

Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas

*Gèneres de jocs i videojocs.
Una aproximació des de diverses perspectives teòriques*

*Game and videogame genres.
An approach from diverse theoretical perspectives*

Óliver Pérez Latorre
Professor del Departament de Comunicació de la Universitat Pompeu Fabra.
Investigador del Grup UNICA.

Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas

Gèneres de jocs i videojocs.

Una aproximació des de diverses perspectives teòriques

Game and videogame genres.

An approach from diverse theoretical perspectives

RESUMEN:

Si la forma como, desde niños, construimos universos de valores y damos sentido a nuestras vidas está indisolublemente unida a los medios y las obras de la cultura de masas, la teoría y metodología del análisis del videojuego requieren, hoy en día, un desarrollo en profundidad. En este contexto, una cuestión fundamental es la construcción de taxonomías precisas sobre los diversos géneros de videojuego. Con el objetivo de contribuir a esta tarea, en este artículo se presenta una propuesta de taxonomía modular de géneros de videojuego, a través de dos procedimientos distintivos: la búsqueda de criterios de clasificación plurales y la articulación de perspectivas teóricas también plurales. Los fundamentos teóricos sobre los cuales se construye el trabajo son la psicología y la antropología del juego, la ludología y la teoría del videojuego y la historia del juego.

PALABRAS CLAVE:

videojuego, juego, géneros, taxonomía, reglas de juego, *gameplay*, mecánicas de juego.



Gèneres de Jocs i Videojocs. Una aproximació des de diverses perspectives teòriques

Géneros de juegos y videojuegos.

Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas

Game and videogame genres.

An approach from diverse theoretical perspectives

RESUM:

Si la forma com, des de nens, construïm universos de valors i donem sentit a les nostres vides està indissolublement unida als mitjans i les obres de la cultura de massa, la teoria i metodologia de l'anàlisi del videojoc requereix, avui en dia, un desenvolupament en profunditat. En aquest context, una qüestió fonamental és la construcció de taxonomies precises sobre els diversos gèneres de videojoc. Amb l'objectiu de contribuir a aquesta tasca, en aquest article es presenta una proposta de taxonomia modular de gèneres de videojoc, a través de dos procediments distintius: la cerca de criteris de classificació plurals i l'articulació de perspectives teòriques també plurals. Els fonaments teòrics sobre els quals es construeix el treball són la psicologia i l'antropologia del joc, la ludologia i la teoria del videojoc i la història del joc.

PARAULES CLAU:

videojoc, joc, gèneres, taxonomia, regles de joc, *gameplay*, mecàniques de joc.

**Game and videogame genres.
An approach from diverse theoretical perspectives**

Géneros de juegos y videojuegos.

Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas

Gèneres de jocs i videojocs.

Una aproximació des de diverses perspectives teòriques

ABSTRACT:

Since early childhood, the way we construct universes of values and make sense of our lives is closely related to the media and works of mass culture. Therefore, the theory and methodology of videogame analysis needs to be fully developed. In this context, the construction of precise taxonomies about videogame genres is a relevant question. In order to make a contribution to this field, this paper proposes a "modular" taxonomy of videogame genres. This work has two distinctive features: the plurality of classification criteria, and the articulation of diverse theoretical perspectives. The theoretical framework of the research is built upon the psychology and anthropology of games, ludology and videogame theory and the history of games.

KEY WORDS:

videogame, game, genres, taxonomy, rules, gameplay, game mechanics.

1. Introducción

Contexto y objetivo del trabajo

Desde el nacimiento del videojuego como producto de la cultura de masas, con la instalación de la primera máquina de *Pong* (Atari, 1972) en el bar Andy Capp's, de Sunnyvale (California), el videojuego se ha convertido en uno de los más emblemáticos productos culturales de la sociedad contemporánea.

Poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado («sólo») como un objeto tecnológico, un producto comercial o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave también en el territorio cultural e incluso como objeto de estudio en el ámbito académico.

La teoría del videojuego tardó alrededor de treinta años en confirmarse como realidad desde la instalación de la primera máquina de *Pong* en Andy Capp's. Espen Aarseth fundó en el año 2001 la primera revista académica dedicada específicamente al estudio del videojuego: *Game Studies*, en el seno del Departamento de Estética Digital de la Universidad IT de Copenhague, y el editorial del número 1 de la revista, firmado por el propio Aarseth, tenía el simbólico título de «Computer Game Studies, Year One».

Desde entonces, no han dejado de aparecer teorías y modelos de análisis sobre el videojuego, desde muy distintas disciplinas científicas: teoría del diseño de juegos y ludología (Salen y Zimmerman, 2004; Juul, 2005); narratología del videojuego (Murray, 1999; Tosca, 2003 y 2009); semiótica y análisis discursivo del videojuego (Maietti, 2004; Frasca, 2009; Sicart, 2009); estudios culturales (Taylor, 2006; Jenkins, 2009); estudios de efectos psicosociales (Raessens y Goldstein, 2005; Tejeiro Salguero *et al.*, 2009); estudios sobre educación y videojuegos y *serious games* (Squire, 2004; Gee, 2004; Bogost, 2006), etc.

Pero el videojuego no es sólo un objeto de estudio «polifacético» respecto a las perspectivas de estudio que lo abordan, sino también por la gran diversidad de géneros de videojuego que se han ido consolidando con el paso de los años, tanto en el mercado como en la «cultura videolúdica».

En este contexto, el objetivo de este artículo es plantear una taxonomía modular de géneros de videojuego, a través de cuatro criterios diferentes, relativos a diferentes perspectivas de investigación: 1) psicología del aprendizaje; 2) antropología del juego; 3) ludología y teoría del videojuego; y 4) historia del juego.

La adscripción de un videojuego a un determinado género de juego/videojuego delimita un marco general de significación del juego según ciertas convenciones culturales propias del medio. Por ello, una comprensión profunda de los diferentes géneros de videojuego, con la mayor sistematicidad y precisión teórica posibles (y, obviamente, más allá de los convencionales *géneros-etiqueta* de carácter comercial), puede resultar muy relevante en cualquier investigación sobre dicho objeto de estudio.

En este artículo se pretende realizar una aportación en este sentido, a través de dos procedimientos distintivos: la búsqueda de criterios de clasificación plurales y la articulación de perspectivas teóricas también plurales en el sistema taxonómico.

Fundamentos de la investigación

Existen muy diversas posibilidades de realizar clasificaciones de juegos y videojuegos. Dos condiciones fundamentales para que dichas clasificaciones puedan resultar eficaces son: 1) una vez establecido un criterio de clasificación, mantenerlo respecto a la delimitación de todo el universo de videojuegos considerado (es decir, evitando variaciones de criterio *ad hoc* para definir un determinado género), y 2) intentar que las diferentes categorías resultantes no se solapen excesivamente. Estas condiciones no se encuentran generalmente (o al menos no en un grado del todo satisfactorio) en las clasificaciones de géneros de la crítica especializada.

Por otro lado, respecto a un objeto de estudio tan plural y lleno de hibridaciones formales en determinadas obras (pensemos en casos como el casi inclasificable *Grand Theft Auto*), no parece sensato intentar abordar una clasificación de géneros monológica, bajo una única perspectiva.

Por tanto, en la clasificación de géneros de juegos y videojuegos que se propone a continuación se intentarán cumplir tres condiciones fundamentales: a) establecer criterios de clasificación claros y de aplicación sostenida *in extenso* (sin variaciones *ad hoc*); b) evitar un excesivo solapamiento de las categorías planteadas; y c) definir diferentes módulos complementarios de clasificación, conformes a diversos criterios que se consideran especialmente significativos.

Los criterios de clasificación que se van a aplicar aquí son los siguientes:¹

- 1) Dialéctica asimilación vs. acomodación
- 2) Estructura del juego
- 3) Finalidad del jugador implícito
- 4) Dominante de mecánicas de juego.

Tal como se había avanzado, y como se irá comprobando a lo largo del texto, estos criterios y las diferentes clasificaciones a las que dan lugar están estrechamente ligados con diferentes perspectivas teóricas en el estudio del juego y el videojuego. Concretamente: 1) la dialéctica asimilación vs. acomodación, a partir de la psicología del aprendizaje (J. Piaget); 2) la estructura del juego, a partir de la antropología del juego (R. Caillois); 3) la finalidad del jugador implícito, a partir de la ludología y la teoría del videojuego (Egenfeldt-Nielsen *et al.*); y 4) la dominante de mecánicas de juego, a partir de la historia del juego (H. J. R. Murray, R. C. Bell, D. Parlett).

2. Géneros de juego según la dialéctica asimilación vs. acomodación

Según Jean Piaget, la inteligencia es equilibrio entre asimilación y acomodación, y el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia, especialmente en la etapa de formación del niño (Piaget e Inhelder, 2007: 65).

A grandes rasgos, Piaget define la *acomodación* como la adaptación del sujeto al medio y a modelos exteriores, y la *asimilación* (por el contrario) como el uso y manipulación del medio por el sujeto conforme a sus intereses. Existen géneros de juego apropiados para cada uno de estos polos en el desarrollo de la inteligencia.

El género de juego propio de la asimilación pura es lo que Piaget denomina *juego simbólico* (Piaget e Inhelder, 2007: 65). Se trata de un juego de imaginación en el que el niño juega a considerar cualquier elemento del entorno, incluido él mismo, como cualquier cosa que se le antoja. En este tipo de actividad, todo el entorno queda supeditado a la voluntad del «yo» del niño. Por ejemplo, cuando un niño utiliza un simple palo como caballo para jugar a cabalgar está asimilando un objeto del exterior conforme a sus apetencias en ese momento, priorizando totalmente la satisfacción individual sobre la acomodación al entorno externo.

Por otro lado, Piaget (Piaget e Inhelder, 2007: 65) plantea la imitación de modelos exteriores como actividad infantil en el polo opuesto al *juego simbólico*, ya que supone una acomodación más o menos pura a realidades externas. De aquí se deduce que ciertos juegos de rol infantiles como jugar a mamás y papás, a médicos y pacientes, etc., tienden a lo que podríamos denominar *juego de acomodación*, por contraposición al *juego simbólico*. Por otro lado, podemos encontrar también un caso interesante de juego de acomodación en el estudio de Roger Caillois *Man, play and games*. En dicho estudio, Caillois habla sobre un determinado género de juego, que denomina *alea*: los juegos de azar, como la ruleta, los juegos de apuestas o las máquinas tragaperras. Este tipo de juegos se caracteriza porque su desarrollo es (casi) totalmente independiente de la intervención del jugador, está más allá de su control. Así, la victoria y la derrota dependen fundamentalmente del destino o el azar (Caillois, 2001: 17). Se puede considerar que estos juegos responden a lo que Piaget consideraría una *acomodación* del sujeto al entorno, y en este caso particular sería el propio juego (o el puro azar/providencia) dicho entorno.

Entre el juego simbólico y el juego de acomodación existe un variado espectro de tipos de juego, que ya no corresponden ni a la asimilación pura ni a la acomodación pura, sino que presentan diferentes grados de balance entre uno y otro extremo. Podemos denominar ese amplio espectro de juegos entre el juego simbólico y el juego de acomodación como *juego competitivo*. Esta noción remite, aunque extendiendo su campo de aplicación, a un género de juegos que Caillois llama juegos *agôn*. Para nuestra concepción amplificada del juego *agôn*, es especialmente interesante la siguiente consideración de Caillois: los juegos *agôn* se caracterizan porque en ellos concurre una «vindicación de la responsabilidad del jugador» en el desarrollo del juego (Caillois, 2001: 18). El término *responsabilidad* implica, por una parte, aceptación de unas determinadas condiciones del juego (reglas), y por tanto un componente de acomodación, pero también una capacidad de influir en el desarrollo del juego, y por tanto un componente de asimilación. Caillois considera que esta perspectiva de juego está estrechamente relacionada con la generación de competitividad. Efectivamente, sin un cierto grado de interacción entre acomodación y asimilación en el juego difícilmente podría emerger com-

petitividad, como afán de superación, ya que no se plantearía al jugador ningún reto claro para mejorar.

En conclusión, en función de la dialéctica asimilación vs. acomodación encontramos tres géneros fundamentales de juego:

— *Juego simbólico*. Juegos imaginativos de asimilación pura, muy frecuentes en los niños de hasta siete años. Por ejemplo, la utilización de un palo para «hacer ver» que se cabalga, de una piedra para «hacer ver» que es una pistola, en buena medida también juegos de dinámica abierta e imaginativa como el de las casitas de muñecas, etc.

— *Juego de acomodación*. Juegos cuya dinámica se centra en la pura adaptación del jugador a un entorno externo, sea éste, por ejemplo, un referente social (juegos de rol infantiles o para adultos, orientados al «entrenamiento», etc.), o bien un sistema de juego en sí, cuyo desarrollo escapa (casi) totalmente del control del jugador: juegos de azar, ruleta, máquinas tragaperras, etc.

— *Juego competitivo*. Juegos que presentan un balance entre asimilación y acomodación. El resto de juegos aparte de los casos extremos de juego simbólico y juego de acomodación.

Esencialmente, los videojuegos forman parte del *juego competitivo*, pero puede resultar interesante valorar si un videojuego en concreto se decanta más hacia el juego de asimilación o hacia el juego de acomodación. Por ejemplo, si bien la mayoría de videojuegos narrativos tienden al juego de acomodación, pues la voluntad de narrar una historia obliga a los diseñadores a «cerrar» la estructura de juego, otros videojuegos se acercan al extremo opuesto, ofreciendo al jugador la oportunidad de introducir elementos y reglas diseñados por él mismo dentro del juego. Éste es el caso de simulaciones sociales como *Second Life*, y de un videojuego reciente donde una tarea relevante del jugador consiste en crear su propio minimundo de fantasía: *LittleBig Planet*.

Esta tendencia al juego simbólico en el diseño contemporáneo de videojuegos remite al concepto de interacción *constructiva* o *contributiva*, que han destacado autores como Berenguer (1998) y Raessens (2005).

3. Géneros de juego en función de la estructura del juego

Dentro del *juego competitivo* cabe una gran variedad de juegos, desde el *Pong* hasta las simulaciones sociales, pasando por los videojuegos de aventura. El criterio de clasificación que se propone ahora es el de la estructura del juego.

Roger Caillois distingue entre dos posibilidades fundamentales de estructuras de juego: el juego *paidea* y el juego *ludus*. El juego *paidea* es una estructura de juego abierta donde cabe la «improvisación»; se trata de un juego «espontáneo» y también «desordenado» (Caillois, 2001: 27-29). El juego *ludus* es una estructura

de juego gobernada por reglas «duras», que fomenta la disciplina y el perfeccionamiento en las tareas del jugador (Caillois, 2001: 29-31).

El problema viene cuando Caillois incluye dentro del género *ludus* juegos tan dispares como el juego del yoyó y el ajedrez (Caillois, 2001: 29-30). Es cierto que el juego del yoyó promueve la disciplina y el perfeccionamiento en la destreza del jugador, rasgos del juego *ludus*, sin embargo no está gobernado por reglas explícitas y es un juego abierto a la improvisación y la espontaneidad, rasgos del juego *paidea*. Por otro lado, es cierto que el ajedrez está gobernado por reglas claramente definidas, y que fomenta el perfeccionamiento de las estrategias por parte del jugador, rasgos del género *ludus*. Sin embargo, también es cierto que las formas de jugar y de ganar en el ajedrez son tan o más variadas que la forma adecuada de manejar un yoyó, con lo cual se puede considerar un relevante grado de imprevisibilidad en el desarrollo de una partida de ajedrez, que acercaría este juego al género *paidea*.

Entonces ¿son el ajedrez y el yoyó realmente dos juegos *ludus*, uno es *ludus* y el otro *paidea*, o quizás ambos son *paidea*?

A este respecto, se considera relevante observar que los conceptos de *ludus* y *paidea* se pueden aplicar tanto al sistema de juego (o las reglas de juego) como a la *gameplay* del juego (la experiencia o dinámica de juego), y probablemente esto es lo que hace confusa la clasificación del yoyó y del ajedrez en el estudio de Caillois.

Es decir, cuando Caillois clasifica el ajedrez como juego *ludus* lo hace en referencia a la rigidez formal en el sistema de juego (reglas altamente formalizadas), pero cuando clasifica el yoyó como juego *ludus* no lo hace en referencia a un sistema de juego formalizado sino en referencia a la rigidez/redundancia de la forma de jugar correctamente durante la experiencia, es decir en referencia al ámbito de la *gameplay* (en lugar del sistema de reglas).

En resumen, las variables a considerar son las de *estructura rígida* y *estructura flexible* del juego, o *estructura dura vs. estructura blanda*, pero ambas se deberían aplicar por duplicado, tanto al sistema de juego como a la *gameplay*.

En aras de la claridad, se sustituyen aquí los términos de *ludus vs. paidea* por la siguiente dupla analítica:

— Por un lado, *sistemas de juego con reglas altamente convencionalizadas o formalizadas vs. sistemas de juego con reglas escasamente convencionalizadas o formalizadas*. Esta dicotomía se simplificará mediante las expresiones *sistema ludus vs. sistema paidea*, respectivamente.

— Por otro lado, *gameplay de alta variabilidad vs. gameplay de baja variabilidad*. Esta dicotomía se simplificará mediante las expresiones *gameplay abierta vs. gameplay rígida*, respectivamente.

En conclusión, obtenemos las siguientes categorías de géneros de juego:

— *Sistemas paidea de gameplay abierta*. Comprende entornos lúdico-festivos como los bailes de disfraces, el carnaval, el recreo de los niños, etc. También incluye los juegos de rol no formalizados: juegos de niños como jugar a mamás y papás, a

médicos y pacientes (aunque estos últimos suelen contar con reglas de juego implícitas, relacionadas con convenciones sociales, que acotan ligeramente la *gameplay* del juego), diversos modelos de juego basados en un juguete (*toy-play*), como jugar a las muñecas, etc.

— *Sistemas paidea de gameplay rígida*. Comprende diversos juegos basados en un juguete deportivo, cuyas características acotan considerablemente y/o hacen redundante/repetitiva la experiencia de juego en sus formas de interacción dominantes. Por ejemplo, el yoyó, el diábolo, el bumerán, etc.

— *Sistemas ludus de gameplay abierta*. Comprende los deportes que permiten variedad estratégica, como el fútbol o el baloncesto, los juegos de cartas o tablero de estrategia, los juegos de rol con libro de reglas y los videojuegos de estrategia y simulación.

— *Sistemas ludus de gameplay rígida*. Comprende los deportes más orientados al perfeccionamiento de la ejecución que a la habilidad estratégica, como las pruebas de atletismo. Incluye muchos videojuegos de acción (abstractos, como *Arkanoid* [Taito, 1986], o figurativos, como *Doom* [Id Software, 1993]), videojuegos de aventura (que suelen poseer un guión narrativo altamente predeterminado), de carreras automovilísticas, etc.

Los juegos con sistemas fuertemente reglados, como los deportes, los juegos de cartas y de tablero, los juegos de rol con libro de reglas y los videojuegos, pertenecen en general al ámbito de sistemas *ludus*, según aquí se ha precisado el concepto. Así, obtenemos que los videojuegos pueden subdividirse en dos tipos básicos de géneros, según su forma estructural:

— *Géneros de videojuego de gameplay abierta*

— *Géneros de videojuego de gameplay rígida*.

Esta subdivisión confluye, en gran medida, con la clasificación de J. Juul (2005: 67 y ss.) entre *videojuegos con gameplay emergente* y *videojuegos con gameplay de progresión*.

Por último, es conveniente aclarar una cuestión respecto a lo anterior. En la consideración de *gameplay* rígida vs. abierta nos hemos basado aquí en la interactividad del sujeto/jugador en la experiencia de juego. No obstante, para un análisis más amplio/afinado acerca del grado de rigidez vs. variabilidad en la experiencia de juego sería necesario contemplar no sólo las acciones del jugador sino también los acontecimientos del mundo del juego. Por ejemplo, un videojuego como *Tetris* (Pajitnov, 1984) posee una *gameplay* rígida respecto a la redundancia de la actividad del jugador («girar bloque», «encajar bloque», y así sucesivamente), pero posee un cierto grado de variedad a través del desarrollo autónomo del mundo del juego, concretamente por la aleatoriedad en el tipo de bloques que van cayendo, lo cual provoca que cada partida sea diferente, y hasta cierto punto imprevisible.²

4. Géneros de videojuego según la finalidad del jugador implícito

En el ámbito del videojuego se pueden identificar tres finalidades especialmente recurrentes del jugador implícito³ en la experiencia de juego: una finalidad de orden competitivo (ganar/perder), una finalidad consistente en el descubrimiento y/o construcción de una experiencia narrativa, y una finalidad orientada a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema, a través de la experimentación. Estas tres finalidades frecuentes no son excluyentes entre sí, pero sí muestran tres dominantes claramente diferenciables respecto a la experiencia de juego.

Los videojuegos de acción y de estrategia (tanto los abstractos como los figurativos) suelen presentar el predominio de orden competitivo ganar/perder como finalidad de la experiencia de juego. A su vez, en los videojuegos de acción esto suele producirse dentro de un marco de *gameplay* relativamente rígida, mientras que en los videojuegos de estrategia esto se produce dentro de un marco de *gameplay* abierta.

Los videojuegos de aventura y de rol presentan la dominante del descubrimiento y la construcción de una experiencia narrativa a través del juego, como finalidad esencial. A su vez, en los videojuegos de aventura esto suele producirse dentro de un marco de *gameplay* rígida, mientras que en los videojuegos de rol esto se produce dentro de un marco de *gameplay* abierta.

Los videojuegos de simulador y de simulación social presentan como finalidad esencial la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación. A su vez, en los videojuegos de simulador (p. ej. simuladores de avión o de coches) esto se produce dentro de un marco de *gameplay* relativamente rígida (en relación con la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina), mientras que en los videojuegos de simulación social esto se produce dentro de un marco de *gameplay* más abierta.

De lo anterior deriva la tabla 1. Podríamos decir que esta tabla recoge los seis *macrogéneros fundamentales del videojuego*:

— *Videojuego de acción*: videojuegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con tendencia a *gameplay* rígida.⁴ Encontramos aquí videojuegos de acción

Fin de la experiencia	Victoria/derrota	Descubrimiento / construcción narrativa	Comprensión funcionamiento sistema
Estructura <i>gameplay</i>			
Tendencia a <i>gameplay</i> rígida	ACCIÓN	AVENTURA	SIMULADOR
Tendencia a <i>gameplay</i> abierta	ESTRATEGIA	ROL	SIMULACIÓN

Tabla 1. Macrogéneros fundamentales del videojuego

Fuente: Elaboración propia.

abstractos (*Pong*, *Arkanoid*), videojuegos de puntería y disparos —los famosos *shooters*— (*Space Invaders* [Taito, 1978], *Doom*), *shooters* cinematográficos (*Call of Duty* [Infinity Ward, 2003], *Max Payne* [Remedy, 2001]), videojuegos de conducción y carreras (*Out Run* [Sega, 1986], *Need for Speed* [Electronic Arts, 2006]), videojuegos de lucha (*Final Fight* [Capcom, 1989], *Street Fighter 2* [Capcom, 1991]), además de las diversas versiones en línea y/o multijugador de este tipo de juegos, etc.

— *Videojuego de estrategia*: videojuegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con *gameplay* abierta. Encontramos aquí videojuegos de estrategia por turnos (*Civilization* [MicroProse, 1991]), videojuegos de estrategia en tiempo real (*Starcraft* [Blizzard, 1998]), simulaciones de mánager deportivo (*Total Club Manager* [Electronic Arts, 2002], *PC Fútbol* [Dinamic, 1992]), además de las diversas versiones en línea y/o multijugador de este tipo de juegos.

— *Videojuego de aventura*: videojuegos orientados al descubrimiento de una trama narrativa con tendencia a *gameplay* rígida. Encontramos aquí aventuras textuales (*Colossal Cave Adventure* [W. Crowther y D. Woods, 1976], *Zork* [Infocom, 1980]), aventuras gráficas (*King's Quest* [Sierra, 1984], *The Secret of Monkey Island* [LucasArts, 1990]), videojuegos de aventura modernos, con diseño en 3D y/o eventuales escenas de acción (*Syberia* [Microïds, 2002], *Fahrenheit* [Quantic Dream, 2005]), etc.

— *Videojuego de rol*: videojuegos orientados a la (re)construcción de una narrativa con *gameplay* abierta. El género del juego de rol se caracteriza por la adopción del jugador de una máscara ficcional, el rol de su personaje, y por la búsqueda de *puntos de experiencia*, que se obtienen por diversas acciones meritorias en el juego y que sirven para mejorar progresivamente las habilidades del personaje. La *gameplay* del juego de rol resulta más abierta que la del juego de aventura en virtud de una estructura de misiones (*quests*) diseminadas en el juego, entre las que el jugador tiene siempre un cierto margen de libertad en su elección y/o en el orden de abordarlas. Encontramos aquí videojuegos de rol con campaña de aventura (*The Elder Scrolls IV: Oblivion* [Bethesda, 2006], *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* [BioWare, 2003]), videojuegos de rol/acción (*Diablo* [Blizzard, 1996]), y videojuegos de rol en línea multijugador. Entre estos últimos, destacan los mundos persistentes en línea, también denominados MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). Se trata de videojuegos de rol que se desarrollan en un mundo virtual en línea donde el tiempo virtual transcurre continuamente, con independencia de si el jugador está o no conectado al juego (p. ej., *EverQuest* [Verant/Sony, 1999], *World of Warcraft* [Blizzard, 2004]).

— *Videojuego de simulador*: videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con tendencia relativa a una *gameplay* rígida (en relación con la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina). Encontramos aquí simuladores de sistemas artificiales (máquinas), de fenómenos naturales altamente formalizados científicamente, y/o protocolos de entrenamiento rígidos, p. ej. *Flight Simulator* (Microsoft, 1982), *F-15 Strike Eagle* (MicroProse, 1985), etc.

— *Videojuego de simulación* (fundamentalmente, simulación social): videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con *gameplay* abierta. Encontramos aquí simulaciones sobre determinados temas y/o fenómenos que no son de por sí sistemas altamente formalizados pero sí son susceptibles de ser sistematizados para una simulación de ficción o entretenimiento. El género más popular en este ámbito hasta el momento son las simulaciones sociales (*Sim City* [Maxis, 1989], *Los Sims* [Maxis, 2000]), pero caben aquí otras formulaciones posibles, más allá de lo estrictamente sociológico, como por ejemplo la original simulación de Dios y la evolución del culto religioso, de Peter Molyneux: *Black & White* (Lionhead Studios, 2001).

Se puede encontrar una clasificación de macrogéneros de videojuego similar a ésta en Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2008: 44). Estos autores distinguen entre: *género de acción*, con un «criterio de éxito» basado en la rapidez de reflejos del jugador; *género de aventura*, con un criterio de éxito basado en «habilidad lógica»; *género de estrategia*, con un criterio de éxito basado en «analizar variables interdependientes»; y *género de juegos orientados a procesos* (aprox., simulación), con criterios de éxito variables, «difusos».

5. Géneros de juego y videojuego según la dominante de mecánicas de juego

Una mecánica de juego prototípica de un juego es una acción o articulación de acciones del jugador (de su personaje en el juego y/o del usuario-jugador) que resulta recurrente en la experiencia de juego para poder provocar cambios de estado y conseguir objetivos. Una mecánica de juego aglutina las facetas de *activación de acciones* en el juego, mediante el uso de controles de interfaz, y de *realización de acciones* (producción de efectos sobre el estado del juego). A grandes rasgos, una mecánica de juego dominante es un «verbo» o «sintagma verbal» especialmente recurrente en el discurso del juego (usar la puntería y eliminar enemigos, saltar sobre plataformas y recoger objetos, explorar escenarios, etc.) (para una revisión teórica más profunda del concepto *mecánica de juego*: Sicart, 2008).

A partir del trabajo del historiador del juego H. J. R. Murray es posible identificar cinco mecánicas de juego universales en los juegos de tablero, mecánicas de juego que han pervivido en el desarrollo de la historia y han seguido siendo especialmente frecuentes en los juegos de tablero de distintos lugares y culturas (*cf.*: Parlett, 1999: 8). Estas mecánicas de juego universales son las siguientes:

- Recolección
- Caza
- Guerra
- Alineación
- Carrera.

A su vez, a partir del trabajo del historiador de juegos Robert C. Bell se puede reducir esta clasificación a cuatro mecánicas fundamentales (citado en: Parlett, 1999: 9):

- Recolección
- Captura (caza/guerra)
- Alineación
- Carrera.

La recolección es una mecánica de juego propia del tradicional juego africano del mancala (una representación ancestral de la siembra y recogida agrícola); la caza o captura es la mecánica de juego de clásicos de la estrategia como el ajedrez o las damas; la alineación (en general se adoptará aquí el concepto como *configuración*) es la mecánica de juego característica de los acertijos y los puzzles; y la carrera es la mecánica de juego característica de juegos tradicionales como las carreras de sacos, y de juegos de tablero que representan carreras mediante tiradas de dados, como el backgammon o el parchís.

Murray aporta una interesante hipótesis sobre el motivo de la pervivencia y universalidad de estas cuatro o cinco mecánicas dominantes de juego a través de las épocas y las culturas. Según el historiador, estas mecánicas de juego universales deberían de corresponderse con algunas actividades fundamentales en la supervivencia y el desarrollo del hombre (citado en: Parlett, 1999: 8). Siguiendo la pista de Murray, se exponen las siguientes consideraciones sobre las cuatro mecánicas de juego universales:

— La *recolección* se corresponde con la *recogida* y *aprovisionamiento de alimentos*: buscar frutas, recoger la siembra, pescar, etc.

— La *captura* se corresponde con la *caza* y la *guerra*: cazar otros animales y enfrentarse a enemigos, eliminándolos o bien neutralizándolos.

— La *configuración* se corresponde con la *construcción*: invención y montaje de instrumentos útiles, o bien construcción de viviendas y otro tipo de edificaciones.

— La *carrera* se corresponde con la *destreza física*, también indispensable para la supervivencia y el desarrollo del hombre.

Considerando todas estas aportaciones, se pueden definir cuatro mecánicas de juego universales:

- *Recolección*
- *Caza/captura*
- *Configuración/construcción*
- *Destreza física / carrera.*

Cada una de estas mecánicas de juego universales se ha erigido como especialmente representativa de algunos géneros de juego y videojuegos, como podemos observar a continuación:

— *Juegos y videojuegos basados en mecánicas de recolección.*

Tal como se ha avanzado, el más venerable antepasado de este tipo de juegos es el mancala africano, un juego originado como representación de la siembra y recogida agrícola. Este juego se practica en un tablero con dos filas de hendiduras,

en el que los jugadores van pasando un determinado número de fichas (semillas, guijarros, habas) de un hueco al siguiente, de una en una. Si la última semilla del jugador en un movimiento de siembra cae en un agujero del adversario donde había una o dos semillas, el jugador se queda las dos o tres fichas resultantes permanentemente (ha recogido una siembra).⁵ El objetivo del juego es recolectar el mayor número posible de semillas.

Conviene aclarar que, en términos generales, los juegos de recolección se diferencian de los juegos de captura en el hecho de que aquello que busca o recolecta el jugador son elementos *neutrales* en el juego, en el sentido de que no se trata de enemigos ni fichas controladas por el enemigo (en el mancala, las fichas van rotando de un jugador a otro, no controla cada uno un grupo determinado de fichas). Así, el juego de la búsqueda del tesoro, que tradicionalmente organizan los niños diseminando pistas alrededor de la casa, es un juego de recolección, ya que aquello que se busca o se intenta capturar no son sujetos adversarios sino objetos *neutrales*.

Existen también diversos videojuegos de recolección, como *Pac-Man* (Namco, 1980) o *Bomb Jack* (Tehkan, 1984). La recolección de objetos valiosos diseminados en los escenarios era también muy característica de clásicos videojuegos de plataformas como *Super Mario Land* (Nintendo, 1989) o *Sonic* (Sega, 1991), y de algunos clásicos del videojuego de estrategia como *Warcraft* (Blizzard, 1994) y *Starcraft* (Blizzard, 1998), donde se combina la estrategia bélica con la recolección de materias primas y la construcción de edificios, naves, robots, etc. Recientemente, una mecánica combinada de exploración de escenarios y recolección de objetos se ha convertido en un componente frecuente de los videojuegos de acción modernos en 3D, que complementan la mecánica de disparos con escenas de exploración orientadas a encontrar pequeños objetos valiosos en frondosos escenarios tridimensionales. Videojuegos que han apostado de forma especialmente significativa por esta combinación son, por ejemplo, *Bioshock* (2K Games, 2007) o *Resident Evil 4* (Capcom, 2005).

En todo caso, el videojuego contemporáneo más emblemático sobre la mecánica de recolección es, indudablemente, *Katamari Damacy* (Namco, 2004), un videojuego semiabstracto de tono surrealista donde el jugador controla una especie de escarabajo pelotero con una bola que posee la particularidad de «engancharse» todo aquello con lo que establece contacto.

— *Juegos y videojuegos basados en mecánicas de caza/captura.*

Los juegos infantiles tradicionales de caza y captura de enemigos incluyen juegos de puntería, como el balón-tiro, y juegos de puntería sobre enemigos virtuales, como en el caso del tirachinas o los juegos de diana. También juegos como el escondite, donde, no obstante, la actividad de caza se representa a través de la exploración del espacio en lugar de las habituales acciones de puntería. Por otro lado, los juegos de tablero clásicos de este género son el ajedrez, las damas y sus herederos más figurativos, como p. ej. Warhammer. En los videojuegos se pueden encontrar modelos de juego de caza/captura basados sólo en la puntería (*Operation*

Wolf [Taito, 1987], *Time Crisis* [Namco, 1995]), pero también en la suma de exploración del espacio y puntería, como los famosos *first-person shooters* (*Half-Life* [Valve, 1998], *Call of Duty* [Infinity Ward, 2003]). También se incluyen aquí videojuegos de caza/captura basados en la estrategia, como *Age of Empires II* (Ensemble, 1999) o *Starcraft* (Blizzard, 1998).

En cuanto al escondite, se trata de un caso especial de mezcla entre la caza/captura y la exploración. En el mundo de los videojuegos, sin duda el principal «heredero» de este juego tradicional es *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), que en su esencia constituye una fusión entre dicho modelo de juego tradicional y el cine de espías.

Una diferencia esencial entre dos géneros de caza/captura como los videojuegos de disparos y los videojuegos de estrategia reside en las condiciones esenciales de éxito para realizar acciones, en relación con el desempeño del jugador (al margen aquí de la caracterización en el juego de su eventual personaje/avatar). En este sentido, la importancia de la rapidez y la agilidad perceptiva del jugador distingue los videojuegos de disparos de los videojuegos de estrategia, que, si bien a veces pueden requerir cierta rapidez (el caso del género de estrategia en tiempo real), no suelen exigir la agudeza y agilidad perceptiva de forma tan prioritaria, sino que se orientan a tareas fundamentalmente cognitivas del jugador (habilidad estratégica, razonamiento gestáltico) (cfr.: Egenfeldt-Nielsen *et al.*, 2008: 44).

— *Juegos y videojuegos basados en mecánicas de configuración/construcción.*

En este caso, se trata de juegos que consisten en formar una configuración determinada con unas piezas para poder ganar. Por ejemplo, los puzles, el tangram, el tres en raya, el solitario, el Conecta 4, e incluso el juego del «puzle humano» llamado Twister. En cuanto a los juegos tradicionales sin tablero o piezas, corresponden a este género los juegos de acertijos y adivinanzas. En ellos se ofrece al jugador una serie de pistas, que éste deberá combinar de forma adecuada para descubrir la información oculta.

El género de videojuegos que se asocia más claramente a la tradición del juego de configuración es el género de aventura (*The Secret of Monkey Island* [Lucas-Arts, 1990], *Syberia* [Microïds, 2002]). No por casualidad la crítica especializada suele denominar una mecánica de juego característica de este género de videojuegos como *resolución de puzles*, aunque aquí en un sentido general, no sólo ligado a la articulación de piezas (objetos) sino también referido a la combinatoria de acciones del jugador.

Una característica particular de los juegos de configuración de tipo puzle y de los videojuegos de aventura es que la articulación correcta de las acciones o piezas suele responder a una solución única y bien definida. Se trata de hallar una («la») solución exacta.

— *Juegos y videojuegos basados en mecánicas de destreza/carrera.*

Hay muchos juegos infantiles que promueven el ejercicio físico y el ejercicio de la destreza sin necesidad de orientarlos a la caza y captura de fichas o jugadores adversarios. Éstos son juegos de destreza, ritmo y habilidad atlética, como saltar a

la comba, saltar a la pata coja, el juego del palé o el avión, etc. Cuando se llevan a un límite, los juegos de destreza física derivan en lo que Roger Cailliois (2001) denomina juegos *ilinx* o juegos de vértigo: p. ej., acrobacias atléticas, acrobacias en monopatín, etc. Por otro lado, muchos de los juegos de destreza se integran en mecánicas de carrera, p. ej. carreras a la pata coja, carreras de aros, carreras de sacos, en monopatín, etc.

La actividad de destreza física / carrera está directamente presente en los juegos tradicionales de calle, pero también resulta a menudo simbolizada en los juegos de tablero mediante tiradas de dados (backgammon, parchís). En los videojuegos puede aparecer la carrera explicitada (videojuegos de conducción), y la destreza física generalmente se traduce en mecánicas de agilidad perceptiva y reflejos por parte del jugador. Por ejemplo, aunque antes se ha afirmado que los videojuegos de plataformas (*Super Mario*, *Sonic*) contienen una relevante mecánica de recolección de objetos valiosos en los escenarios del juego, este género de videojuegos también está profundamente vinculado a la mecánica de destreza perceptiva y reflejos, asociada a la agilidad atlética en el mundo representado.

En el mundo de los videojuegos, el género de plataformas clásico tiene menos presencia en la actualidad que en los años noventa, pero se puede encontrar integrado en numerosos videojuegos modernos que combinan la acción (mecánicas de caza/captura), la narrativa y mecánicas de destreza física/perceptiva, p. ej. en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003).

Cabe añadir que éxitos de *party game* recientes como el videojuego sobre el mundo del rock *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) aportan una nueva dimensión al videojuego de destreza, combinándolo con el sentido musical/rítmico, tal como sucedía, por ejemplo, en el tradicional juego de saltar a la comba.

Esta tipología de géneros de juego en función de mecánicas básicas de interactividad, se podría completar mediante un estudio de R. Bartle acerca de perfiles de usuarios de mundos virtuales de rol en línea. Según el estudio de Bartle (en: Salen y Zimmerman, 2006: 754-787), un videojuego que ofrece notable variedad de estilos de interacción al usuario, como los MMOG (*Massive Multiplayer On-line Games*), deriva en la emergencia de cuatro perfiles claramente diferenciados de jugador: *killers* (jugadores orientados a caza/captura), *achievers* (jugadores orientados a recolección de objetos valiosos), *explorers* (jugadores orientados al descubrimiento y comprensión sobre el funcionamiento del entorno, sin especial voluntad de incidir sustancialmente sobre el mismo), y *socializers* (jugadores orientados a la interacción social, la creación de contactos interpersonales o la búsqueda de prestigio social en la comunidad de usuarios).

Mientras que los perfiles de *killer* y *achiever* coinciden bien con las mecánicas de caza/captura y búsqueda/recolección, según han sido aquí definidas, los perfiles de *explorer* y *socializer* invitan a la consideración adicional, junto a las cuatro mecánicas históricas del juego, de dos mecánicas más: la *exploración* de entornos y la *interacción social/comunicativa*, respectivamente.

6. Consideraciones finales

A modo de reflexión final sobre las limitaciones de este estudio, es conveniente comentar que no ha habido espacio suficiente aquí para entrar a valorar con la profundidad que requeriría el tema de las múltiples hibridaciones de género que se han producido y se siguen produciendo en el videojuego contemporáneo.

Videojuegos modernos como *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar, 2002) o *Gran Theft Auto IV* (Rockstar, 2009), *Half-Life* (Valve, 1998), *Tomb Raider* (Core Design, 1996), *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006), *Bioshock* (2K Games, 2007), *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003), *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001), *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), etc., no pueden clasificarse de forma absolutamente nítida en algunas de las categorías desarrolladas aquí, lo cual, en cierto sentido, constituye un signo de vitalidad creativa en el diseño de videojuegos.

De entrada, resulta relevante el hecho de que si bien el descubrimiento o construcción de una experiencia narrativa corresponde tradicionalmente a los géneros de aventura y rol, en los últimos años el componente narrativo del videojuego ha cobrado una importancia cada vez mayor en todos los géneros. Así, videojuegos que *a priori* podían parecer simples *shooters*, como *Half-Life*, desvelan durante el juego interesantes tramas narrativas. Desde finales de los noventa, juegos como el propio *Half-Life* y *Tomb Raider* hicieron emerger un nuevo género híbrido, de sólido éxito comercial: el género de acción/aventura. Este nuevo género no sólo se originó a partir de la integración de la narrativa en el género de acción, sino que también se basa en el enriquecimiento de las tradicionales mecánicas de caza/captura de los videojuegos de acción con otras diferentes. Por ejemplo, en *Bioshock* se combina la puntería con un componente especialmente significativo de búsqueda/exploración; en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* se combina la lucha de espadas (mecánica de caza) con mecánicas de destreza física/perceptiva heredadas de los juegos de plataformas; y en *Metal Gear Solid 2* y *Deus Ex* se promueve la acción basada en decisiones tácticas (exploración/sigilo vs. confrontación directa con enemigos).

En ocasiones, distintas mecánicas de juego se integran de forma tan equilibrada y variada que resulta muy difícil distinguir una dominante entre ellas. Por ejemplo, en *Grand Theft Auto IV* se alternan con frecuencia escenas basadas en conducción (carrera) con escenas de enfrentamiento armado contra gánsters y matones (caza/captura). En los videojuegos de rol también es muy habitual la alternancia equilibrada de diversas dominantes en la mecánica de juego, por ejemplo entre misiones basadas en búsqueda de tesoros y misiones con el objetivo de enfrentarse y derrotar a un dragón o un mago malvado. Esta gran variedad de misiones es especialmente manifiesta en mundos narrativos persistentes en línea, como *World of Warcraft*. 

Notas

- 1** La delimitación y selección de estos criterios como especialmente pertinentes deriva de un trabajo de investigación previo, en la tesis doctoral *Análisis de la significación del videojuego* (Pérez Latorre, 2010). Otro criterio de clasificación complementario y también relevante es el relativo a la distinción entre videojuegos *abstractos* vs. videojuegos donde se evoca un mundo representado a nivel figurativo. Acerca de esta cuestión: Ruiz Collantes (2008): *juego compactación vs. juego representación*.
- 2** Cabe tener en cuenta que esta combinación entre interactividad altamente redundante y variabilidad moderada en los acontecimientos del mundo del juego se puede considerar una clave histórica en el diseño de videojuegos de acción (*arcade*) en general.
- 3** El jugador *presupuesto* por el diseño del juego, en relación con el concepto de *lector modelo* de U. Eco (1981).
- 4** Centrándonos aquí en la redundancia de los patrones de interactividad del jugador implícito, y dejando algo al margen el desarrollo autónomo del mundo o entorno del juego, a menudo con mayor variabilidad en este tipo de juegos.
- 5** Esta forma de jugar corresponde a una versión determinada del mancala, llamada *awalé*. Existen muchas versiones diferentes de juegos de mancala, que siguen reglas ligeramente distintas.

Bibliografía

- BERENQUER, X. (1998). «Històries per ordinador». *Serra d'Or*, juliol.
- BOGOST, I. (2006). *Persuasive games*. Cambridge; Londres: MIT Press.
- CAILLOIS, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana; Chicago: University of Illinois Press.
- ECO, U. (1981). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- EGENFELDT-NIELSEN, S. *et al.* (2008). *Understanding videogames*. Nueva York: Routledge.
- FRASCA, G. (2009). «Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción». *Comunicación*, núm. 7, pp. 37-44. También disponible en línea en: <<http://www.revistacomunicacion.org>> [Consulta: 1 mayo 2010].
- GEE, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- JENKINS, H. (2009). *Fans, bloggers and videogames: La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- JUUL, J. (2005). *Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge; Londres: MIT Press.
- MAIETTI, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubierto: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- NEWMAN, J. (2004). *Videogames*. Londres; Nueva York: Routledge.
- PARLETT, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.
- PÉREZ LATORRE, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra. También disponible en línea en: <http://www.tesisenred.net/TESIS_UPF/AVAILABLE/TDX-1008110-125038//topl.pdf>.
- PÉREZ MARTÍN, J. *et al.* (2009). «Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos». *Comunicación*, núm. 7, pp. 167-176. También disponible en línea en: <<http://www.revistacomunicacion.org/>> [Consulta: 1 mayo 2010].
- PIAGET, J.; INHELDER, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- RAESSENS, J. (2005). «Computer games as participatory media culture». En: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (eds.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge; Londres: MIT Press, pp. 373-388.
- RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (eds.) (2005). *Handbook of computer game studies*. Cambridge; Londres: MIT Press.
- RUÍZ COLLANTES, X. (2008). «Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas». En: SCOLARI, C. (ed.). *L'homo videoludens: Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, pp. 15-52.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge; Londres: MIT Press.
- (eds.) (2006). *The game design reader*. Cambridge; Londres: MIT Press.

- SICART, M. (2003). «Family values: ideology, computer games & *The Sims*». Comunicación presentada en el Congreso Internacional de Digital Games Research Association (DiGRA). Disponible en línea en: <<http://www.digra.org/dl/db/05150.09529>> [Consulta: 1 mayo 2010].
- (2008). «Defining game mechanics». *Game Studies*, vol. 8 (2). Disponible en línea en: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>> [Consulta: 1 mayo 2010].
- (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge; Londres: MIT Press.
- SQUIRE, K. D. (2004). *Replaying history: learning world history through playing 'Civilization III'*. Tesis doctoral. Indiana University. También disponible en línea en: <<http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>>.
- TAYLOR, T. L. (2006). *Playing between worlds: Exploring on-line game culture*. Cambridge; Londres: MIT Press.
- TEJEIRO SALGUERO, R. Iet. a.l. (2009). «Efectos psicosociales de los videojuegos». *Comunicación*, núm. 7, pp. 235-250. También disponible en línea en: <<http://www.revistacomunicacion.org/>> [Consulta: 1 mayo 2010].
- TOSCA, S. P. (2003). «The quest problem in computer games». Comunicación presentada en el congreso «Technologies for Interactive Storytelling and Entertainment». Darmstadt, 2003. Disponible en línea en: <<http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>> [Consulta: 1 mayo 2010].
- (2009). «¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos». *Comunicación*, núm. 7, pp. 80-93. También disponible en línea en: <<http://www.revistacomunicacion.org/>> [Consulta: 1 mayo 2010].

Videoludografía

- 2K Games (2007): *Bioshock*. 2K Games.
- Atari (1972): *Pong*. Atari.
- Bethesda (2006): *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2K Games.
- BioWare (2003): *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*. LucasArts.
- Blizzard (1994): *Warcraft*. Blizzard.
- Blizzard (1996): *Diablo*. Blizzard.
- Blizzard (1998): *Starcraft*. Blizzard.
- Blizzard (2004): *World of Warcraft*. Vivendi Universal.
- Capcom (1989): *Final Fight*. Capcom.
- Capcom (1991): *Street Fighter 2*. Capcom.
- Capcom (2005): *Resident Evil 4*. Capcom.
- Core Design (1996): *Tomb Raider*. Eidos.
- Crowther, W.; Woods, D. (1976-77): *Colossal Cave Adventure*.
- Dinamic (1992): *PC Fútbol*. Dinamic.
- EA Black Box (2006): *Need for Speed: Carbono*. Electronic Arts.
- Electronic Arts (2002): *Total Club Manager*. Electronic Arts.
- Ensemble Studios (1999): *Age of Empires II*. Microsoft.
- Harmonix (2005): *Guitar Hero*. RedOctane.
- Id Software (1993): *Doom*. Id Software.
- Infinity Ward (2003): *Call of Duty*. Activision.
- Infocom (1980): *Zork*. Infocom.
- Ion Storm (2000): *Deus Ex*. Eidos.
- Konami (1998): *Metal Gear Solid*. Konami.
- Konami (2001): *Metal Gear Solid 2*. Konami.
- Linden Research (2003): *Second Life*. Linden Research.
- Lionhead Studios (2001): *Black & White*. Electronic Arts.

LucasArts (1990): *The Secret of Monkey Island*. LucasArts.
Maxis (1989): *Sim City*. Maxis.
Maxis (2000): *Los Sims*. Electronic Arts.
Media Molecule (2008): *LittleBig Planet*. Sony Computer Entertainment.
Microïds (2002): *Syberia*. Microïds.
MicroProse (1985): *F-15 Strike Eagle*. MicroProse.
MicroProse (1991): *Civilization*. MicroProse.
Microsoft (1982): *Flight Simulator*. Microsoft.
Namco (1980): *Pac-Man*. Namco.
Namco (1995): *Time Crisis*. Namco.
Namco (2004): *Katamari Damacy*. Namco.
Nintendo (1989): *Super Mario Land*. Nintendo.
Pajitnov, A. (1984): *Tetris*.
Quantic Dream (2005): *Fahrenheit*. Atari.
Remedy (2001): *Max Payne*. 3D Realms / Rockstar.
Rockstar (2002): *Grand Theft Auto: Vice City*. Rockstar Games.
Rockstar (2009): *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games.
Sega (1986): *Out Run*. Sega.
Sierra (1984): *King's Quest*. Sierra.
Sonic Team (1991): *Sonic the Hedgehog*. Sega.
Sony Online Entertainment (1999): *EverQuest*. Sony Online Entertainment.
Taito (1978): *Space Invaders*. Midway.
Taito (1986): *Arkanoid*. Romstar.
Taito (1987): *Operation Wolf*. Taito.
Tehkan (1984): *Bomb Jack*. Tehkan.
Ubisoft (2003): *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*. Ubisoft.
Valve (1998): *Half-Life*. Sierra.