

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Jesús Albarrán Ligeró, Ignacio Ballester Pardo, César Bárcenas Curtis, Jara Calles, Baruc Chavarría Castro, Lidia García García, Halina Mariela Governatore Moreno, María Goicoechea de Jorge, Fernando González García, Laura Hernández Lorenzo, María Consuelo Lemus Pool, María del Rosario Llorente Pinto, Álvaro Llosa Sanz, Luisa Miñana Rodrigo, Vicente Luis Mora, Genara Pulido Tirado, Guillermo Sánchez Ungidos, Adrián Suárez Mouriño.

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, Indiana University - Purdue University Indianapolis (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastièn Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Uniwersytet Wrocławski (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Mike Photos (CC0)

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Intermedialidad, institución y polisistemas. El cine como sistema dinámico: legitimación cultural e instituciones. DE FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 13
- Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. DE ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO, PÁG. 39
- Culturas transferidas en el ámbito de la mundialización. DE GENARA PULIDO TIRADO, PÁG. 72
- Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia. El caso *League of Legends* como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. DE CÉSAR BÁRCENAS CURTIS, MARÍA CONSUELO LEMUS POOL Y HALINA MARIELA GOBERNATORE MORENO, PÁG. 92
- Maram: un intento de traducir el mar. DE IGNACIO BALLESTER PARDO, PÁG. 119
- El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: el mundo ficcional de *Zone of the Enders*. DE JESÚS ALBARRÁN LIGERO, PÁG. 140
- Prácticas artísticas *offline*: materialidad de la obra de arte en la era post-internet. La pintura de Felipe Rivas San Martín. DE LIDIA GARCÍA GARCÍA, PÁG. 168
- Poesía áurea, estilometría y fiabilidad: métodos supervisados de atribución de autoría atendiendo al tamaño de las muestras. DE LAURA HERNÁNDEZ-LORENZO, PÁG. 189

Reseñas

- *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*, de Agustín Fernández Mallo. POR GUILLERMO. SÁNCHEZ UNGIDOS, PÁG. 230
- *El cibertexto y el ciberlenguaje*, de María Azucena Penas Ibález. POR MARÍA DEL ROSARIO LLORENTE PINTO, PÁG. 244
- *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*, de Alex Saum-Pascual. POR ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 254

- *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, de Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.). POR BARUC CHAVARRÍA CASTRO, PÁG. 263

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

- La diversidad de interfaces inmersivas en algunas novelas españolas contemporáneas: la Realidad Virtual narrativa. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 268
- Escritura de imágenes en lista, aplicaciones como canales de difusión y nuevas formas de jerarquía. La descarga estética de la interfaz en tres proyectos literarios contemporáneos: *Crónica de viaje* de Jorge Carrión, *El hacedor (de Borges) Remake* de Agustín Fernández Mallo y *Donde la ebriedad* de David Refoyo. DE JARA CALLES, PÁG. 301
- Literatura digital y narrativas transmedia: reflexiones sobre el uso de la interfaz. DE MARÍA GOICOECHEA DE JORGE, PÁG. 338
- De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 362
- De cortesanos a quijotes. Un mundo posible. DE LUISA MIÑANA RODRIGO, PÁG. 399

Petición de contribuciones, PÁG. 424



ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Investigaciones en torno a las disciplinas que componen las Humanidades Digitales. Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Research regarding the disciplines that comprise the Digital Humanities. Articles are double peer reviewed with a double-blind system.

UN MODELO DE ANÁLISIS PARA LA NARRACIÓN EN EL VIDEOJUEGO EN PRESENCIA DE INTERACCIÓN

A MODEL TO ANALYZE THE NARRATION WITHIN A VIDEOGAME IN THE PRESENCE OF INTERACTION

ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO
UNIVERSIDADE DA CORUÑA

ARTÍCULO RECIBIDO: 18-07-2018 | ARTÍCULO ACEPTADO: 27-12-2018

RESUMEN:

El objeto de este trabajo es presentar un modelo que sirva como punto de partida y guía para analizar la narración de un videojuego en el que esta se articule en colaboración con la interacción. Este ha de ser uno que sirva para el estudio, por parte de un investigador, de la narración de un título ya desarrollado pero también aspiramos a que le sea útil a un realizador de narrativas que precise de una guía para crear la de su juego. Con ese objetivo, y en ausencia de un modelo similar, lo desarrollaremos, demostraremos su utilidad y lo pondremos a prueba analizando a través de él el videojuego *Dark Souls Remastered* (From Software, 2018).

ABSTRACT:

So why this paper? Just to present a useful model to analyze the narration within a videogame in the presence of interaction, with the humble purpose that it can become a tool to develop storytelling mixed with interaction too, not just for a review. This model has been created exclusively for its use with videogames, believing they need tools of their own to being studied, not others provided by film studies or literature. In order to achieve this goal, and with the firmly thought that is a needed one as we expect we can prove, we are going to show the model after its precedents, defining its parts and testing it with *Dark Souls Remastered* (From Software, 2018).

PALABRAS CLAVE:

Narración, interacción, narrativa, estudios sobre videojuegos, videojuegos.

KEYWORDS:

Narration, interaction, storytelling, Game studies, videogames.

Adrián Suárez Mouriño. Doctor por la UDC desde 2018. Ejerce como coordinador del Máster de videojuegos EBF en A Coruña y es redactor de la revista digital *Mundogamers*. También es autor de *Sobre Mario: de fontanero a leyenda 1981-1996*.

Este trabajo se ha realizado en el marco de la tesis doctoral “La narración de las interacciones” (Suárez, 2018), recogiendo ideas surgidas a posteriori de su defensa y, por lo tanto, profundizando en el uso y manejo de lo indicado en ella

1. Introducción

La incapacidad de la narración literaria de abordar el estudio de los videojuegos no significa que debamos apartar la narración de la ludología, sino que tenemos que expandir el catálogo de modalidades narrativas más allá de lo diegético y lo dramático, añadiendo una categoría fenomenológica y hecha para el videojuego. (Ryan, 2001)

Este trabajo de investigación toma como punto de partida la necesidad que tiene el videojuego de teorías de juego que complementen el discurso procesalista del mismo (Sicart, 2011), buscando herramientas propias tanto para su análisis como para su desarrollo, que le permitan avanzar y liberarse de comparaciones con otros medios de expresión por las limitaciones que ofrecen sus utensilios de estudio al ser empleados con el videojuego, como señala Ryan (2001). En este caso nos referimos a las teorías de juego concernientes al estudio de su narración con presencia del jugador y su necesaria actuación como actante para que esta suceda (Fernández-Vara, 2009). Conseguir estas mencionadas herramientas no sirve para otra cosa que para afianzar el videojuego como un medio de expresión propio con entidad y capacitaciones auténticas, ni mejor ni peor que otros, por supuesto. Para serlo, por lo tanto, necesita herramientas propias que le permitan no solo expandir las modalidades narrativas aportadas por la narración literaria para adaptarlas creando otras, sino encontrar y desarrollar las idóneas para él. Nosotros abordamos las particularidades distintivas del videojuego para contar historias o eventos, en especial la interactividad (Aarseth, 2004), eso nos permitirá desarrollar el modelo que presentamos.

2. Objetivos

Para tal fin, planteamos un modelo universal de estudio y diseño de narración en videojuegos que reúna y permita el análisis de la experiencia del jugador, la interacción que se sucede en el proceso jugado, la actuación del narrador y el narratario, los tiempos de la narración, la inmersión y la incertidumbre (Costikyan, 2013) o indeterminación (Pérez-Latorre, 2015); es decir, todos aquellos elementos que la caracterizan y han de ser considerados por quien establezca la narrativa en un videojuego. Nuestro modelo, por su vocación de “universal” ha de ser flexible y permitir distintas aproximaciones al estudio de lo que le compete. Para reforzar la parte que se refiere a la experiencia del jugador recurriremos a los conceptos de narratología emocional de Boyd (2009), Plantinga (2009), Goleman (2012) y Pérez-Latorre (2015). Nuestro modelo tiene un carácter integrador y de síntesis, acercándose a propuestas de Frasca (2003), Pearce (2004), Jenkins (2004), Osborne (2004), Aarseth (2005), Pérez-Latorre (2010), Planells (2013) y Murray (2016).

Este modelo no solo ofrece una oportunidad para estudiar la narración en el videojuego y la narrativa en la que se enmarca, también para defenderla como co dependiente e inseparable de la interacción, por lo que es necesario enfrentarlo a posiciones contrarias a esta relación o que orbitan en torno a dicha negativa; algunas ya superadas por el tiempo, como la afirmación de que realizar cualquier esfuerzo por estudiar las artimañas narrativas de un juego es una pérdida de tiempo (Klevjer, 2002), o más actuales, como la controvertida frase de Bogost (2017) de que los videojuegos son mejores sin historias. Especialmente útil ha sido enfrentarlo a la aseveración de Juul (2005) de que una narración necesita una doble secuencia temporal. Para nosotros, el videojuego

es un medio en el que interacción y narración se confabulan a través de la inmersión para desarrollar una experiencia narrativa que aglutina lectura, vista y juego (Ryan, 2015), y sí, también ha de contar con secuencias temporales que separen, aunque sea por instantes, la recepción de la narración y la activación de los resortes del juego que provocan los cambios de estado necesarios para que exista narración, pasando de un estado inicial a uno final, como veremos.

3. Marco teórico

(...) el jugador fluye a través de ciclos para adaptarse al juego, aprendiendo sus operaciones de unidad. Otro proceso de configuración tiene que ver con la respuesta subjetiva del jugador al juego y cómo se produce un feedback que va y viene retroalimentándose. (Bogost, 2006: 108-109)

Planteamos nuestro modelo como un ciclo que, como señala Bogost (2006: 108-109), se retroalimenta de manera continua, girando, girando y generando *flow* (Csikszentmihalyi, 1990), una emoción adictiva que aporta placer al jugador mientras este mejora como tal en pos de las misiones del título, lo que le impide a salir de él. En este sentido, este *flow* nos habla de secuencias temporales que se activan a través de la jugabilidad (Walther, 2003), con puntos finales que son el comienzo del siguiente ciclo. En videojuegos con narración, cuyo estudio es a lo que atiende nuestro modelo, esta aparece para incentivar este *flow* y mover al jugador a recibir narración y a querer seguir activando nuevos ciclos para comprender cómo continúa y produciéndola a la vez.



Figura 1. Esquema de la interactividad (Planells, 2010).

Por estudiar la narración en presencia de la interacción, considerando como clave la generación de un ciclo constante impregnado de *flow*, atractivo y que lleve al jugador a activar una secuencia temporal tras otra, no podemos quedarnos con el esquema de la interactividad planteado por Planells (2010), aunque, como veremos, sí nos basamos en él para perfilar el nuestro. En él encontramos al jugador como administrador del sistema de juego, y su conexión, que nos traslada al personaje y a la interacción con la figura del narrador que encontramos en el título y que explicita la narración. Sin embargo, y como decimos, necesitamos que esta narración activada por el jugador a través de su jugabilidad y su *performance* o actuación (Fernández-Vara, 2009), regrese como *flow* de vuelta al jugador, y luego otra vez más. No olvidemos que nuestro modelo no es solo una herramienta de análisis, también es una guía de desarrollo. Estos ciclos llevan al jugador hasta el final de la obra transformándola en algo emocionante.

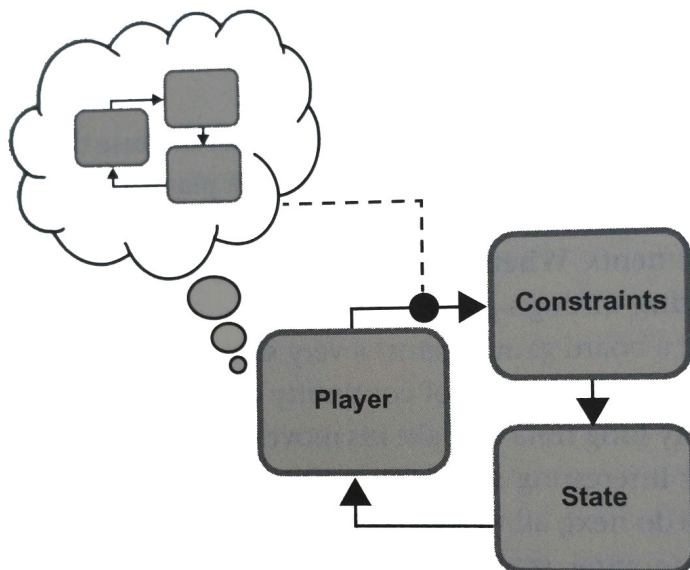


Figura 2. Anticipation influences action (Upton, 2015).

Upton (2015) presenta un modelo que se acerca más a lo que buscamos, representando esa emoción que nace con el *flow* como una decisión significativa que surge tras haber realizado un cambio de estado y percibirlo y antes de volver a ejercer su función como actante a través del *gameplay*. Lo que encontramos en este *anticipation influences action* es una separación entre el jugador que recibe la información del final del ciclo y el jugador que reactiva la acción a través del *gameplay*. A esta primera faceta del jugador la llamaremos “narratario”, mientras que a la segunda la definiremos como “actante”, separados ambos por ese instante en el que existe reflexión o anticipación, como se aprecia en el gráfico.

La narración es una doble secuencia temporal: está el tiempo de la cosa contada y el tiempo de la narrativa, el tiempo del significante y del significado. Esto nos invita a considerar que una de las funciones de la

narrativa es inventar un esquema de tiempo en función de otro esquema de tiempo. (Genette 1991: 33)

Es así como llegamos a la doble secuencia temporal de la que nos habla Genette (1991:33) y que es necesaria para que se produzca narración. En primer término, el jugador como actante y a través de su actuación hace avanzar los procesos del videojuego. En segunda instancia, como narratario, recibe los cambios de estado en forma de narración que se han producido como actante. Y vuelta a empezar. Siguiendo el *anticipation influences action*, nuestro narratario estaría donde en el gráfico se lee *player*. Tras pensar en lo narrado, representado por el globo de pensamiento, se pasa a ser actante.

Contando con esta doble secuencia temporal definida en el jugador, y comprendiendo que la narrativa es el recuento de uno más eventos ficticios comunicados por uno, dos o más narradores a uno, dos o más narratarios (Prince, 1989), nos falta definir en nuestro modelo la manera en la que el videojuego hace ese recuento que luego le entrega al jugador de la forma en la que el desarrollador desea. Aquí entran en juego los elementos ludoficcionales (Planells, 2015), a los que nos referiremos como las partes que construyen y participan en una ficción con componente lúdico. Para el objeto de nuestro modelo dividimos estos elementos en tres grandes grupos: personajes, ítems y escenarios.

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable	flat characters	Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible		Dynamic kernels
Ludic pole	Hubshaped quest landscape	Creatable		
	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figura 3. The Variable Model (Aarseth, 2012).

Aarseth (2012) hace una división similar para definir la participación de los distintos elementos componentes de una ludoficción en una narración, señalando que el más importante o el que suele llevar el peso de la narración son los agentes. Nosotros diferimos de esa apreciación, pues entendemos que un elemento ludoficcional puede ser otro a través de su significado (Pérez-Latorre, 2011). En *Portal* (Valve Corporation, 2007) nos encontramos con un objeto conocido como el cubo de compañía. Glados nos dice que ese cubo en realidad tiene alma y vida. Tras convencernos, percibimos lo que era un objeto como un personaje, su aspecto no cambia, pero sí su significado a través de la interacción con otro personaje. Es decir, la comprensión de la naturaleza de estos elementos no ha de hacerse a través de su representación gráfica, sino del significado que el jugador tiene de ellos, uno que está sujeto a cambios de estado y a su propia interpretación, determinante si estamos hablando de un modelo de análisis que depende de su actuación.

Por lo tanto, los elementos ludoficcionales pueden sufrir cambios de estado que componen narración. Ese cambio de estado de un elemento ludoficcional se convierte en un enunciador de la narración, recontando lo sucedido al jugador como narratario, habiéndolo hecho como actante. Además de los cambios de estado de los elementos ludoficcionales, el otro mecanismo que enuncia narración al narratario es el HUD o heads up display, un conjunto de datos variables que se presentan en la antediégesis (Navarro-Remesal, García-Catalán, 2015), un espacio entre la diégesis y la extradiégesis.



Figura 4. HUD de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) compuesto por contador de puntos, de monedas, de mundo y de tiempo.

Si nos fijamos en *Super Mario Bros*, vemos como el recuento de la narración lo ejerce una combinación de cambios de estados

recogidos en el HUD y los cambios de estado que se realizan en la diégesis. Estos son los enunciadores de la narración del videojuego que componen, en su coalición, al narrador del videojuego, el cual funciona como un meganarrador, como la voz del autor implícito (Gaudreault, 1988: 113). El jugador realiza cambios de estado como actante y los recibe transformados en narración, en recuento de todos ellos, como narratario. La incertidumbre y la inmersión provocada por el desarrollo de *Super Mario Bros* generan el *flow* (Suárez & Pareja, 2018: 34) que lleva al jugador a girar una y otra vez por los ciclos de nuestro modelo de análisis hasta su conclusión.

4. Presentamos nuestro modelo de estudio y su uso

Habiendo definido al jugador en su dualidad de narratario y actante, generando así una doble secuencia temporal entre ambos, separados por un instante de reflexión, los elementos ludoficcionales que en su interacción conforman la performance del jugador y cuyos cambios de estado, bien recontados en ellos mismos o en el HUD, son los enunciadores de la narración, definimos por fin nuestro modelo de análisis y desarrollo de narración en presencia de interacción. Lo llamamos “modelo de la narración de las interacciones”.

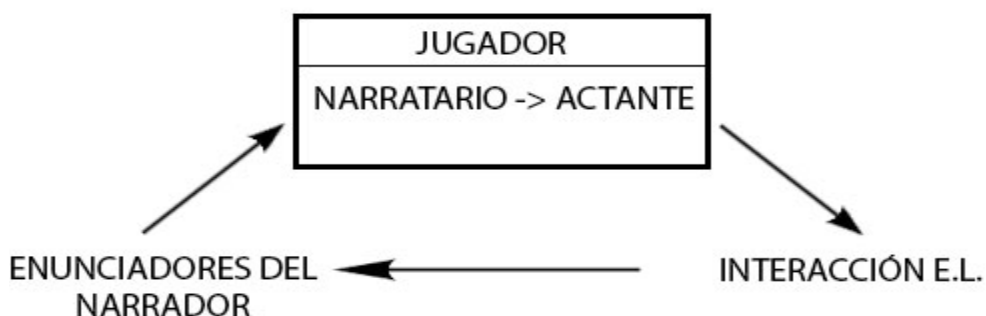


Figura 5: modelo de la narración de las interacciones (Suárez, 2018: 23).

Es con este esqueleto en forma de ciclo con el proponemos estudiar la narración con presencia de interacción en los videojuegos, validando con su estudio las particularidades propias de este medio de expresión y procediendo tanto a analizarlo como a desarrollarlo a través de ellas. Analizar la narración a través de este modelo nos permite unir en un solo esquema a todos los partícipes de esta, estudiando no solo a cada uno de ellos sino a la relación que mantienen. Es a través de esta cómo se consigue el éxtasis, esa emoción sublime (Vella, 2015) a la que nos conduce el *flow* y por lo que se diseña. El diseño de las correctas interacciones ha de centrarse en la relación entre las acciones humanas y las respuestas del sistema (Murray, 2012) que consigan generar ese *flow* ininterrumpido.

Todo comienza con una primera percepción del jugador como narratario de las fases iniciales o de introducción del juego en las que se establece el punto inicial de la narración. Tras reflexionar (momento representado por el símbolo “->” entre narratario y actante) pasa a ser actante con lo aprendido. Aquí empieza a realizar su actuación produciendo interacciones entre los elementos ludoficcionales. Esto genera cambios de estado que quedan recogidos para su recuento en los enunciadores del narrador. Estos

son dos: cambios de estado de los elementos ludoficcionales dentro de la diégesis o cambios de estado a través del HUD. Una vez realizado el recuento, se pasa esta información como narración al jugador a través de los enunciadores, que la recibe, siente la emoción que lo llega al *flow* y vuelve a ser actante.

Atravesando una y otra vez los ciclos de este modelo conseguimos una experiencia emocionante (Nelson, Harold y Stolterman, 2012) a la que llamamos inmersión, pues nos sentimos plenamente involucrados en el papel de jugador, tanto en su puesto de actante como narratario. En este proceso ha de tenerse otra variable en cuenta que contrasta con la inmersión: la incertidumbre. Para la producción del *flow* siempre ha de existir una incertidumbre o indeterminación a resolver parcialmente con un ciclo de nuestro modelo y que genere otra al hacerlo. Al lograrlo se consigue emoción, satisfacción e inmersión en la medida que le interese al desarrollador o equipo de desarrollo, que nos sirve para medir la satisfacción de la experiencia de juego (Lennart, Nacke & Lindley, 2010).

Lo que perseguimos al aplicar este modelo de análisis es: poder contar con un inventario de las interacciones de elementos ludoficcionales, un inventario de enunciadores y proceder, con estos datos, a formalizar un análisis textual (Fernández-Vara, 2015) descrito en función del orden señalado en el esquema presentado, empezando por el narratario y volviendo a él. De esa manera podremos entender cómo funciona en la narración una interacción concreta y una enunciación concreta, así como la narración global. A su vez, si estamos desarrollando un juego, tener esta información ordenada nos permitirá acudir rápido y, tras las fases de Q/A, a solucionar dónde está el problema que impide la continuación del *flow*. También nos ayudará a comprender cómo este *flow* afecta al jugador.

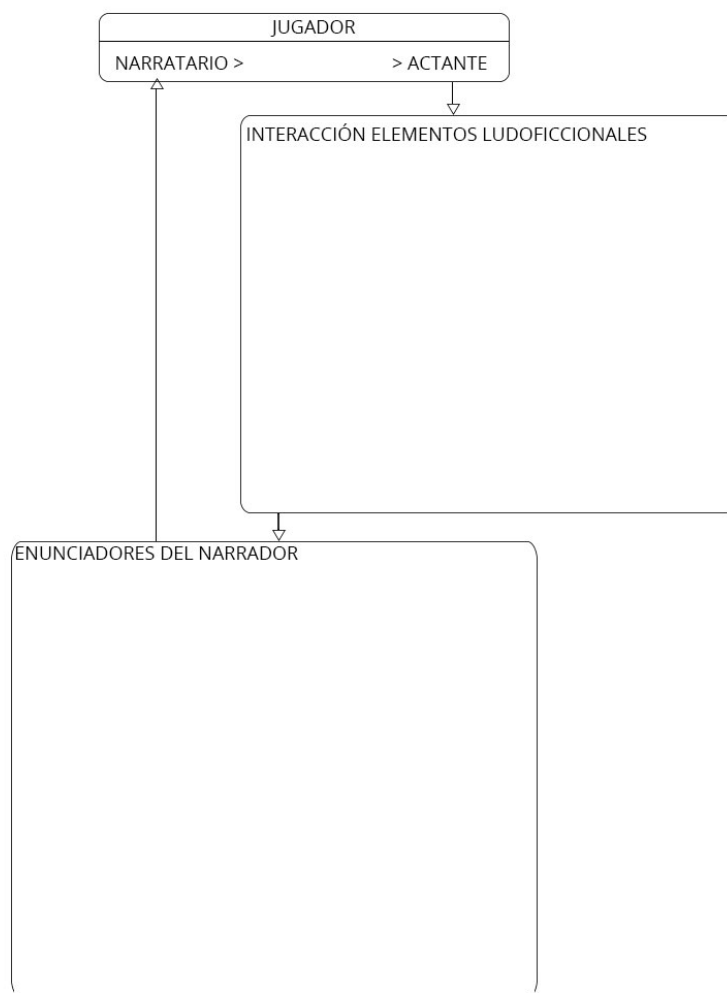


Figura 6. Plantilla de análisis de narraciones a través del modelo de la narración de las interacciones. Creación propia.

Para facilitar la comprensión de las uniones entre elementos y ordenar los ítems del inventario, se han de poner en el lugar correspondiente dentro del esquema presentado en la figura. En el grupo “interacción de elementos ludo-ficcionales” haremos varios grupos que pueden ser uno o varios de los siguientes: personaje-

personaje, personaje-ítem, personaje-escenario, ítem-escenario, refiriéndose a las interacciones que se producen entre esos elementos ludoficcionales. También recogeremos las interacciones ítem-ítem y escenario-escenario si lo consideramos necesario. En casos concretos, podremos agrupar interacciones más complejas como la de personaje-personaje-ítem, que correspondería, por ejemplo, a la compra de una espada (ítem) a un vendedor (personaje) encarnando al avatar (personaje). Nótese que el orden a la hora de señalar en el esquema es personaje-personaje-ítem y no ítem-personaje-personaje, en este caso. Ha de ponerse en primer lugar el que inicia la interacción (el avatar llega), en segundo lugar a quién la continúa (se habla con el vendedor) y luego quién la finaliza (Se compra el ítem).

En el grupo de enunciadores del narrador hacemos dos grupos: “HUD” y “cambios de estado de elementos ludoficcionales”. Decimos aquí HUD y no antediégesis porque en este grupo también se encuentran menús, inventarios y otras pantallas auxiliares a las que llegamos sin pertenecer a la diégesis. De esta manera también tendremos separado las distintas maneras de enunciar narración.

Tras explicitar interacciones y enunciaciones procedemos a realizar un análisis textual (Fernández-Vara, 2015). En él quedará definido el *flow*, la inmersión, la incertidumbre, el narrador de la obra en función de su conjunto de enunciadores, así como el jugador tanto en su función de narratario como de actante, lo que nos permitirá entender cómo participan las mecánicas (Järvinen, 2008) y las dinámicas (Fernández-Vara, 2009) en este proceso. Hemos determinado que entendemos la actuación o performance del jugador (Fernández-Vara, 2009) como arranque para la narración en un videojuego, también lo es de cara a realizar este análisis, así como su contexto cultural y qué desea obtener el investigador recurriendo a este modelo de investigación. Es por ello

por lo que pretende presentarse no como un método encorsetado o excesivamente rígido en sus reglas de uso, sino como uno que permita al investigador dirigir su interés al aspecto de la narración que más le interese, sacando sus propias conclusiones, bajo su propia perspectiva y a través de su propia identidad, pero siempre pudiendo discutir sus descubrimientos con otro, gracias al punto de partida común que es trazar el modelo de narración de las interacciones.

En nuestro modelo no se exige incluir todas las interacciones existentes o todas las enunciaciones, pero sí las suficientes para poder llevar a cabo un análisis textual de la narración del juego en los términos descritos. La condición de suficiencia ha de ser valorada por el que emplee el modelo, pero siempre ha de estar dispuesto a comparar sus notas con las de otro que también lo emplee, ampliando las interacciones y enunciaciones pertinentes tras ese ejercicio e incluso eliminando aquellas que lo aparte de la conclusión que quiere extraer. Mostramos los resultados del empleo de este modelo con *Dark Souls Remastered* (From Software, 2018). A modo de resumen de la metodología a emplear, determinamos los siguientes pasos:

1. Decidir qué aspecto de la narración de un videojuego queremos estudiar empleando el modelo de la narración de las interacciones, o toda ella en su conjunto.
2. Reunir en la plantilla del modelo tanto las interacciones entre elementos ludoficcionales como las enunciaciones suficientes para proceder al análisis.
3. Realizar un análisis textual en función de lo que deseamos estudiar, señalando en él qué elementos antes recogidos se están desarrollando en el análisis.
4. Alcanzar una conclusión.

5. Comparar notas con otro investigador que haya empleado la misma metodología para profundizar en lo estudiado, sabiendo que la decisión de la actuación concreta de un jugador con respecto a otro puede alterar la percepción de lo narrado. Por ello, a la hora de estudiar narración, se recomienda contar siempre con un inventario amplio de narratarios de distintas calidades, del mismo modo que el estudio de UX en *una* app exige distintas “personas” (Goodwin, 2009:104).

5. El modelo de la narración de las interacciones aplicado a *Dark Souls Remastered*

Siguiendo con el procedimiento descrito en el capítulo anterior, lo primero que haremos será decidir qué aspecto de la narración de *Dark Souls Remastered* (From Software, 2018) deseamos analizar. Un aspecto que va relacionado con nuestra interpretación de la narración en un videojuego es el flow y la emoción que despierta en el usuario, una que es la rótula que articula la tensión entre la incertidumbre a superar y la inmersión en la que nos sumergimos. Vella (2015) expresa esta emoción como la sublimación lúdica, definiéndola como un momento de *engagement* o “atrape” que se produce, justamente, en un lugar entre la inmersión absoluta y la incertidumbre también absoluta. Queremos analizar cómo un videojuego capaz de generar esta respuesta plantea su narración y cómo ella ayuda a alcanzar ese estado sublime. Para ello recurriremos a nuestro modelo. Una vez planteada nuestra meta de estudio, toca reunir las interacciones y enunciaciones competentes.

Nótese que señalamos con un número cada una de las interacciones entre elementos ludoficcionales y con una letra

minúscula las enunciaciones. De esa manera podremos referirnos cómodamente a cada elemento de nuestro inventario durante el análisis textual.

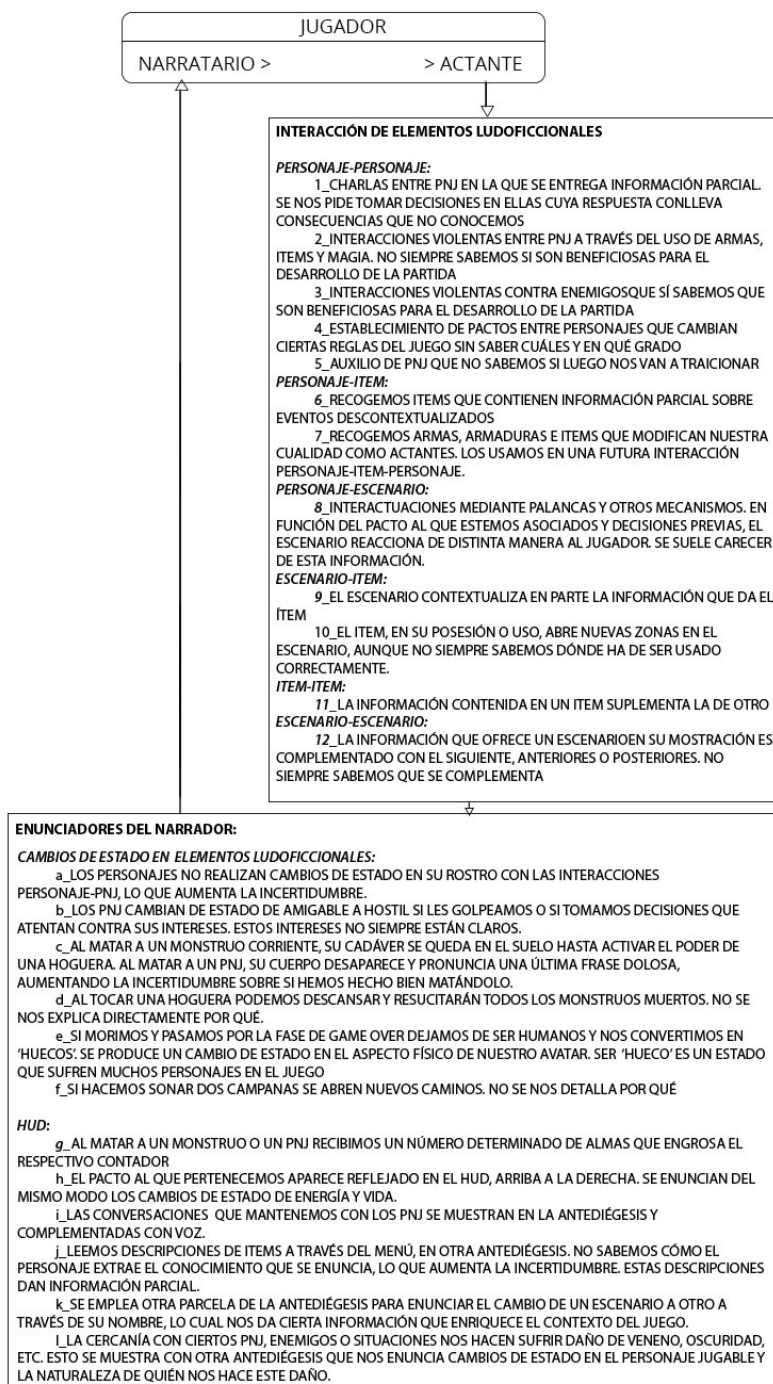


Figura 7: el modelo de la narración de las interacciones aplicado al conjunto de *Dark Souls Remastered*. Creación propia.

Al reunir los distintos tipos de interacciones que se producen en *Dark Souls Remastered* descubrimos que están preparadas para que no tengamos claro el motivo de realizarlas, en su mayoría y al menos a priori, movidos por el impulso de jugar y llegar al final de la partida natural en un videojuego. Las enunciaciones que activamos al realizar cambios de estado mediante las interacciones que realizamos nos entregan información parcial, que consiguen elevar la incertidumbre que sentimos como futuro actante, pero también nos preparan para asimilar su existencia en la diégesis, lo que nos provoca inmersión.

6. Análisis textual de *Dark Souls Remastered* en función de nuestra investigación

Dark Souls Remastered nos traslada al papel de actante como un constante “narratorio imperfecto” por ser imposible entender del todo la narración del título. Es incluso difícil determinar el estado inicial de la misma y de qué manera seremos capaces de alcanzar su final. Podemos realizar interacciones con personajes (1), ítems (6) o escenarios (8). Realizamos cambios de estado y recibimos información con la enunciación de estos (c, g, j), pero esta siempre, insistimos, es parcial y continuamente descontextualizada, supone un gran esfuerzo ordenarla de manera temporal o completar o entender el mismo tiempo o espacio (9) en el que tiene lugar.

Esto provoca una inmersión particular, pues no nos convertimos en unos narratorios más capaces a medida que jugamos, sino que aceptamos nuestra incapacidad como tales. Al aceptarlo, comienza el proceso de inmersión en el juego. En relación con nuestra faceta como actantes, *Dark Souls Remastered*

nos concede acceso a armas más poderosas y armaduras más resistentes que nos permiten mejorar nuestras estadísticas de fuerza y resistencia, entre otras (7), pero eso sigue sin convertirnos en actantes más capaces. Para serlo hemos de aceptar la misma condición que al ser narratarios: nuestra propia imperfección y la superación de los retos del juego a través del esfuerzo y de la dedicación. De esta manera, narratario y actante colaboran en la inmersión del juego y definen así la condición del jugador. El estado intermedio entre narratario y actante se amplía de este modo, pues es necesario un mayor tiempo de reflexión entre un proceso u otro para decidir qué siguiente paso dar en la aventura. Apreciamos esta duración de tiempo de reflexión con la recolección de ítems (6) que contienen información no completa. Al leerla en el menú (j) como narratario pasamos a un estado de reflexión desconectados de la realidad del juego, intentando contextualizar lo leído para proceder más adelante como actantes en busca de más datos que sirvan para comprender los recopilados previamente.

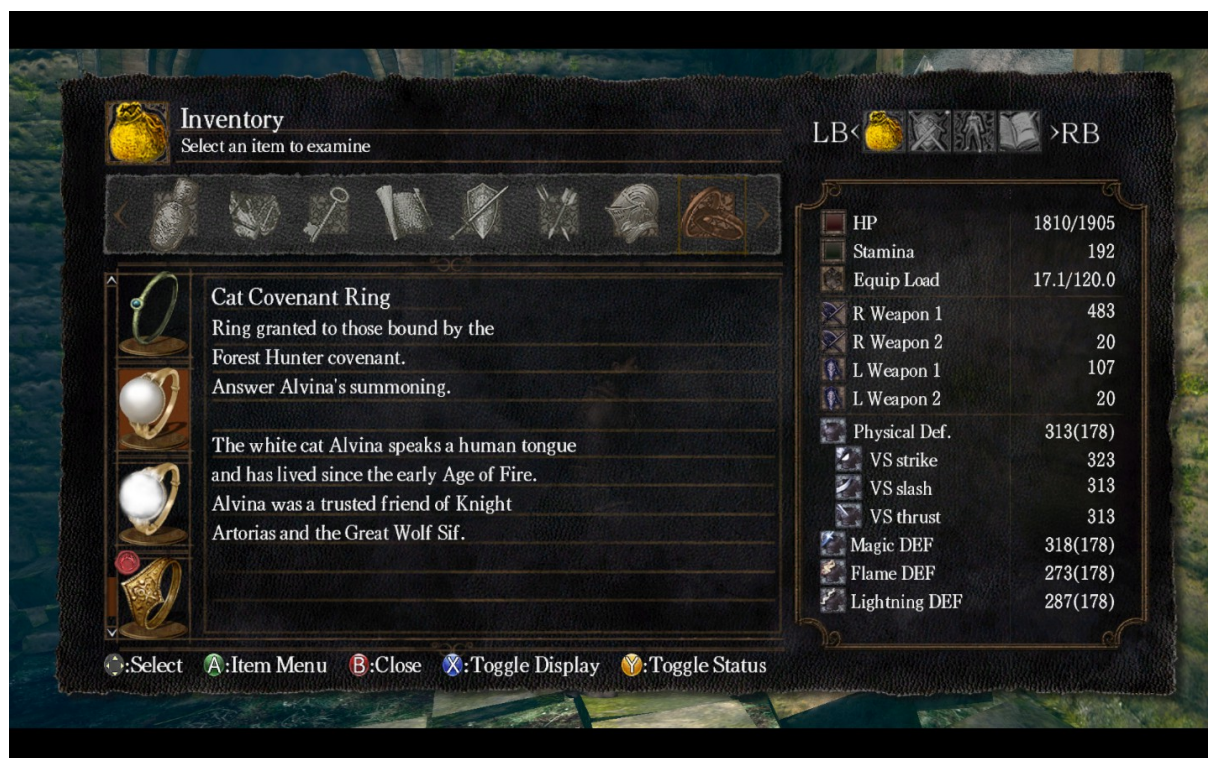


Figura 8. información que encontramos al examinar un anillo. “¿Quién es Artorias?”. Nos preguntamos al examinar la enunciación del anillo dentro del menú (enunciación a través del HUD). Imagen extraída de *Dark Souls Remastered* (From Software, 2018).

Como actantes, realizamos nuevas interacciones con esta nueva información recibida, permaneciendo siempre en un estado de continuo cuestionamiento como narratarios. Como se ve en la figura 8, al recibir el objeto “cat covenant ring” conseguimos información sobre quién nos lo dio: Alvina, también su función, pero nos hace preguntarnos quién es Artorias y quién es Sif. Así es cómo comprendemos que la narración de *Dark Souls Remastered* se fragmenta en pequeños hitos que son: ítems, escenarios y personajes, pues en otra charla con un amigo, escrito en un escenario o en otro anillo se nos dará otra pista de quién es ese tal Artorias. Ordenándolo todo, componemos narración.

En la interacción con estos elementos ludoficcionales activamos cambios de estado que ejercen de enunciación en la propia diégesis así como en la antediégesis, es decir, a través de espacios auxiliares que se ubican entre la realidad del juego y la nuestra. Estos nos conducen, en la extradiégesis, a un estado de continua reflexión que nunca remata, instante en el que no somos narratarios ni actantes. Podemos emplear nuestro modelo de la narración de las interacciones para centrarnos en el ciclo de narración de un hecho concreto, poniendo el foco en la interacción de elementos ludoficcionales concretos que activa una enunciación particular. (6,j).

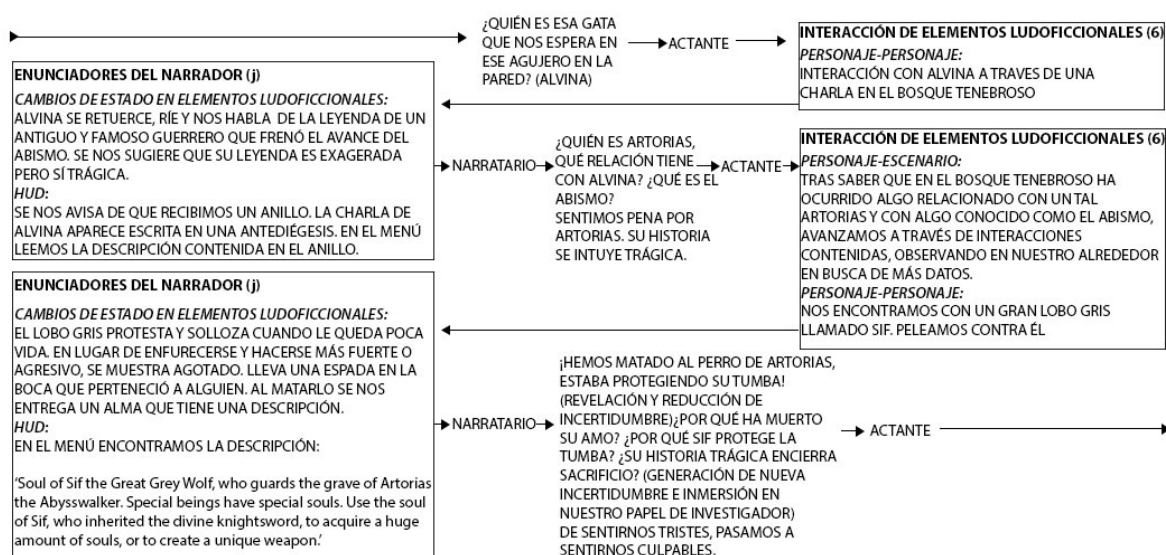


Figura 9. Uso del modelo de la narración de las interacciones para analizar un fragmento concreto de narración. Creación propia.

Lo detallado en la figura 9 representa el conjunto de ciclos producidos al llegar al Bosque Tenebroso tras derrotar a la hidra del lago. Una vez lograda esta proeza, llegamos a la zona, avanzamos y nos topamos con Alvina, iniciándose el conjunto de interacciones

y enunciaciones detalladas. Empleando de esta manera nuestro modelo podemos acercarnos a los instantes de reflexión del jugador en la fase en la que no es ni narratario ni actante, lo que nos sirve para comprender el concepto de lo sublime de Vella (2015). En un primer uso de nuestro modelo hemos realizado una visión de conjunto de *Dark Souls Remastered*. En un segundo empleo de este, hemos concretado los ciclos que se producen en un instante concreto del juego. Podríamos realizar un tercer uso analizando los ciclos de interacción-enunciación que se dan en la misma conversación de Alvina y el personaje jugador, pues hay que realizar una interacción para decidir si aceptamos o no una propuesta que nos formula, lo que activa esa dualidad entre actante y narratario con reflexión de por medio.

Lo que sí nos interesa para terminar de explicar con nuestro modelo ese encuentro entre inmersión e incertidumbre constante que se construye mediante la narración, y que da lugar a la sublimación lúdica que perseguimos, es determinar la no linealidad de la narración de *Dark Souls Remastered*, es decir, la posibilidad de alcanzar distintos hitos narrativos (un objeto con descripción, una conversación con un PNJ, etc) en orden distinto, e incluso de no percatarnos de que ahí hay un hito narrativo o no encontrarlos todos, contando con una narración sin puntos de inicio o resolución y teniendo que aportarlos nosotros a través de distintas deducciones en un estado de coautoría con el texto del videojuego (Aarseth, 2007), generando así narraciones distintas (Landow, 1992 : 195) en función del jugador que ejecuta la partida con su actuación, lo que en último término determina la no linealidad. Para ello, planteamos el siguiente modelo de la narración de las interacciones. En él analizamos la misma situación que en la figura anterior, pero con supuestos distintos. El jugador no ha llegado al bosque tenebroso tras matar a la hidra. Ha llegado a él y a la zona en la que vive

Alvina empleando el objeto “emblema de Artorias”, comprado al herrero Andre de Astora. Este es una llave que sirve para activar un atajo y llegar antes a Sif, perdiendo la información que recopiláramos yendo por otro lado pero obteniendo otra distinta. Esto matiza la narración y también al jugador, como narratario y actante. El jugador tampoco se habría percatado de que Alvina está dónde se encuentra. Por lo tanto, no ha podido hablar con la gata, avanzando hasta el encuentro de Sif sin la parcela de narración suministrada por el anillo. El correspondiente modelo quedaría así (1,7,a):

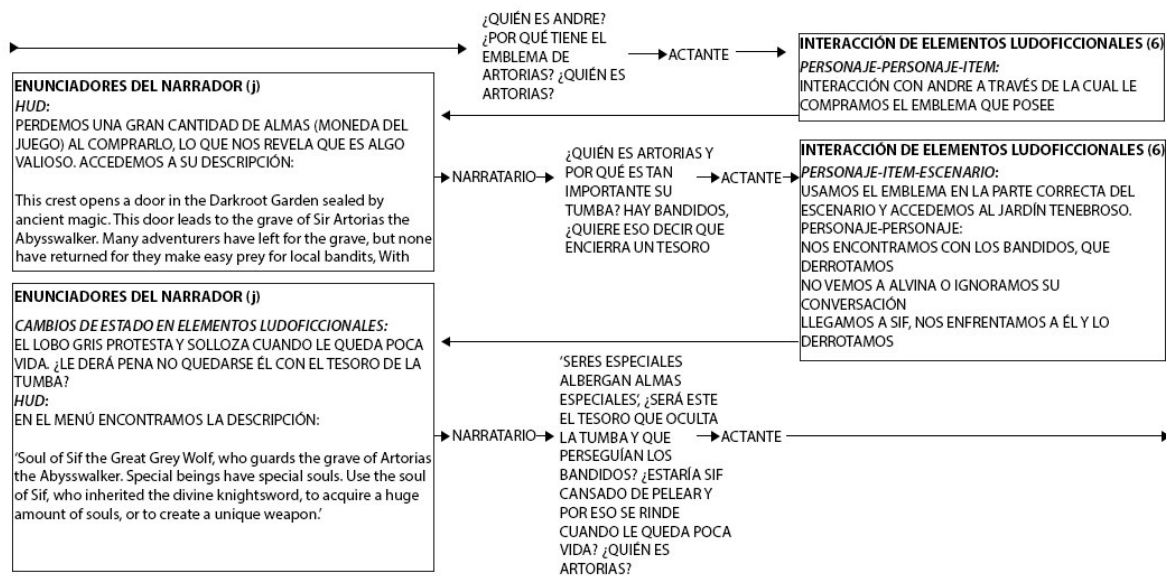


Figura 10: otra manera de abordar esta situación y su análisis narrativo en relación con la actuación del jugador. Creación propia.

Estos dos casos parten de la consideración de un jugador que quiere operar como un narratario interesado en asimilar la narración que se recibe, pero también podríamos realizar un modelo de la narración de las interacciones con un jugador que solo pretende abordar la situación descrita como actante capaz y sin desear tomar

responsabilidad como narratario. De todas formas, puesto que este es un modelo para estudiar los elementos de la narración, lo ideal es suponer a un jugador que desea ser tanto actante como narratario, por el bien de las conclusiones, aunque el modelo siempre estará abierto para estudiar a distintos tipos de jugadores en relación con su actuación y sus capacidades, comparando distintos acercamientos a la narración de un título.

Al comparar las dos últimas figuras comprobamos que, efectivamente, la narración de *Dark Souls Remastered* es no lineal, pues no siempre es conducida por un mismo hilo que sigue el jugador, sino que existen varios, como varios son los caminos que llevan al mismo lugar y en cada uno de ellos existen distintos hitos narrativos a los que atender, lo que afecta a la construcción del propio jugador y su actuación. En la figura 9 nos encontramos a un jugador que, por su actuación acaba sintiéndose culpable por haber matado a Sif. En la figura 10, el jugador entiende que el alma de Sif era un premio por recoger. De esta manera comprobamos que la incertidumbre que se crea con el diseño narrativo de *Dark Souls Remastered* se puede llegar a ver acentuado si dos jugadores comparten sus experiencias, pues pueden ser distintas y, por lo tanto, propias, también que este modelo sirve para averiguarlo. Dentro de la perspectiva del jugador como coautor de la experiencia de juego, alguien que disfrute de este título puede entender su partida como única, dependiendo solo de sí mismo para resolver los enigmas de la partida y las decisiones que ha tomado. Esta sensación sería la activadora y la responsable final de un nuevo grado de incertidumbre e inmersión, que elevaría la calidad de ambas y que nos conduciría a la sublimación lúdica, tal y como describe Vella (2015), explicado a través de nuestro modelo.

7. Conclusiones

Las conclusiones que alcanzamos al presentar nuestro modelo se refieren a la confirmación de su utilidad como herramienta de diseño y análisis. Presentamos también nuevas líneas de investigación en base a lo propuesto. Resumimos nuestra aportación en 8 puntos. Como hemos visto en nuestro ejemplo, el modelo puede aplicarse para estudiar:

1. Los elementos de interacción que participan en una narración.

El estudio combinado de narración e interacción permite obtener una visión en la que ambos elementos participan en la construcción del videojuego, lo que permite funcionar como un punto de partida de búsqueda de nuevas potencialidades. También nos permite analizar los distintos resultados en la construcción de una narración en función de la performance del jugador como actante y narratario.

2. Las enunciaciones que construyen narración.

Buscamos los átomos que componen la molécula del narrador en un videojuego para estudiarlos de manera diferenciada, lo que facilita su comprensión, diseño y estudio.

3. El papel del jugador como actante y narratario a través de su actuación o performance, así como las distintas narraciones que se pueden dar a través de distintos jugadores.

Separar en dos núcleos el papel del jugador habilita el estudio de cómo la acción en tiempo de juego afecta a su condición de receptor de la narración y viceversa, pudiendo diseñar bloques jugables para afectar de manera específica a una y otra faceta del usuario.

4. La estructuración de la narración de un videojuego.

Una meta de la presentación de nuestro modelo de narración es separar y dividir los sucesos del videojuego y los mecanismos que lo habilitan. Eso ha de dar pie a nuevas investigaciones de cada una de sus peculiaridades. Todas ellas han de analizarse desde su individualidad pero siempre teniendo en cuenta que son parte de un esquema mayor que compone narración, ese esquema es el modelo que presentamos en sí.

5. La inmersión y la incertidumbre como parte de la narración.

Como elemento coayudante y motivador de la actuación del jugador y de su predisposición a recibir narración presentamos los conceptos de inmersión e incertidumbre. Esto facilita el estudio de los mismos como parte de cada uno de los elementos presentes en nuestro modelo, abriendo paso a futuras investigaciones sobre la reacción de la mente con cada uno de ellos.

6. Ciclos concretos de narración, analizando sus partes y su afectación al jugador.

Nuestro modelo permite formalizar estudios de parcelas concretas de la narración general, analizando cómo se realiza la interacción y cómo se produce el proceso completo hasta que se convierte en narración, siendo recibida por el jugador.

7. La misma narrativa de un videojuego.

A través de nuestro modelo se dispone un punto de partida para analizar, definir y estudiar la narrativa en videojuegos en sus propios términos, habiendo recogido estudios previos acerca de dicha cuestión y resumiéndolos en un modelo flexible.

8. La comprensión de una narración como ciclos.

La cualidad de videojuego de narrar en torno a la construcción de ciclos de actuación y recepción de nuevos datos se recoge para formalizar el esquema presentado. En resumen, nuestro modelo de

análisis se presenta como una herramienta flexible y adaptable a todo investigador para el estudio de las narrativas de un videojuego y, sobre todo, aportando un marco común para discutir y debatir sobre las mismas, algo primordial para la investigación y que, humildemente, creemos que puede funcionar para avanzar en el estudio de la narrativa en entornos interactivos. Tanto si se quiere llegar a comprender alguna cuestión concreta de sus partes como su totalidad, puede emplearse para tal fin.

8. Bibliografía

- Aarseth, Espen (2004). “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation”. Ed. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press. pp. 45-55.
- Aarseth, Espen (2005). “Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate”. *Ludonauts*
<<http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/p208>>
(30-5-2005).
- Aarseth, E. (2007). “I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player”. *Digra'07 - Proceedings of the 2007 Digra International Conference: Situated Play*. Tokio: The University of Tokyo: pp 180-187.
- Aarseth, Espen (2012). “A narrative theory of games”. *Proceedings of the international conference on the foundations of digital games—FDG '12G '12*. Nueva York: ACM Press: pp. 129-133.
- Bogost, Ian (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.

- Bogost, Ian. (2017). “Videogames are better without stories”. *The Atlantic*.
<<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>> (25-4-2017).
- Boyd, Brian (2009). *On the origin of stories Evolution, cognition and fiction*. Londres: Harvard University Press.
- Costikyan, Greg (2013). *Uncertainty in Games*. Londres: MIT Press.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nueva York: Harper Perennial.
- Fernández-Vara, Clara (2009). “Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance”. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research* 21
<<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>> (25-4-2017).
- Fernández-Vara, Clara (2015). *Introduction to Game Analysis*. Nueva York: Routledge.
- Frasca, Gonzalo (2003). “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”. *Ludology*
<http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> (4-11-2003).
- Gaudreault, André (1988). *Du littéraire au filmique. Système du récit*. París: Méridiens Klincksieck.
- Genette, Gérard (1991). “Discurso del relato”. *Figuras III*. Barcelona: Lumen. pp. 75-327.
- Goleman, Daniel (2012). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goodwin, Kim (2009). *Designing for the digital age: How to create Human-Centered products and services*. Indianápolis: Wiley Publishing.

- Järvinen, A. (2008). "Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design". *Acta.Uta.Fi* <<http://acta.uta.fi/english/teos.phtml?11046>> pp. 75-327.
- Jenkins, Henry (2004). "Game design as narrative architecture". *Electronic book review*. <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>> (10-7-2004).
- Juul, Jesper (2005). "Half Real. Videogames between real rules and fictional worlds". Cambridge: The MIT Press.
- Klevjer, Rune (2002). "In defense of cutscenes". Ed. Frans Mäyrä. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press. pp. 191,201.
- Landow, George (1992). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins UP.
- Nacke, Lennart E. y Lindley, A. Craig (2010). "Affective Ludology, Flow and Immersion in a First Person Shooter: Measurement of Player Experience". *The Journal of the Canadian Game Studies Association* 3 (5). <<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1004/1004.0248.pdf>>.
- Murray, Janet (2012). *Inventing the medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge: MIT Press
- Murray, Janet (2016). "Not a Film and Not an Empathy Machine". *Inmerge* <<https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93#.9juesqqq8>> (6-10-2016).
- Navarro-Remesal, Víctor & García-Catalán, Sheila (2015). "«¡Ey, tú frente a la tele!»: El jugador como actante en la ficción y la

cuarta pared en el videojuego”. *Videojuegos, arte y narrativa audiovisual*. Madrid: Esne Editorial. pp. 211-230

Nelson, Harold y Stolterman, Erick (2012). *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*. Cambridge, MA: MIT Press.

Osborne, Martin (2004). *An introduction to game theory*. New York: Oxford University Press.

Pearce, Celia (2004). “Towards a game theory of game”. *Electronic Book Review*
<<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/tamagotchi>> (8-7-2004).

Pérez-Latorre, Óliver (2011). *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis no publicada. Universitat Pompeu Fabra, España.

Pérez-Latorre, Óliver (2015). *El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales*. Barcelona: Laertes.

Planells, Antonio (2010). “La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998)”. *Zer Revista de Estudios de Comunicación* 15: pp. 115-136.

Planells, Antonio (2013). “La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación”. *La comunicación en la profesión y en la universidad de hoy* 18: pp. 519-528.

Planells, Antonio (2015). “The expressive power of the possible worlds theory in video games: when narratives become interactive and fictional spaces”. *Comunicação e Sociedade* 27: pp. 289-302.

- Plantinga, Carl (2009). *Moving viewers. American film and the spectator's experience*. Berkeley: University of California Press.
- Prince, Gerald (1989). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001). "Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media". *Gamestudies*. <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>> (1-7-2001).
- Ryan, Marie-Laure (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Sicart, Miguel (2011). "Against Procedurality". *Gamestudies*. <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap> (1-12-2011).
- Suárez, Adrián (2018). *La narración de las interacciones*. Tesis no publicada. UDC, España.
- Suárez, Adrián y Pareja, Álex (2018). *Sobre Mario: de fontanero a leyenda: 1981-1996*. Barcelona: Start-T-Magazine.
- Upton, Brian (2015). *The Aesthetic of Play*. Massachusetts: MIT Press Books.
- Vella, Daniel (2015). "No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime". *Gamestudies*. <<http://gamestudies.org/1501/articles/vella>> (1-7-2015).
- Walther, Bo Kampmann (2003). "Playing and Gaming Reflections and Classifications". *Gamestudies*. <<http://gamestudies.org/0301/walther>> (1-5-2003).

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/narracion-videojuego/>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 8 n. 2, noviembre 2019) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 14 de octubre de 2019** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 8 n. 2, November 2019) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is October 14th, 2019** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2019. Volumen 8 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>