas como el trabajo fundacional de Genette, solo que se refieren a otro medio. Así como Monsieur Jourdain en la obra de Molière, *Le Bourgeois Gentilhomme*, hablaba prosa sin ser consciente de ello, muchos académicos de los juegos realizan trabajos narratológicos sin considerarse narratólogos. Cualquier enfoque hacia los juegos que se ocupe de sus historias como un nivel de significado que trasciende las acciones puramente físicas del jugador, pero que sin embargo depende de la realización de estas acciones, debe ser considerado narratológico.

1. Non-computer non-narrative games: chess, football, bridge
2. Non-narrative computer games: Tetris, sport simulations
3. Computer games with narrative meaning: Heavy Rain, God of War
4. Non-computer narrative games: table-top role-playing games
5. Non-ludic narrative texts: literary fiction, film, theater, comics

Territory of ludology: 1, 2, 3, 4
Territory of narratology: 5, 4, 3

