

# **El escenario en los videojuegos:**

VALOR Y FUNCIONES FRENTE AL CONJUNTO Y OTROS PARÁMETROS  
NARRATIVOS E INTERACTIVOS

**THE SCENE ON VIDEOGAMES: VALUE AND FUNCTIONALITY FRONT THE  
SET AND OTHER NARRATIVE AND INTERACTIVE PARAMETERS**



**UNIVERSITAT  
JAUME·I**

**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
TRABAJO FINAL DE GRADO – MODALIDAD A**

Estela Ibáñez Martínez – 53357655R

Tutor: Cesáreo Fernández Fernández

Enero, 2016

## Índice

<b>1. Resumen / Abstract</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Introducción / Introduction</b> .....	<b>4</b>
<b>3. Objeto de investigación / Object's investigation</b> .....	<b>6</b>
<b>4. Justificación / Justification</b> .....	<b>7</b>
<b>5. Objetivos / Objectives</b> .....	<b>8</b>
<b>6. Marco teórico / Conceptual framework</b> .....	<b>10</b>
6.1. Elementos esenciales del videojuego.....	10
6.2. Funciones del escenario .....	12
<b>7. Metodología / Methodology</b> .....	<b>22</b>
<b>8. Hipótesis / Hypothesis</b> .....	<b>25</b>
<b>9. Análisis / Analysis</b> .....	<b>26</b>
9.1. Ficha de análisis de <i>Portal 2</i> .....	26
9.2. Ficha de análisis de <i>L.A. Noire</i> .....	30
9.3. Ficha de análisis de <i>Assassin's Creed Black Flag</i> .....	33
9.4. Ficha de análisis de <i>Flower</i> .....	36
<b>10. Resultados / Results</b> .....	<b>39</b>
<b>11. Conclusiones / Conclusions</b> .....	<b>46</b>
11.1. Confirmación o refutación de la hipótesis.....	46
11.2. Grado de consecución de los objetivos.....	48
11.3. Futuras líneas de investigación.....	53
<b>12. Bibliografía / Bibliography</b> .....	<b>55</b>
12.1 Artículos e investigaciones .....	55
12.2. Libros .....	56
12.3. Videojuegos.....	57

## 1. Resumen

Los videojuegos han redefinido la figura del espectador tradicional. Ante los videojuegos, el espectador no sólo observa, no contempla las imágenes de forma pasiva. En los videojuegos, el espectador o, mejor dicho, el “jugador”, se ha convertido en un elemento más del videojuego. A través de sus acciones, de cómo descifre los significados y cómo interprete la historia, el jugador tendrá una experiencia de juego única. El escenario y el mundo ficcional que se expone es cada vez más complejo, interactivo y repleto de significados.

El presente trabajo de investigación, trata de analizar el lugar que ocupa el escenario como elemento constituyente del videojuego, así como averiguar las funciones que realiza y su relación con los demás elementos que también forman parte a través del análisis de cuatro videojuegos *Assassin's Creed Black Flag*, *Flower*, *L.A. Noire* y *Portal 2*.

**Palabras clave:** Videojuego, escenario, interactividad, historia, análisis.

## 1. Abstract

Videogames have modified the common spectators; they don't observe the images on a passive way. The player has become a videogame element. Players will have a unique experience through their actions, how decode meanings and how know the plot.

The scene and the fictional world that is shown is even more complex, more interactive and full of meaning.

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

This research attempts to analyze the place as a constituent element of the videogame. It also finds out the function it performs and how it's related with the other elements. We analyze it in four different videogames: *Assassin's Creed Black Flag*, *Flower*, *L.A. Noire* and *Portal 2*.

**Keywords:** Videogame, scene, interactivity, story, analysis.

## 2. Introducción

La imagen, medio utilizado para comunicar, transmitir ideas y conceptos desde siempre, se ha convertido en un elemento transversal que atraviesa tanto nuestra cotidianeidad como a la sociedad en su conjunto. Nos encontramos inmersos en una cultura visual cuyo exponente de mayor tradición, en cuanto a imagen en movimiento, podríamos decir que es el cine. Los videojuegos empiezan a ser un modo de la imagen que se encuentra en permanente evolución, incluso mutación.

A lo largo de la historia los videojuegos han evolucionado drásticamente. Ya quedan lejos aquellos tiempos en los que simplemente se trataba de explorar las capacidades del ordenador. El videojuego se componía de una sencilla pantalla negra y un texto en blanco como único elemento de interacción, como podemos observar en el mítico *Zork*. Pero poco a poco se ha ido diseñando lo que hoy es una elaborada y refinada forma de cultura.

Las mejoras en los motores gráficos así como la informática han conseguido un escenario que cada vez tiene más calidad y que está más íntimamente relacionado con los demás elementos del videojuego. Es cierto que estos elementos de los que hablamos son los mismos desde prácticamente el comienzo de esta industria, por lo menos aquellos videojuegos comprendidos en el sistema hegemónico. Y es palpable la evolución de dichos elementos a lo largo del tiempo: personajes, escenario, jugabilidad, mecánicas de juego y trama; se han ido modificando.

De esta manera, no es igual de elaborada la historia que contaba *Tetris* (la construcción de una nave espacial) con la historia que cuenta *Bioshock* (mucho más extensa y enrevesada de explicar, además, por el momento no tiene interés en esta investigación). Por ello resulta enriquecedor el estudio constante de los mecanismos y procesos de los videojuegos. Ya que su evolución es continua y vertiginosa.

En concreto, lo que se pretende a través de esta investigación, es realizar una aproximación al estudio del lenguaje visual como elemento constitutivo del videojuego, en lo relativo a sus escenarios. Se pretende poner en relación las características de los escenarios con la interacción, la inmersión y la diégesis. Es decir, se trata de estudiar el lenguaje visual, en concreto los escenarios, no solo en lo que concierne a la estética, sino como herramienta colaboradora de la experiencia interactiva del jugador.

## 2. Introduction

The image is used to communicate, to transmit ideas and concept from its birth. Today it's trendier than ever. And it has become a cross-cutting theme on our common life and on our society.

We are actually immersed in a visual culture. The best example of this is the cinema, although the games are close behind. Throughout the history videogames have evolved a lot. Time ago the main focus was to explore the capabilities of the computer. Videogames consisted on a plain black screen and the white text was the only element of interaction, as seen in the legendary *Zork*. But little by little it has been designed what is now an elaborate and refined form of culture.

The improved graphics and computing engines have allowed a scene that is becoming more upscale and is more closely related to the other elements of the videogame. Truly those elements are the same since almost the beginning of this industry, at least those games within the hegemonic system. And it's palpable the evolution of these elements over time: characters, scene, *gameplay*, game mechanics and plot; they have been modified.

Thus, it's not as elaborate the story told on Tetris (building a spaceship) as the story on *Bioshock* (more extensive). Therefore the constant study of the mechanisms and processes of videogames is interesting. Since evolution is continuous and vertiginous.

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

Specifically, what is intended by this research is to create a humble study about the visual language as a constitutive element of the videogame. It is pretended to relate the characteristics of scene interaction, immersion and diegesis. Ergo, it's meant to study the visual language, specifically the stage, not only aesthetically but as a tool for collaborative interactive player experience.

### **3. Objeto de investigación**

En esta investigación se pretende realizar un estudio acerca del escenario en los videojuegos. Lo que se plantea es ofrecer una visión global de los mecanismos por los cuales el escenario se relaciona con los demás elementos del videojuego. También se procura mostrar de qué manera el espacio en los videojuegos ayuda a la inmersión del jugador y a su experiencia de juego.

Cabe decir que el estudio se realiza a través del análisis de cuatro videojuegos que salieron al mercado dentro del período de 2009 a 2013. Y que por lo tanto podemos considerar como videojuegos actuales.

### **3. Object's investigation**

In this research it is intended to realize a studio about scene in videogames. We offer a global vision of the mechanisms of the scene and how they interact with the other elements of the videogame. It is also shown how the scene helps the player to be more integrated on the videogame experience.

We should know that this research analyzes videogames between 2009 and 2013. So they can be considerate actual.

## 4. Justificación

En los últimos años el consumo de videojuegos ha sufrido un crecimiento exponencial lo que ha fomentado la expansión de una industria ya de por sí ingente. Como indica AEVI<sup>1</sup> el aumento en la producción de videojuegos ha consolidado el sector como primera industria de ocio audiovisual e interactivo en España. Siendo nuestro país el cuarto mercado europeo del sector en Europa.

Teniendo en cuenta estos datos, cabe pensar en aquellos elementos que han propiciado ese crecimiento que se menciona. Posiblemente el desarrollo de las TIC y las nuevas tecnologías han sido lo que más ha favorecido el aumento de consumo de los videojuegos. El empuje de las ventas ha multiplicado los títulos que salen a la venta y la competencia es feroz. Por ello los productores de videojuegos se afanan en mejorar las características de su producto cada vez más rápido.

Por todo ello resulta interesante, cada cierto tiempo, hacer una reflexión en torno a alguno de los mecanismos del videojuego. En este caso nos centraremos en el escenario como objeto de estudio, ya que últimamente se ha alcanzado una gran calidad artística y resulta interesante averiguar si también se ha conseguido mejorar técnicamente. Es decir, si actualmente el escenario está cada vez más integrado dentro de la jugabilidad, las mecánicas de juego y la historia; de manera que el producto resulte más interactivo y el jugador tenga más opciones o más que decidir a la hora de jugar.

Personalmente, sabía desde un principio que este trabajo iba a girar en torno a los videojuegos, ya que son una pasión para mí. Y me decidí por plantearme las connotaciones del escenario porque yo misma soy una jugadora que cuando entra el videojuego paso la mitad del tiempo admirando los paisajes y decorados y la

---

<sup>1</sup> AEVI (Asociación Española de Videojuegos).



El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

otra mitad del tiempo jugando. Por ello me resulta interesante indagar sobre el escenario y sus implicaciones con respecto a los videojuegos.

## 5. Objetivos

Para llevar a cabo este proyecto marcaremos diversos objetivos que se retomarán en las conclusiones y que serán el eje central de la investigación:

1. Inquirir acerca del lenguaje visual y cómo éste puede favorecer la experiencia del jugador.
2. Averiguar los distintos vínculos que se pueden generar entre el espacio y la narración de la historia.
3. Indagar sobre la relación entre escenario e interactividad. ¿Está cada vez más integrado el escenario en la jugabilidad y las mecánicas de juego? ¿Cuál es el propósito?
4. Desarrollar un sistema basado en cuestiones que ayude a analizar cada uno de los videojuegos.
5. Comparar los distintos videojuegos para observar si la forma en la que se compone el escenario guarda una relación directa con el tipo de videojuego así como su género o corriente.
6. Dilucidar acerca de los posibles avances o evolución del escenario en un futuro próximo. Y sus implicaciones en cuanto a nuevas tendencias se refiere.

## 5. Objectives

To carry out this project we'll mark some goals that will be shown again later on the conclusions. In this research we'll focus on these goals:

1. To inquire about the visual language and how it can promote the player's experience.
2. To find out the various links that can be generated between the space and the narration of the plot.
3. To investigate the relationship between scene and interactivity. Is the stage more integrated on the gameplay and game mechanics? Which is the purpose?
4. To develop a system based on issues that will help you analyze each game.
5. To compare the different videogames to see if the genre or the movement influences on the scene.
6. To clarify the possible progress or evolution on the stages in the near future. And it's implications in new trends.

## 6. Marco teórico

### 6.1. Elementos esenciales del videojuego

En primer lugar, es necesario hacer hincapié en diversos términos que se han utilizado en apartados anteriores y que se deben conocer en profundidad para poder seguir avanzando en la investigación. Se trata de los componentes mediante los cuales se articula el videojuego. Cabe decir que existen muchos elementos que componen el videojuego, pero en este trabajo –máxime habida cuenta los límites inherentes a un TFG- se ha decidido escoger cuatro grandes apartados que se considera recogen la mayoría de elementos del videojuego, por lo menos los más relevantes y de nuestro interés en esta investigación.

El primero es la *historia* que, según Gómez Tarín (2011:49-56), hace referencia a la narración de un hecho acontecido, real o ficticio. Existen términos que se derivan del de *historia*, pero considerarlos excedería los límites de este trabajo.

Por otro lado, la *jugabilidad* también es una característica importante de los videojuegos. Según González Sánchez, Zea & Gutiérrez (2010:66) se define como “El conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble. Ya sea solo o en compañía de otros jugadores”.

Otro de los elementos necesarios en la construcción del videojuego son las *mecánicas de juego*. Según LeBlanc, Hunicke et al. (2004: 2) “Denominamos mecánicas a las diversas acciones, comportamientos y control de mecanismos de los que dispone el jugador dentro del contexto del juego. Junto con el contenido del juego (los niveles, las posesiones, etc.) las mecánicas soportan la dinámica general del juego.”

Finalmente –y haciendo abstracción de lo que sería otro de los elementos nucleares del videojuego, los personajes, que no abordaremos en este estudio– nos encontramos con el elemento constituyente de *el escenario*. El escenario incluye los objetos, la decoración y la ambientación. Como ejemplo de ello, en el escenario del videojuego *Assassin's Creed Black Flag*, podemos encontrar casas, plantas, montañas, agua y demás elementos similares que formarían parte de la decoración y la ambientación. El caso de los objetos es más complicado de desentrañar: comúnmente se denomina objetos a aquellos elementos que son interactivos y con los que el jugador puede interactuar (bancos, lianas, puertas, objetos de misión...). Aunque también es cierto que existen objetos con los que nuestro personaje no puede interactuar, en la mayoría de las ocasiones se incluyen dentro de la categoría de decoración (plantas, ventanas y puertas que no se pueden abrir, mobiliario, etc.).

### **6.1. Videogame's essential elements**

First of all, it's required to focus on different terms used on the previous sections because we must know them really well to continue this research. These terms are components to articulate any videogame. It's necessary to know there are a lot of elements composing a videogame, but in this research it was decided to choose four main sections that are considered to collect most elements of the videogames, at least the most outstanding and important in this research.

The first element is the *story*, according to Gómez Tarín (2011:49-56) refers to tell a fact that already happened, even it's real or fiction. There are terms derived from the term story, but it's considered unnecessary to cover them in this work.

On the other hand, the *gameplay* is also an important feature of videogames. According to Gonzalez Sanchez, Zea & Gutierrez (2010:66) is defined as "the set of properties that describe the player's experience with a particular game system

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

whose main purpose is to amuse and entertain in a satisfactory and credible way. Alone or with other players”.

Another of the elements necessary to build the videogame are the mechanics. According Leblanc, Hunicke *et al.* (2004:2) "We call mechanics to various actions, behaviors and mechanisms of control available to the player within the context of the videogame. Along with the videogame content (levels, ownership, etc.) the mechanics bears all the videogame's dynamics.

Following the listing of factors that makes the videogame possible we find the characters, the ones the players controls and those who appear on the way and are previously programmed.

Finally, we should consider the scene as a constituent element. The scene includes objects, decoration and ambience, as an example on the scene of the game Assassin's Creed Black Flag we can find houses, plants, mountains, water and other similar elements that form part of the decoration and ambience. The case of objects is more complicated to unravel, they are commonly called objects those elements that are interactive, the player can interact with them (benches, lianas, doors, quest objects...). It is also true that there are objects that your character could not interact, in most cases included in the "category" of decoration (floors, windows and doors that do not open, furniture...).

## **6.2. Funciones del escenario**

El escenario, como ya se ha mencionado, no es solo un elemento del videojuego que responde a criterios puramente artísticos. Aunque es cierto que el escenario tiene una carga visual importante y aporta la primera impresión del videojuego también cumple unas funciones determinadas a la hora jugar.

De esta manera, una vez repasados los anteriores conceptos es importante desentrañar las funciones que, en primera instancia, se relacionan con el escenario en el ámbito de los videojuegos.

Como señala Pace (2008:2) el videojuego produce lo que se denomina como 'inmersión situacional' en la que: "el jugador se sumerge en el espacio creado por el videojuego [...] en el que el videojugador pierde la conciencia del entorno real, participa del medio virtual y modifica su sensación de paso del tiempo".

Además, otro de los fenómenos que se produce, muy en relación con el anterior, es la 'presencia' o "la situación en la que el jugador tiene la sensación de que forma parte del mundo del juego, interactúa con él y sus acciones tienen consecuencias" (Tamborini y Skalski, 2006: 225).

Así pues, se puede afirmar que, el escenario, como parte del videojuego, tiene un papel crucial, ya que participa de estos dos fenómenos, presencia y situación. Es decir, a través de los distintos elementos del videojuego -ya sea su narrativa, su música, sus personajes, mecánicas, jugabilidad y escenarios- lo que determina de manera fundamental el escenario es la *inmersión* y *presencia* del jugador como si de un personaje más se tratara.

Por ello es importante comprender de qué manera actúa el escenario para que se produzca esta inmersión, para conseguir, en definitiva, involucrar completamente al jugador. Se trata de averiguar las funciones, casi podríamos decir "el protagonismo", del escenario, como elemento constitutivo de un videojuego (sea cual sea su tipo, género o características).

Como hemos podido comprobar con las aportaciones de Pace, Tamborini y Skalski; una de las principales tareas que se le otorgan al escenario es la inmersiva. No se trata de una tarea única de la escena, pero bien es cierto que es parte importante de la experiencia de inmersión así como también lo es la narrativa. En el caso de los libros, el texto junto a la imaginación del lector

constituyen las herramientas fundamentales de la inmersión. Pero no funciona de la misma manera en los videojuegos, ya que, son las imágenes que van apareciendo en la pantalla del ordenador o la consola las encargadas de acabar de introducir al jugador en la aventura.

Además, como afirma Fernández Ruiz (2011:3): “Las imágenes empleadas para la representación mantienen una función referencial, por cuanto tratan de dar indicaciones de un estado de cosas que se encuentra descrito o evocado. Pero en el videojuego, las imágenes pueden ir más allá de la descripción o la evocación y acercarse a la función conativa [...] que tiene lugar cuando el lenguaje permite actuar o intentar actuar sobre otros, provocando en ellos un comportamiento determinado.”

Es decir, apelan a nuestros recuerdos y vivencias de modo que comprendamos la historia narrada y sea lógica y plausible. En ello tiene mucho que ver el escenario, ya que mediante los objetos, decoración y ambientes generados se consigue generar verosimilitud.

Por otro lado, se ha de tener en cuenta la ergódica propia de cada texto. La ergódica<sup>2</sup> proviene de dos conceptos griegos, *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino). Juntos hacen referencia a que todo texto es esencialmente una estructura abierta. Y es el lector al que le compete ejecutar selecciones a la hora de otorgarle sentido. De esta manera, no solo la lectura se ve comprometida, la composición del texto en sí mismo se ve modificada.

Cuando aplicamos este término a los videojuegos podemos observar cómo el escenario ayuda a acotar los significados de forma que aunque el texto siga siendo una estructura abierta no quepa posibilidad alguna de que el jugador se sienta perdido o abrumado ante posibles inverosimilitudes. El escenario como elemento constitutivo ayuda mediante marcas, de carácter implícito o explícito, conducir al jugador a través de la trama del videojuego.

---

<sup>2</sup> Términos nombrados por Aarseth (1997:11).

Es decir, en gran parte de los videojuegos, el camino que sigue –o debe seguir- el jugador, está, en cierta manera, señalado a través de luces, sonido, marcas en el terreno, etc., existiendo una gran cantidad de recursos que se utilizan al respecto. La gran mayoría ligados al escenario o constitutivos del mismo. De igual manera, también existen recursos que acotan la zona o “mapa” por el que podemos deambular. Por ejemplo, en el videojuego *GuildWars 2*, el camino que se debe recorrer está marcado por senderos. Este videojuego permite que el jugador elija por donde prefiere ir, pero le marca una ruta que hace las funciones de guía, por si en algún momento-ya sea porque se encuentra un abismo o una montaña- no puede continuar el camino. Además, *GuildWars 2* cuenta con un escenario de grandes dimensiones: se trata de un mapa que se encuentra dividido por zonas. Se puede pasar de una zona a otra a través de puertas, pero la zona en sí está acotada por accidentes del terreno, esencialmente cadenas montañosas. De nuevo, el escenario se constituye como un elemento esencial del diseño, dinámica y, diríamos, posibilidad del videojuego en sí.

Por otro lado, es habitual encontrar videojuegos que se comunican con el jugador principalmente a través del *Head Up Display*<sup>3</sup>. Pero podemos observar como en estos últimos años su uso ha ido disminuyendo. Se observa un cambio muy probablemente derivado de las mejoras de la tecnología. Se observa la que parece ser una tendencia en desuso, algunos videojuegos han comenzado a reducir el tamaño e información del *Head Up Display* para dejar paso a una imagen más limpia, con menos elementos que invaden la pantalla. En estos momentos es solo el embrión de lo que podría ser. De esta manera, la información que aportaba el *Head Up Display* ahora se debe comunicar de otra manera. Como afirma Fernández Ruíz (2011: 6): “El empleo de diferentes elementos visuales como la iluminación, los movimientos de cámara o la profundidad de campo puede

---

<sup>3</sup>Gráficos que forman parte de la Interfaz de Usuario y que aportan información acerca del estado y lugar que ocupa el personaje. Vidas, puntuación, conversaciones con otros personajes, habilidades, objetos guardados o mapa son algunos de los elementos más habituales que podemos encontrar en el *Head Up Display*.



constituir un mecanismo de interacción para guiar la atención del jugador y promover su actividad en el videojuego, lo que indirectamente puede contribuir a mejorar la calidad de su experiencia de juego.”

Por otro lado, es importante mencionar la capacidad que tiene el escenario para crear un ambiente. Conjuntamente con el sonido y la música, el escenario crea una especie de aura que bien pensada y calculada aporta carácter al videojuego. Podemos observar este ambiente del que hablamos en títulos como *L.A. Noire*. Las calles de los años 40, los carteles publicitarios de la época, la radio que escuchamos al coger el coche de policía o el mismo coche crean un ambiente único y diferenciador.

Por último, es interesante observar cómo en ciertos videojuegos como es el caso de las aventuras gráficas, los objetos cobran un especial protagonismo. En estas aventuras debemos manipular y encontrar sentido a los objetos que van apareciendo en el escenario de forma que se les encuentre un sentido y ello permita continuar avanzando en la historia. En los últimos años se ha podido ver cómo se ha recuperado en cierta manera el espíritu de estos primeros videojuegos y se ha comenzado a aplicar este sistema, mejorado y adaptado, a diversos tipos de videojuego. Ejemplo de ello son los videojuegos de terror o detectives, como es el caso de *The Vanishing of Ethan Carter* (aúna estos dos géneros). Ya que, en este videojuego es primordial la búsqueda y análisis de objetos y lugares que vamos encontrando para resolver poco a poco el caso y, por lo tanto, avanzar en la trama.

En muchos videojuegos (no en todos, no se trata de una corriente como tal), se ha mejorado el *gameplay* de forma que los escenarios, más concretamente los objetos, adquieren una gran importancia y soportan, en cierta manera, el peso de ser los encargados de hacer avanzar la historia. La exploración visual es el eje en torno al cual se desarrollan estos videojuegos. Se entiende como *gameplay* el “grado y el tipo de interactividad que el juego incluye; es decir, cómo el jugador

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

puede interactuar con el universo ficcional del juego y cómo ese universo reacciona a las decisiones y acciones del jugador” Juul (2005: 87).

En resumidas cuentas, en este apartado hemos podido observar cómo el escenario toma parte en la experiencia del jugador mediante la inmersión, la presencia, la función conativa de la imagen (por lo que consigue verosimilitud), la progresiva desaparición del *Head Up Display* en pos de la imagen, el ambiente y el *gameplay*.

## **6.2. Functions of the scene**

The scene, as we are seeing through this research, is not only an artistic element of the videogame. It's true that the scene has a major visual burden and provides the first impression of the videogame when playing.

Thus, once reviewed these concepts is important to unravel the functions that firstly relate the scene in the videogames scope.

As Pace (2008:2) notes the videogame produces what is known as 'situational immersion' in which: "the player is immersed in the space created by the videogame [...] in which the gamer loses consciousness of the real environment, participates in the virtual environment and modifies their sense of time.

Also, another phenomenon that occurs very relative to the previous is the 'presence' or "the situation in which the player has the feeling that is part of the videogame's world, interacts with him and his actions have consequences" (Tamborini and Skalski, 2006:225).

With these terms it's simple to conclude that the scene as part of the game has an important role because it participates in the moment when these two phenomena occur. That is, through the various elements of the videogame whether its

narrative, music, characters, mechanics, gameplay and scenes what you get is immersion and presence of the player as he was a character.

It is therefore important to understand how works the stage for this immersion occurs, for fully involve the player. Thus, it is necessary to determine the tasks made by the scene as a constituent element of a videogame (whatever its type, gender or characteristics).

As we have seen with input from Pace, Tamborini and Skalski; one of the main tasks is to give the scene is to immerse. This is not the only task of the scene, but it is true that an important part of the experience of immersion and so is the narrative. In the case of books, the text next to the reader's imagination is the fundamental tools of the dive. It does not work the same way in videogames, as are the images that appear on the computer screen or the console responsible to introduce the player into the adventure.

In addition, as stated Fernández Ruiz (2011:3): "The images used to represent maintains a referential function, because they try to give directions of a state of affairs which is described or evoked. But in the game, the pictures may go beyond the description or the evocation and approach the conative function [...] which occurs when the language can act or attempt to act on others, causing them a certain behavior. "

That is, they appeal to our memories and experiences so that we understand the story told and it would be logical and plausible. It has much to do on scene because through the objects, decor and environments is achieved to generate verisimilitude.

Furthermore, it has to be considered the *ergodic* of each text itself. *Ergodic* comes from two Greek concepts, *ergon* (work) and *hodos* (way). Together they make

reference to any text that is essentially an open structure. And it is the reader who is responsible for executing selections when making sense. Thus, not only reading is compromised, the composition of the text itself is modified.

When we apply this term to videogames we can see how the scene helps defining the meaning of the text so it remains an open structure and does not forces the player to feel lost or overwhelmed to possible improbabilities. The scene as belonging aid by marks, implicit or explicit, leads the player through the story of the game.

That is, much of the game, the path that -or should continue- player, is, in a way, marked by lights, sounds, marks on the ground, etc., and there are a lot of resources used in this regard. The vast majority related to the scene or constitutive of it. Similarly, there are resources that mark the area or "map" by which we can wander. For example, in the videogame Guild Wars 2, the road to be traveled is marked by trails. This game allows the player to choose where you prefer to go, but it marks a path that serves as a guide, if at some point-either because there is a gap or mountain- cannot continue the way. In addition, Guild Wars 2 features a large stage: it is a map that is divided by areas. You can move from one area to another through doors, but the area itself is bounded by rugged terrain, essentially mountain ranges. Again, the scene is an essential element of design, dynamics and, we would say, the possibility of the game itself.

Furthermore, it is common to find that communicate with game player mainly through the head up display. But we can see how in recent years its use has been declining. A change most likely derived from technology improvements is observed. What appears to be a trend in use, some games have begun to shrink and Head Up Display information to make way for a cleaner look, with fewer elements that invade the screen. Right now it is just the beginning of what could be. Thus, the information it provided the Head Up Display now must communicate differently. As Ruiz Fernandez said (2011:6): "The use of different visual elements

such as lighting, camera movements or the depth of field may be an interaction mechanism to guide the player's attention and promote their activities in the game, which can indirectly contribute to improve the quality of your gaming experience".

On the other hand, it is important to mention the ability to create a scene environment. Together with sound and music, the stage creates a kind of aura that well thought out and calculated character brings to the game. We can see this environment we discussed in titles like *LA. The streets of the 40s*, the advertising posters of the time, the radio we heard the police car taking the same car is creates a unique and distinctive atmosphere.

Finally, it is interesting to note how in certain games such as graphic adventures, objects take a special role. In these adventures we must manipulate and make sense of the objects that appear on stage so that they find meaning and therefore allow further progress in history. In recent years we have seen how it has recovered to some extent the spirit of these early games and has begun to implement this system, improved and adapted to various types of game. Some examples include horror or detective videogames, such as *The Vanishing of Ethan Carter* (combines these two genres). Because in this game it is vital search and analysis objects and places that we find to gradually solve the case and, therefore, advance the plot.

In many videogames (not all, there is a stream as such) is improved gameplay so that the scenes, specifically objects are of great importance and support, in a way, the burden of being the makers to advance the story. Visual examination is the axis around which these games are developed. Gameplay is defined as the "degree and type of interactivity that includes the game; that is, how the player can interact with the fictional universe of the game and how the universe reacts to the decisions and actions of the player, "Juul (2005: 87).

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

In short, in this section we have seen how the scene takes part in the player's experience by immersion, presence, the conative function of the image (which gets likelihood), the progressive disappearance of the Head Up Display after image, atmosphere and gameplay.

## 7. Metodología

Para acometer esta investigación, se ha tomado como referentes –a modo de muestra de lo que sería un universo general, cuya categorización desbordaría las pretensiones y posibilidades de este TFG- cuatro videojuegos que consideramos paradigmáticos. El criterio de selección se ha basado en elegir aquellos videojuegos a los que se ha podido tener acceso, ya sea porque he podido jugar con ellos o porque tenía pensado comprarlos anteriormente. En la siguiente selección se decidió prescindir de los videojuegos que tienen más tiempo o son más antiguos. Por último, de entre los que quedaron se decidió escoger aquellos videojuegos que a simple vista pudieran parecer más diferentes los unos de los otros.

Los videojuegos escogidos finalmente son: *Portal 2*, *L.A. Noire*, *Assassin's Creed Black Flag* y *Flower*. Es importante mencionar que se trata de videojuegos producidos y lanzados al mercado entre febrero de 2009 y septiembre de 2014, siendo el más antiguo *Flower* y el más moderno *Assassin's Creed Black Flag*. Por lo que se trata de productos relativamente actuales.

Así que, con la intención de clasificarlos, ordenarlos, mostrar sus características y tratar de, en resumidas cuentas, hacer un estudio de los mismos respecto de los que nos ocupa, se ha decidido seguir un patrón de preguntas integradas en una ficha de análisis de creación propia. Las cuestiones están relacionadas con su estructura formal así como con la relación que ésta mantiene con la narración.

A continuación se plantean las cuestiones para el estudio de cada videojuego:

### FICHA DE ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS EN RELACIÓN A LOS ESCENARIOS:

#### 1. Ficha técnica

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

- a. Título
- b. Fecha de estreno
- c. Compañía/as desarrolladora/as
- d. Compañía/as distribuidora/as
- e. Plataforma/as que permite jugar
- f. Modo de juego (individual/multijugador)
- g. Género (\*)

## 2. Cuestiones:

- a. ¿Qué tipo de escenario plantea el videojuego (2D, 3D)?
- b. ¿Qué tipo de gráficos tiene?
- c. ¿En qué medida resulta interactivo el escenario? ¿Pueden utilizarse los objetos a placer (en caso de que haya objetos)? ¿Pueden ser abiertas las puertas y por ende, entrar en las estancias (en el caso de que haya)?
- d. Si la anterior pregunta resulta afirmativa. ¿En qué medida?
- e. En cuanto a la relación entre escenario y diégesis. ¿Es el escenario modificable sin perjuicio de la narrativa? Es decir, ¿la narrativa continuaría teniendo sentido si el escenario cambiara por completo?
- f. ¿La calidad de la trama, su sencillez o su intrincada elaboración tiene relación con el diseño de los escenarios?

Una vez respondidas las cuestiones anteriores, resulta interesante abordar una pregunta más para poner en relación a los cuatro videojuegos y a sus escenarios.



El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

1. Realizado el correspondiente análisis ¿Se observa la existencia de elementos diferenciadores entre los escenarios de cada videojuego?  
¿Cuáles?

## **8. Hipótesis**

En el ámbito de los videojuegos, los avances técnicos en relación a la creación de espacios y escenarios, se han incrementado significativamente en su influencia de la narración y el propio acto de juego, tal que modifican y configuran esos conceptos ya desde el comienzo de cada proyecto. De esta forma, el escenario participa en la construcción del videojuego con la misma importancia que la jugabilidad o la historia y, su confluencia, hoy en día, resulta indisoluble.

## **8. Hypothesis**

In the field of video games , technical advances in relation to the creation of spaces and scenes have significantly increased their influence in the act of narration and the game itself, such that modify and configure these concepts since the beginning of each draft. Thus, the stage involved in the construction of the game with the same importance as the gameplay or story and its confluence, today, is indissoluble.

## 9. Análisis

### 9.1. Ficha de análisis de *Portal 2*

---

#### 1. Ficha técnica

- a. Título: *Portal 2*
- b. Fecha de estreno: 18 de abril de 2011
- c. Compañía desarrolladora: *Valve Corporation*
- d. Compañía distribuidora: *Valve Corporation* conjuntamente con *CyberFront Corporation*
- e. Plataformas que permite jugar: *PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS*
- f. Modo de juego: Individual y multijugador
- g. Género: Puzle

#### 2. Cuestiones:

- a. ¿Qué tipo de escenario plantea el videojuego (2D, 3D)?

En *Portal 2* al igual que su predecesor *Portal* los escenarios son 3D.

- b. ¿Qué tipo de gráficos tiene?

Se trata de un escenario futurista en el que los gráficos son completos pero no complejos. Son gráficos que buscan la representación fiel de la realidad pero sin llegar a ser hiperrealistas o fotorrealistas.

c. ¿En qué medida resulta interactivo el escenario? ¿Pueden utilizarse los objetos a placer (en caso de que haya objetos)? ¿Pueden ser abiertas las puertas y por ende, entrar en las estancias (en el caso de que haya)?

En este caso, encontramos diversos elementos interactivos que son manipulables dependiendo de lo que se trate. Con la mano podemos agarrar algunos objetos y pulsar botones. Y con la herramienta que encontramos en los primeros niveles podemos comenzar a abrir portales y mover las cajas. En *Portal 2* existen algunos objetos como el mobiliario que no son necesarios para que la trama avance pero es posible interactuar con ellos, por ejemplo moverlos de lugar o lanzarlos.

Es importante mencionar que en el escenario podemos encontrar plantas y enredaderas que comienzan a invadir las estancias, estas plantas no son interactivas, no responden al paso del personaje. En cambio, sí que lo es el agua que hay en algunos niveles.

Este videojuego consta de un recorrido bien marcado, como si se tratara de una ratonera dado el carácter de escape del videojuego. El personaje debe pasar por estos pasillos obligatoriamente para ir avanzando y superando niveles. Pero bien es cierto que es posible encontrar ciertos pasillos o estancias que de algún modo amplían o completan la historia que se va narrando. Estas estancias en ocasiones están semiocultas y no es del todo fácil encontrarlas, en cualquier caso no resultan necesarias para finalizar con éxito el videojuego.

Finalmente, el escenario que se plantea en *Portal 2* es poco interactivo ya que aunque por lo general existen pocos objetos, hay zonas con muebles y utensilios que no se pueden utilizar de ninguna manera. Es decir, el escenario es interactivo en la medida en que la trama demanda que lo sea, no se ha buscado el detalle en este sentido pero tampoco el juego lo demanda.

d. En cuanto a la relación entre escenario y diégesis. ¿Es el escenario modificable sin perjuicio de la narrativa? Es decir, ¿la narrativa continuaría teniendo sentido si el escenario cambiara por completo?

Concretamente, en este videojuego existe una ligazón muy importante entre la narrativa y los escenarios. El personaje es conducido, a lo largo del videojuego, por zonas de pruebas. Cada nivel se corresponde con cada una de las zonas de pruebas siendo el ascensor el elemento que separa los niveles. Chell, la protagonista, emprende un viaje para huir del cuerpo de Glados. Que es el nombre que recibe el edificio en el que se encuentra. Este edificio cuenta con un sistema autónomo de gestión, un robot que tiene la capacidad de cambiar las estancias a placer y está programado para hacer pruebas sin fin.

En resumidas cuentas, en *Portal 2*, al igual que en su predecesor *Portal* el escenario va directamente relacionado con la trama por lo que si fuera modificado de forma radical, la historia perdería sentido. Aun así, se podría modificar ligeramente el espacio. Por ejemplo, las salas de entrenamiento y pruebas podrían tener otra estética más colorida o los bloques que movemos para avanzar en los niveles podrían ser redondos o cuadrados, e incluso la mecánica del juego podría ser diferente, se podrían plantear otro tipo de puzles. Pero en cualquier caso que el escenario sea Glados, un personaje, evita cualquier modificación radical, porque se pondría en peligro la estabilidad y lógica de la trama.

f. ¿La calidad de la trama, su sencillez o su intrincada elaboración tiene relación con el diseño de los escenarios?

En este caso, la trama no resulta excesivamente compleja, pero sí que es cierto que resulta sorprendente (sobre todo la deriva de acontecimientos y su posterior desenlace). Los escenarios van un poco en correlación con la trama, aunque no se trata de escenarios hiperrealistas, sí que es cierto que tienen cierto grado de calidad y lo que más llama la atención es lo cuidadosos que están algunos detalles como algunas salas innecesarias para la trama pero que aportan información y

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

resultan muy representativas de lo que ha estado ocurriendo desde *Portal* a *Portal 2* y, también, los gráficos e infografías que aparecen por las paredes.

## 9.2. Ficha de análisis de *L.A. Noire*

---

### 1. Ficha técnica

- a. Título: *L.A. Noire*
- b. Fecha de estreno: 17 de mayo de 2011
- c. Compañías desarrolladoras: *Team Bondi, Rockstar North, Rockstar San Diego, Rockstar Leeds, Rockstar New England, Rockstar Lincoln*
- d. Compañía distribuidora: *Rockstar Games*
- e. Plataformas que permite jugar: *PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows*
- f. Modo de juego: Individual
- g. Género: Acción-Aventura

### 2. Cuestiones:

- a. ¿Qué tipo de escenario plantea el videojuego (2D, 3D)?

Este videojuego tiene gráficos 3D.

- b. ¿Qué tipo de gráficos tiene?

En *L.A. Noire* los gráficos son realistas, pero no son un punto fuerte del videojuego, ya que se “pixelan” y no tienen una gran calidad gráfica aunque sí artística. También es cierto que se distinguen dos tipos los primeros de los que hablábamos son los aplicados a escenario y a los elementos de decoración y ambiente.

El segundo tipo de gráficos se corresponden a los personajes, más concretamente a las facciones de la cara. Y es que, en este videojuego se busca el mayor

realismo posible de los rostros de los personajes ya que forman parte fundamental a la hora de resolver los casos y, por lo tanto, en el desarrollo del videojuego.

c. ¿En qué medida resulta interactivo el escenario? ¿Pueden utilizarse los objetos a placer (en caso de que haya objetos)? ¿Pueden ser abiertas las puertas y por ende, entrar en las estancias (en el caso de que haya)?

Este videojuego propone un mundo ficcional con un mapa de gran tamaño. También se propone una gran interactividad con dicho mundo ficcional, aunque acotada. Podemos recorrer todas las calles que queramos con nuestro coche patrulla, en eso el juego no pone límites, incluso destrozar el mobiliario urbano a nuestro paso (aunque ello repercuta negativamente en la misión).

El juego también permite la interacción con objetos, tanto los que pueden resultar pruebas como los que simplemente forman parte del escenario. Podemos mirarlos de cerca, darles la vuelta en busca de pistas o en el caso de libros, carteras y otros objetos similares, podemos abrirlos y mirar dentro.

En el caso de las puertas, no todas son manipulables, solo aquellas que tengan el pomo dorado. Esto facilita en gran medida las investigaciones que en el caso en que todas las puertas se pudieran abrir la búsqueda de pistas sería muy costosa. Es decir, el hecho de que no se puedan abrir todas las puertas acota la jugabilidad en cierta manera.

d. En cuanto a la relación entre escenario y diégesis. ¿Es el escenario modificable sin perjuicio de la narrativa? Es decir, ¿la narrativa continuaría teniendo sentido si el escenario cambiara por completo?

En este caso el escenario está íntimamente ligado con la diégesis. De forma que el escenario no es intercambiable por otro sin perjuicio de la narrativa. Sobre todo, teniendo en cuenta que cada caso se realiza en una parte pequeña del escenario.



El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

f. ¿La calidad de la trama, su sencillez o su intrincada elaboración tiene relación con el diseño de los escenarios?

En L.A. Noire guardan más relación la calidad de los gráficos con la jugabilidad que no con la elaboración de la trama. Ya que los gráficos, sobre todo de personajes y sus gestos, son la clave para resolver los casos y saber si el sospechoso está o no mintiendo.

### 9.3. Ficha de análisis de *Assassin's Creed Black Flag*

---

#### 1. Ficha técnica

- a. Título: *Assassin's Creed Black Flag*
- b. Fecha de estreno: 29 de octubre de 2013
- c. Compañía desarrolladora: *Ubisoft*
- d. Compañía distribuidora: *Ubisoft*
- e. Plataformas que permite jugar: *PlayStation 3, PlayStation 4, Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, Steam OS, Wii U*
- f. Modo de juego: Individual y multijugador
- g. Género: Acción-Aventura

#### 2. Cuestiones:

- a. ¿Qué tipo de escenario plantea el videojuego (2D, 3D)?

Este videojuego es un claro ejemplo de escenario 3D

- b. ¿Qué tipo de gráficos tiene?

Los gráficos tienen una gran calidad, dicho esto, este videojuego se vale de sus pulidos gráficos a la hora de su venta. Es decir, es una de las características diferenciadoras.

- c. ¿En qué medida resulta interactivo el escenario? ¿Pueden utilizarse los objetos a placer (en caso de que haya objetos)? ¿Pueden ser abiertas las puertas y por ende, entrar en las estancias (en el caso de que haya)?

El caso de *Assassin's Creed Black Flag* al igual que sus antecesores cuenta con un escenario inmenso y altamente interactivo. Concretamente este videojuego

cuenta con una concatenación de escenarios en un mapa de gran tamaño, dicho mapa se corresponde con el Caribe y parte de África. Cuando hablamos de los escenarios y de si resulta interactivo, podemos afirmar con rapidez que sí que lo es. Ciertamente hay piezas u objetos que no son interactivos, que simplemente son parte del diseño y de la ambientación. Y aunque la gran mayoría de objetos no son interactivos hay tal cantidad y variedad de objetos que sí lo son que no se echa en falta una mayor interactividad con el escenario.

También es interesante en este apartado mencionar que la mayor parte de los objetos que se pueden manipular brillan y por lo tanto llaman la atención del jugador. Algunos de estos objetos son cofres, cuerdas, jaulas de palomas... e incluso personajes. Además, dependiendo del tipo de interacción que el juego nos proponga los personajes se iluminan con colores diferentes. Por otro lado, hay objetos con los que podemos interactuar que no se iluminan, como son setos, hierbas, cornisas, ventanas, bancos y demás objetos que forman parte de la ambientación.

En cuanto a las puertas y a los caminos que se pueden seguir cabe decir que el mapa que aquí se propone es muy abierto, por lo que para ir del punto A al B se puede hacer miles de recorridos diferentes.

También es cierto que respecto a las casas no todas las puertas o ventanas están abiertas, pero esto viene dado más por aumentar la dificultad de las misiones que por restringir de algún modo el mapa. Es decir, si pudiéramos acceder por cualquier ventana o puerta algunas misiones serían demasiado simples de realizar. Si nos indican que debemos robar unos papeles situados en el armario de una casa, simplemente entraríamos por la ventana de la habitación en que se encuentre. Del modo en el que se plantean las misiones, debemos recorrer una serie de lugares para encontrar dicho armario y poder robar los papeles que allí se guarden.

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

d. En cuanto a la relación entre escenario y diégesis. ¿Es el escenario modificable sin perjuicio de la narrativa? Es decir, ¿la narrativa continuaría teniendo sentido si el escenario cambiara por completo?

En este caso la diégesis va directamente ligada al escenario que se plantea. Por lo que la modificación del espacio llevaría a la incongruencia de gran parte de la historia.

f. ¿La calidad de la trama, su sencillez o su intrincada elaboración tiene relación con el diseño de los escenarios?

En este caso podemos afirmar que aunque la trama es extensa, no cuenta con un desarrollo demasiado intrincado. Pero sí que podemos observar una elaboración del escenario muy cuidada, tanto por su extensión como por sus detalles. En este sentido la composición de la trama y la composición del escenario no guardan una relación en cuanto a calidad ya que sobresale el trabajo realizado en los escenarios por encima de una trama que en muchas ocasiones se diluye en pos de la recolección de coleccionables, misiones secundarias o fragmentos de mapa.

#### 9.4. Ficha de análisis de *Flower*

---

##### 1. Ficha técnica

- a. Título: *Flower*
- b. Fecha de estreno: 12 de febrero de 2009
- c. Compañía desarrolladora: *Thatgamecompany*
- d. Compañía distribuidora: *Sony Computer Entertainment*
- e. Plataformas que permite jugar: *PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita*
- f. Modo de juego: Individual
- g. Género: Aventura, Escape

##### 2. Cuestiones:

- a. ¿Qué tipo de escenario plantea el videojuego (2D, 3D)?

Se trata de un escenario 3D.

- b. ¿Qué tipo de gráficos tiene?

En este videojuego es posible percatarse de dos tipos de gráficos en cuanto a su calidad artística. El primero de ellos, los prados y las flores están cuidados técnicamente al milímetro, así como el movimiento de las hojas y briznas de hierba por la acción del viento. En este videojuego se busca el fotorrealismo del escenario para conseguir una sensación de tranquilidad, sosiego y serenidad. No se puede decir lo mismo de las estructuras del caos urbano que tienen muchos menos detalles y por ende su calidad artística es inferior.

c. ¿En qué medida resulta interactivo el escenario? ¿Pueden utilizarse los objetos a placer (en caso de que haya objetos)? ¿Pueden ser abiertas las puertas y por ende, entrar en las estancias (en el caso de que haya)?

En este caso, el jugador es un pétalo que al contacto con distintas flores consigue devolver la vida al campo, por lo tanto, para interactuar con las flores (que son el objeto) debemos dirigir el pétalo mediante movimientos con el mando. Por lo que en este videojuego el contacto del pétalo con los distintos objetos del escenario es la herramienta que nos permite interactuar. En cuanto a las estructuras del caos, de las que hablábamos en la cuestión anterior también son interactivas, al igual que farolas o rocas, pero de una forma diferente. Si directamente tocamos una de las estructuras de caos, perdemos vida (la vida está compuesta por una hilera de pétalos que siguen al que nosotros dirigimos). De modo que para desactivar estas estructuras es necesario tocar una flor concreta. Además, también la hierba de los prados es de algún modo interactiva ya que responde a los movimientos y el viento que el mismo jugador puede realizar.

Cabe destacar que en este videojuego no existen puertas ni otras estancias por las que podamos deambular, se trata de un recorrido acotado por el terreno o por el viento, que sopla con virulencia cuando nos apartamos del camino y nos obliga a volver a él.

Por último, teniendo en cuenta los pocos objetos que ocupan el escenario el videojuego resulta bastante interactivo. Ya que toda interacción del jugador con el escenario recibe una respuesta. Pero también es cierto que no existe una gran multiplicidad de elementos con los que poder interactuar, se trata de un escenario minimalista.

d. En cuanto a la relación entre escenario y diégesis. ¿Es el escenario modificable sin perjuicio de la narrativa? Es decir, ¿la narrativa continuaría teniendo sentido si el escenario cambiara por completo?

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

En este caso es posible que una modificación radical del escenario no supusiera un gran cambio en la narrativa del videojuego. Por ejemplo, si el videojuego en vez de desarrollarse en un prado hubiera sido en el mar, las flores hubieran sido gotas de humedad en suspensión y las estructuras del caos hubiera sido contaminación en el agua, el videojuego hubiera podido tener la misma historia. De modo que sí que es modificable el espacio sin perjuicio de la historia del videojuego.

f. ¿La calidad de la trama, su sencillez o su intrincada elaboración tiene relación con el diseño de los escenarios?

En este videojuego concretamente, sí que parece vislumbrarse una relación entre una trama sin demasiadas pretensiones con un entorno que tiende al minimalismo. Y no por ello resulta un videojuego menos entretenido o interesante. Es más, resulta una característica diferenciadora.

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

## 10. Resultados

Una vez realizado el anterior análisis de los cuatro videojuegos, resulta interesante hacer una reflexión en torno a los datos averiguados.

En primer lugar cabe tener en cuenta que los cuatro videojuegos han resultado tener en común gráficos 3D. En todos los casos se comprende la utilización de los gráficos 3D, pero es cierto que en el caso de *Flower* no es necesaria la utilización de estos gráficos, podría entenderse perfectamente el videojuego si fuera 2D. Pero en cambio, si lo que se pretendía era dar esa sensación de tranquilidad y el ambiente sosegado, los gráficos en 3D son la mejor apuesta porque facilitan que estas sensaciones traspasen la pantalla con más facilidad.



Captura videojuego Flower, Imagen 1

En segundo lugar, destaca el videojuego *Assassin's Creed Black Flag* en la calidad de los gráficos. De los cuatro videojuegos analizados es el que más



El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

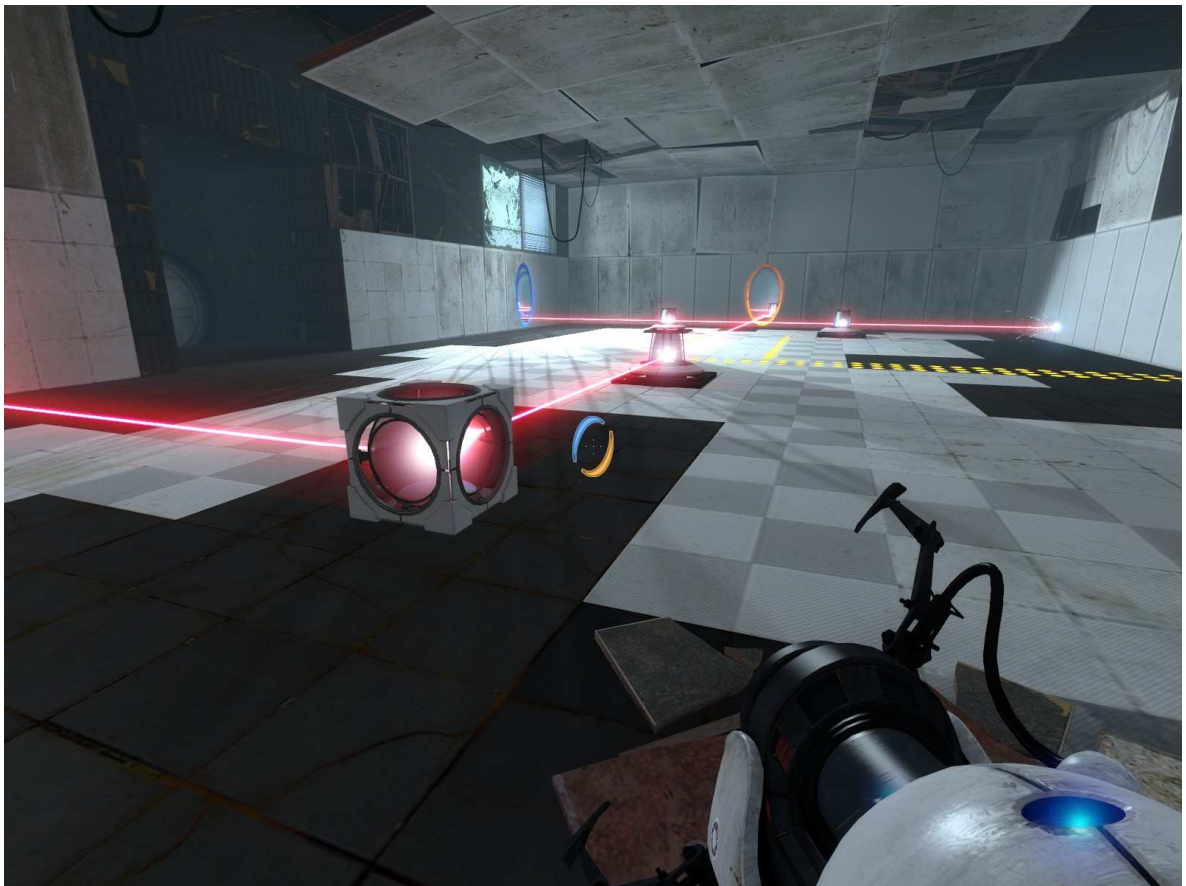
rendimiento le saca a esta característica y es que si nos fijamos en el tráiler y en la estrategia de comercialización resulta ser el punto fuerte. Se trata, en resumen, de una característica muy demandada por los usuarios dadas las mejoras en las tecnología. En *Portal 2* podríamos decir que los gráficos son lo que se espera de ellos, no son ni demasiado fotorrealistas ni tampoco pobres. El caso de *L.A Noire* y *Flower* llama la atención ya que en los dos se pueden encontrar gráficos de diferentes calidades. Esto hace pensar en que los elementos más importantes o en los que el videojuego quiera hacer hincapié tienen mejores gráficos porque los que se pretende aquí es hacerlos destacar, funcionan como instrumento. En el caso de *L.A Noire*, como hemos comentado anteriormente para que las expresiones de los personajes resalten y sean lo más realista posible y en el caso de *Flower* los gráficos ayudan a transmitir esa sensación de calma que desprende el videojuego.



Captura videojuego Assassin's, Imagen 2

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

En cuanto a la interactividad de los videojuegos se ha podido observar cómo los cuatro tienden a que el escenario y los objetos respondan al jugador. *Portal 2* es el videojuego menos interactivo de los cuatro estudiados y está pensado para que sea de esta manera. Ya que se trata de un videojuego tipo puzle donde lo que se espera del jugador es que resuelva los problemas que se le planteen y no que se pare a explorar el escenario. El caso de *Flower* es totalmente contrario al de *Portal 2* ya que las sensaciones que transmite el escenario son esenciales. Por ello el escenario debe responder al jugador y en este caso se le da mucha importancia a que todos los elementos sean interactivos.



Captura videojuego Portal 2, Imagen 3

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

Por otro lado, los videojuegos *Assassin's Creed Black Flag* y *L.A. Noire* se pueden definir juntos ya que mientras que los anteriores resultan ser polos opuestos, estos dos videojuegos son muy similares en cuanto a interacción se refiere. Los dos cuentan con mundos de tamaño considerable, además de muchos y muy diferentes elementos con los que interactuar. También se puede interactuar de diferentes formas, como se ha explicado anteriormente. Todo ello resulta revelador, ya que parece encontrarse una relación entre los videojuegos con un gran mapa, la acumulación de elementos u objetos interactivos y la aparición de marcas explícitas en el caso de *Assassin's* e implícitas en el caso de *L.A. Noire*. En el primer videojuego los objetos y personajes que pertenecen a las misiones o son importantes tienen un brillo sutil que capta la mirada del jugador (marcas explícitas) y en el segundo videojuego ocurre de la misma manera, pero en este caso serán sonidos lo que alerta al jugador de que tiene cerca de sí una pista o que el interrogatorio ha surtido efecto o no (marcas implícitas). Estas marcas son necesarias en videojuegos de mundo abierto, ya que acotan las misiones, la búsqueda de objetos o ambas. Al igual que sucede con las puertas, en estos dos videojuegos hay puertas que podemos abrir y otras que no. Este hecho facilita enormemente la tarea de los diseñadores gráficos y también indica en cierto modo al jugador por donde debe ir.

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.



Videojuego L.A. Noire, Imagen 4

De este modo, podemos observar cómo el videojuego guía al jugador de dos maneras. Cuando se trata de puntos lejanos se hace a través de marcas explícitas como incorporar un pequeño mapa en la esquina inferior de la pantalla. Pero cuando se trata de guiar al jugador a través de zonas en las que se encuentra el personaje (una calle, una casa) se hace a través de mecanismos implícitos, simplemente se mantienen cerradas las habitaciones o puertas por las que no es interesante pasar. Se dirige al jugador restringiendo su camino.

En cuanto la relación entre espacio y diégesis encontramos un caso paradigmático que es el de *L.A. Noire*. Podemos observar cómo el uno sin el otro no pueden funcionar correctamente. Es decir, en el desarrollo de cada caso tiene mucho que ver las decisiones que toma el jugador con respecto al escenario y a los personajes implicados. Si en el transcurso del caso el jugador no presta atención a las cinemáticas, a las pistas y a las confesiones de los sospechosos podrías

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

inculpar a la persona equivocada. Aun así, si el jugador sigue equivocándose en sus juicios el videojuego le obliga a repetir casos para poder avanzar en la historia. En cualquier caso, de los cuatro videojuegos escogidos este es en el que más peso argumental recae sobre el escenario y en el que más entrelazada se encuentra la historia con el escenario, objetos y personajes, por ello se puede afirmar que tratarse de un juego detectivesco tiene que ver con esta unión. En el caso de *Assassin's Creed Black Flag* y *Portal 2* el escenario también está ligado a la diégesis, pero en menor grado que en *L.A. Noire*. En *Flower* como se ha mencionado en el apartado anterior el escenario no está tan ligado con la diégesis y la historia. Este hecho parece responder a la simplicidad de la trama que no pretende arraigar sino ser estrictamente un hilo conductor al servicio de la jugabilidad y las sensaciones. De esta manera se enfatiza en el carácter minimalista, que lo convierte en un videojuego diferente.

Por último, cabe recordar la pregunta que proponíamos en la metodología.

Realizado el correspondiente análisis ¿Se observa la existencia de elementos diferenciadores entre los escenarios de cada videojuego? ¿Cuáles?

Como hemos podido observar, existen tanto elementos diferenciadores como similares en los escenarios de los videojuegos seleccionados. Los dos videojuegos que utilizan el escenario de forma más similar son *Assassin's Creed Black Flag* y *L.A. Noire* por tratarse de escenarios amplios, mundos abiertos e infinidad de interacciones con el medio. *Flower* y *Portal 2* podrían considerarse polos opuestos siendo *Flower* el más interactivo y con mayor peso visual del escenario, se trata de un producto artístico que en cierta medida rebaja la carga negativa para empoderar a las sensaciones. *Portal 2* por el contrario resulta un videojuego en el que la jugabilidad tiene una gran importancia y el escenario parece quedar en segundo plano. El escenario resulta menos interactivo que en el resto de videojuegos, pero si atendemos a las necesidades que plantea su trama,

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

no es necesaria una gran interactividad ya que sería un elemento que podría entorpecer el recorrido del jugador.

## 11. Conclusiones

### 11.1. Confirmación o refutación de la hipótesis

Recordando la hipótesis:

“En el ámbito de los videojuegos, los avances técnicos en relación a la creación de espacios y escenarios, se han incrementado significativamente en su influencia de la narración y el propio acto de juego, tal que modifican y configuran esos conceptos ya desde el comienzo de cada proyecto. De esta forma, el escenario participa en la construcción del videojuego con la misma importancia que la jugabilidad o la historia y, su confluencia, hoy en día, resulta indisoluble”.

Cabe afirmarse, a la vista de lo que evidencian los análisis y sus resultados evaluativos, que la hipótesis no se corrobora plenamente pero sí en parte:

En primer lugar, si comparamos los videojuegos actuales con los primeros videojuegos antes mencionados (*Zork*, *Tetris*), sí que se observa una evolución en el lenguaje visual de los videojuegos y en concreto un aumento de las funciones que se relacionan con el escenario. Por lo tanto, podríamos estar hablando de un empoderamiento de dicho elemento en los últimos años.

En segundo lugar, se observa cómo existe una ligazón entre escenario e historia. Pero no en todos los videojuegos se ha podido observar. Los videojuegos más comerciales, o hegemónicos en el mercado o panorama general de los videojuegos, tienen una mayor ligazón entre escenario y trama. En cambio los videojuegos de factura independiente se permiten más libertades. En este sector, no todos tienen porqué tener menor grado de ligazón entre escenario e historia, pero será más fácil encontrar ese menor grado en este tipo de videojuegos.

### **11.1. Confirmation or refutation of the hypothesis**

Recalling the hypothesis:

"In the field of video games, technical advances in relation to the creation of spaces and scenarios, have significantly increased their influence in the act of narration and the game itself, such that modify and configure these concepts since the beginning of each project. Thus, the stage involved in the construction of the videogame, with the same importance as the gameplay or story and its confluence, today, is indissoluble. "

It holds, in the light of the tests and show evaluation results, the hypothesis is not fully but partially corroborated.

First, if we compare today's videogames with the first videogames mentioned (Zork, Tetris), it is observed that an evolution in the visual language of video games and in particular an increase in the functions that relate to the scene. Therefore, we could be talking about empowerment of that element in recent years.

Second, it shows how there is a link between scene and story. But not all video games has been observed. Most commercial, or hegemonic market or overview of videogames have a greater link between setting and plot. Instead independent games turnover of more freedoms are allowed. In this sector, not all have lower degree of connection between scene and story, but it will be less easy to find that in this type of videogames.



El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

## **11.2. Grado de consecución de los objetivos**

Recordemos los objetivos que nos planteábamos al inicio de la investigación:

- 1. Inquirir acerca del lenguaje visual y cómo éste puede favorecer la experiencia del jugador.*
- 2. Averiguar los distintos vínculos que se pueden generar entre el espacio y la narración de la historia.*
- 3. Indagar sobre la relación entre escenario e interactividad. ¿Está cada vez más integrado el escenario en la jugabilidad y las mecánicas de juego? ¿Cuál es el propósito?*
- 4. Desarrollar un sistema basado en cuestiones que ayude a analizar cada uno de los videojuegos.*
- 5. Comparar los distintos videojuegos para observar si la forma en la que se compone el escenario guarda una relación directa con el tipo de videojuego así como su género o corriente.*
- 6. Dilucidar acerca de los posibles avances o evolución del escenario en un futuro próximo. Y sus implicaciones en cuanto a nuevas tendencias se refiere<sup>4</sup>.*

Para averiguar el grado de consecución de los objetivos se van a retomar uno por uno.

En cuanto al primer punto, hemos podido observar a través del análisis y de las aportaciones de ciertos autores que el lenguaje visual y en concreto el escenario

---

<sup>4</sup> El sexto punto de los objetivos que abarca las nuevas tendencias y el futuro se resolverá en el siguiente apartado.

ayuda a la inmersión del jugador y a su presencia. Además, existe una gran interactividad que se ha observado en el análisis y que corresponde a los objetos y al escenario en primera instancia. Por ello podemos afirmar que el lenguaje visual de los videojuegos actualmente favorece la experiencia del jugador.

En segundo lugar, hemos podido desentrañar los distintos vínculos que se generan entre escenario o espacio y la historia. Y además hemos podido observar como no en todos los títulos existe este enlace, ya que, ante la multiplicidad de videojuegos que hoy en día hay en el mercado existen una serie de videojuegos de factura independiente que se toman ciertas licencias para favorecer su diferenciación del resto.

En tercer lugar hemos podido observar cómo el escenario se vuelve más y más interactivo en las grandes producciones de videojuegos, en los videojuegos de aventuras y que cuenten con un gran mapa abierto. Al volverse el escenario más interactivo interfiere en mayor medida con la jugabilidad y las mecánicas de juego. Por ello también se ha observado cómo a través de la no-interacción de ciertos elementos del videojuego (como puertas) se consigue guiar al jugador. De la misma manera se emplean recursos o marcas implícitas y explícitas en este tipo de videojuegos a la hora de llamar la atención del jugador y guiarle. En general, el propósito de la relación entre escenario e interactividad es presentar un gran producto a los jugadores, muy completo y de gran calidad que les aporte muchas horas de juego.

En cuarto lugar, se ha desarrollado un sistema basado en cuestiones para analizar los videojuegos. Pero también es cierto que en el futuro se podrían incorporar nuevas cuestiones e incluso ampliar el espectro de videojuegos o catalogarlos de forma diferente. Es decir, esta investigación es un simple punto de partida, es modificable con nuevas aportaciones y revisable cada cierto tiempo.

En quinto lugar se pretendía comparar los distintos videojuegos para observar si se mantienen relaciones entre el tipo de videojuego o su género y las

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

características del escenario. Aunque los conceptos género y tipo en el ámbito de los videojuegos son vagos y cambiantes, sí que se han observado similitudes entre aquellos videojuegos más hegemónicos (*L.A. Noire* y *Assassin's Creed Black Flag*) en cuanto a las funciones que realiza el espacio o el tipo de interacciones que se proponen. Pero de entre ellos dos, como se ha podido observar, existe una mayor conexión entre historia y escenario en el caso de *L.A. Noire*. Al tratarse de un videojuego detectivesco se asemeja más a las aventuras gráficas y, por lo tanto, la conexión con el escenario se vuelve un elemento central.

Por último, es importante mencionar que ante la tendencia actual de la minimización o completa eliminación del *Head Up Display* se le está otorgando mayor carga de significados al escenario. El escenario no trata sólo de aportar coherencia a la historia narrada, sino que es el encargado de guiar al jugador. Si debe recoger un objeto importante, este objeto emitirá un zumbido o brillará por sí mismo. Este es un tema con el que no se contaba al principio del trabajo y por ello no aparece en los objetivos. Pero realmente parece un tema muy de actualidad y que consideraríamos sería interesante continuar investigando en esa dirección.

### **11.2. Degree of achievement of the objectives**

Recall the objectives we posed at the beginning of the investigation:

- 1. To inquire about the visual language and how it can promote the player's experience.*
- 2. To find out the various links that can be generated between the space and the narration of the plot.*

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

*3. To investigate the relationship between scene and interactivity. Is the stage more integrated on the gameplay and game mechanics? Which is the purpose?*

*4. To develop a system based on issues that will help you analyze each game.*

*5. To compare the different videogames to see if the genre or the movement influences on the scene.*

*6. To clarify the possible progress or evolution on the stages in the near future. And it's implications in new trends.*

To determine the extent to which the objectives are to return one by one. Regarding the first point, we have seen through the analysis and the contributions of some authors that the visual language and in particular the scene helps the player's immersion and presence. Furthermore, there is great interaction that has been observed in the analysis, corresponding to objects and the scene in the first instance. Therefore we can say that the visual language of videogames currently favors the player experience.

Secondly, we were able to unravel the various links generated between scene or space and story. And we have seen that in not all titles there is this link, since, given the multiplicity of video games today in the market there are a number of video games independent invoice certain liberties are taken to favor their differentiation from the rest.

Thirdly we have seen how the scene becomes more and more interactive productions in big games, in games of adventures that have a large open map. To become more interactive stage further interferes with the gameplay and game mechanics. Therefore it has also been seen how through the non-interaction of certain elements of the game (such as gates) is achieved guide the player. Resources, implicit and explicit, in these types of videogames the attention of the player and guide marks is used. In general, the purpose of the relationship

between scene and interactivity is to present a great product to the players, comprehensive and high quality to provide many hours of play.

Fourth, it has been developed to analyze issues based on videogames system. But it is also true that in the future could incorporate new issues and even expand the range of video games or catalog them differently. That is, this research is a simple starting point, is modified with new contributions and reviewable periodically.

Fifth it was intended to compare the different games to see whether relations between the type of game or genre and the characteristics of the scene are maintained. Although genre and type in the field of gaming concepts are vague and shifting, it does have observed similarities between those more hegemonic game (*L.A. Noire* and *Assassin's Creed Black Flag*) as to the functions performed by the space or type of interactions proposed. But between them, as has been seen, there is a greater connection between history and scene in the case of *L.A.Noire*. Being a detective is more like adventure games and, therefore, the connection to the scene becomes a central element.

Finally, it is important to mention that at the current trend of minimization or complete removal of the *Head Up Display* is being given greater burden of meaning on stage. The scene is not just to bring coherence to the story told, but it is responsible for guiding the player. If you must pick up an important object, this object will beep or shine by itself. This is a subject that was not available at the beginning of work and therefore does not appear in the objectives. But really it looks like a very topical issue and consider it would be interesting to continue research in this direction.

### **11.3. Futuras líneas de investigación**

En cuanto al futuro que se abre a partir de esta investigación es diverso. En primer lugar, se observa una tendencia en cuanto a los videojuegos de temas o géneros similares. Hemos observado cómo se asemejan en las técnicas y en las funciones que cumple el escenario, así como en una utilización semejante de los recursos visuales y marcas implícitas y explícitas. En el futuro creemos continuará esta tendencia y probablemente se observará una desaparición sistemática del *Head Up Display* de forma que la pantalla quedará limpia de elementos molestos, hecho que ayudará a la inmersión del jugador.

También se observan dos líneas de desarrollo de videojuegos que parecen continuar en el futuro, una hegemónica que mantiene la construcción estricta del videojuego y que ve su reflejo en el cine y otra línea más artística o sensorial que se toma ciertas licencias en la construcción del videojuego.

Por último, cabe recordar que esta investigación “echa un vistazo” al panorama actual de los videojuegos y cómo éstos utilizan los elementos visuales. Se considera que es importante seguir en esta línea ampliando la información con el estudio de más videojuegos o incluso plataformas como el móvil, aparatos de realidad aumentada. De esta manera se conseguirá tener una visión certera de los elementos visuales que van apareciendo en los videojuegos, su uso y cómo el público los acoge.

### **11.3. Future research**

As for the future that opens from this research it is diverse. First, a trend is observed with regard to videogames similar themes or genres. We have observed how similar techniques and the functions performed by the stage, and in a similar use of visual aids and implicit and explicit markings. In the future we will continue

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

this trend and probably systematic disappearance of Head Up Display so that the screen is clean of nuisances, a fact that will help the player immersion is observed.

Two lines of development of video games seem to continue in the future, a hegemonic maintaining the strict construction of the game and sees his reflection in films and other artistic or more sensory line taken certain liberties in the construction of the game are also seen .

Finally, it remembers that this research "checks out" the current landscape of video games and how they use the visual elements. It is considered important to continue in this line to expand the information with the study of more games or even platforms such as mobile phones, augmented reality devices. In this way you get to have an accurate view of the visual elements that appear in video games, and how to use public welcomes them.

## 12. Bibliografía

### 12.1 Artículos e investigaciones

- “El consumo global de videojuegos en España fue de 996 millones de euros en 2014” en *AEVI*, marzo 2015. En línea: <http://www.aevi.org.es/aevi/noticias/233-el-consumo-global-de-videojuegos-en-espana-fue-de-996-millones-de-euros-en-2014>. Consulta: 22/12/15.
- Fernández Ruiz, Marta (abril 2011). Elementos visuales expresivos en la interactividad del escenario. En: *Razón y palabra*.
- Fernández Ruiz, Marta (enero 2015). Claves creativas de la iluminación en los videojuegos. Una propuesta metodológica para el entendimiento de la luz en los entornos tridimensionales lúdicos. En: *Universidad Carlos III de Madrid*.
- Gabino Campos, María; Deleponti, Patricia y Pestano Rodríguez, José Manuel (2012). Elementos diferenciales en la forma audiovisual de los videojuegos. Vinculación, presencia e inmersión. En: *Revista Mediterránea de Comunicación*.
- Iglesias Redondo, Carlos (2015). Retos del desarrollo de videojuegos en España. En: *adComunica*.
- Llorca Díez Granada, M<sup>a</sup> Ángeles (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. En: *Comunicar*.
- Marcos Molano, Mar y Martínez Loné, Paz (2006). La dimensión simbólica del jugador de videojuegos. A propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona. En: *Icono 14*.
- Planells de la Maza, Antonio José (septiembre 2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). En: *Universidad Carlos III*.



El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

- Sáez Soro, Emilio y Chover Sellés, Miguel (2015). Investigar en videojuegos. Desde la creación al análisis, una visión panorámica de un medio en crecimiento. En: *adComunica*.
- Sáez Soro, Emilio; Martín Núñez, Marta e Bort Gual, Iván (2010). Del cine al videojuego ¿Evolución, simbiosis o parasitismo? En: *Universidad Jaume I*.
- Vila, Ezequiel (junio 2012). Las posibilidades de elección en los videojuegos. En: *Luthor*.

## **12.2. Libros**

- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. (2010). *From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process*. San Diego: Proceedings of First International Conference, HCD 2009 (Held as Part of HCI International).
- Gómez, Tarín; Francisco Javier, Rubio Alcover, Agustín y Tomás Samit, Adrián, "Punto de vista y videojuegos" en MARZAL FELICI, JAVIER y SÁEZ SORO, EMILIO (Coord.), *Videojuegos y cultura visual*, La Laguna, CAC. Cuadernos Artesanos de Comunicación / 42, Sociedad Latina de Comunicación Social, 2013.
- Juul, Jesper (2005). *Half-real: video games between real rules and fictional words*. Cambridge: The MIT Press.
- Pace, Steven (2008). *Inmersion flow and the experiences of game players*. Melbourne: SimTecT.

El escenario en los videojuegos: Valor y funciones frente al conjunto y otros parámetros narrativos e interactivos.

### **12.3. Videojuegos**

- *Assassin's Creed Black Flag*, Ubisoft, 2013
- *BioShock*, 2K Games, 2007
- *Flower*, Thatgamecompany, 2009
- *Guild Wars 2*, ArenaNet, 2012
- *L.A. Noire*, Team Bondi & Rockstar, 2011
- *Portal 2*, Valve Corporation, 2011
- *Tetris*, Nintendo, 1989
- *The Vanishing of Ethan Carter*, The Astronauts, 2015
- *Zork*, Infocom, 1977-1979