




The audiovisual narrative in videogames. A systematic review of the literature between 2012 and 2022




Montes Buendia, Victor Alejandro Adan¹, Jácomo Morales, Daniel², y Gonzales Medina, Melissa Andrea³
^{1,2,3}Universidad Privada del Norte, Lima; Perú, N00111547@upn.pe, daniel.jacobo@upn.pe, melissa.gonzales@upn.pe

Abstract— *This research is presented as a systematic literature review that compiles the main studies about narrative in video games in order to answer the question of what the trends of these research regarding the narrative of videogames in these last 10 years are. For this, a bibliographic review of the articles indexed was carried out using different databases such as Scopus, ProQuest, Ebsco and Science Direct between the years 2012 and 2022.*

Keywords—*videogames, audiovisual narrative, storytelling, interactive narrative*

Digital Object Identifier: (only for full papers, inserted by LACCEI).
ISSN, ISBN: (to be inserted by LACCEI).
DO NOT REMOVE

La narrativa audiovisual en los videojuegos. Una revisión sistemática de literatura entre el 2012 y 2022

Montes Buendía, Victor Alejandro Adan¹, Jacobo Morales, Daniel², y Gonzales Medina, Melissa Andrea³
^{1,2,3}Universidad Privada del Norte, Lima; Perú, N00111547@upn.pe, daniel.jacobo@upn.pe, melissa.gonzales@upn.pe

Resumen— Esta investigación se presenta como una revisión sistemática de la literatura que recopila los principales estudios sobre la narrativa en los videojuegos con el fin de responder a la pregunta de cuáles son las tendencias de estas investigaciones sobre la narrativa de los videojuegos en estos últimos 10 años. Para ello se realizó una revisión bibliográfica de los artículos indexados utilizando diferentes bases de datos como Scopus, ProQuest, Ebsco y Science Direct entre los años 2012 y 2022.

Palabras clave—videojuegos, narrativa audiovisual, storytelling, narrativa interactiva

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos hoy en día se han convertido en uno de los medios de entretenimiento más grandes del mundo y que más relevancia han obtenido a lo largo de los últimos años, no es de sorprender que la pandemia en cierto punto ayudó a que todo lo antes mencionado se haya cumplido.

Desde el nacimiento de la “Industria Moderna” dada el 24 de mayo de 1972 con el lanzamiento de “PONG”, esta industria ha crecido hasta convertirse en uno de los medios de entretenimiento que más dinero genera superando incluso al cine y al deporte.

En el año 1978 se dio inicio a la llamada “Era Dorada de Los Videojuegos” siendo inaugurada por el legendario Space Invaders (1978) en las salas de arcade y el cual daría paso a la gran ola de títulos que se lanzarían con el tiempo y que no sería sino más complejos y competitivos lo que los llevaría a no solo recrear, sino también innovar en los que hoy conocemos como narrativa audiovisual.

Desde Galaxian (1979) hasta Pac-Man (1980) cuyas historias eran en gran medida simplificadas en un solo concepto llamado “supervivencia”; pasamos a la época de la primera Play Station (1994) con juegos icónicos como Metal Gear Solid (1998) y Silent Hill (1999) que poseían narrativas fantásticas donde ya se empezaban a emplear técnicas cinematográficas usadas en películas mucho más antiguas. Ahora en la actualidad con videojuegos no tan antiguos como The Last of Us (2013) y Red Dead Redemption 2 (2019) que poseen narrativas cinematográficas altamente desarrolladas logran ir más allá tratando de comunicar mensajes al jugador impulsados por temas filosóficos y morales que, si bien ya eran empleadas en el cine, no llegaban a tener un desarrollo tan magistral al momento de desarrollar una historia que hasta no hace muchos años debía de ser simple y solo apuntar a “vender”.

Todo lo antes mencionado desemboca en que ahora no solo los videojuegos se basan en el cine, sino que también el cine se está empezando a basar en los videojuegos para ambos así evolucionar sus propias técnicas narrativas. La influencia recíproca entre el audiovisual experimental y los videojuegos resulta ineludible [...]. Ambas disciplinas hallan entresijos por los que se introducen recursos asociados normalmente a la otra [1].

Albarrán (2019) afirma que “en esta sociedad transvasocomunicada donde la información y los textos reverberan sus significados a gran velocidad, la coherencia de los mundos ficcionales se ha vuelto más compleja” [2]. Lo mencionado anteriormente hace hincapié en que ahora para entender las narrativas actuales empleadas en los videojuegos es necesario un mayor uso del coeficiente para poder entender el mensaje que los autores quieren transmitir.

Los enfoques narrativos también son, en cierta manera, complicados de entender de manera específica debido a su naturaleza, ya sean videojuegos o películas estos impactan de manera diferente. Campos y Rebollo-Bueno (2022) afirman que “los videojuegos reflejan el contexto” [3]. Un título de terror lanzado un tiempo después de otro que trate del mismo tema no hará que su mensaje sea el mismo, los contextos suelen cambiar dependiendo del tiempo y lo sucedido durante este, eso hace ver que las narrativas también se rigen mediante esta regla. Tal es el caso del ya antes mencionado primer Silent Hill lanzado en el año 1999 que trataba de un hombre recorriendo un pueblo maldito con el fin de recuperar a su hija adoptiva, este título lo comparte con su secuela Silent Hill 2 lanzado el 2001 que, si bien tienen la misma ambientación y locaciones, el título lanzado posteriormente trata de la culpa y el castigo de aquellas personas que no pueden lidiar con sus traumas, ambos contextos son diferentes pero en teoría siguen teniendo las mismas bases, claro también, cambiando su contexto.

Cada título puede transmitir mensajes similares, pero también pueden querer tener diferentes finalidades y es por eso por lo que es necesario abrir una ventana que ayude a entender como estas siguen evolucionando hoy en día con la ayuda de investigaciones previamente hechas por diferentes autores en distintos años.

Por lo tanto, todo lo antes mencionado generará el objetivo de la presente investigación el cual será analizar las tendencias de los estudios sobre la narrativa audiovisual en los videojuegos entre los años 2012 y 2022 mediante una revisión sistemática de literatura que servirá para que en el futuro sea considerada la adición e implementación de nuevos y mejores métodos de uso e investigación que ahonden más en el tema.

Lo antes propuesto mediante el objetivo de la investigación va de la mano con el deseo de saber cuál es la tendencia de los

Digital Object Identifier: (only for full papers, inserted by LACCEI).
ISSN, ISBN: (to be inserted by LACCEI).
DO NOT REMOVE

estudios sobre la narrativa audiovisual en los videojuegos. Todo eso dentro del rango de años que son 2012 y 2022.

II. METODOLOGÍA

El presente trabajo es un estudio de revisión sistemática de la literatura, sobre las diversas técnicas narrativas audiovisual abordadas en los videojuegos entre los años 2012 y 2022. La pregunta a la cual se le debe dar una solución será ¿cuál es la tendencia sobre el estudio de la narrativa audiovisual en los videojuegos entre los años 2012 y 2022?

Iniciando con la presentación de las principales fuentes de información empleadas, se tomaron en cuenta las siguientes bases de datos.

Scopus, al ser una de las mayores bases de datos en la actualidad, es desarrollada por la empresa Elsevier y alberga más de 210.000 libros, más de 8 millones de documentos open Access, entre otros tipos de archivos más.

Ebsco es una base de datos con artículos, tesis, libros, revistas y todo tipo de documentos informativos, conectado a múltiples bibliotecas a nivel internacional, lo que la acredita como una de las mejores bases de datos existentes.

ProQuest es una compañía editorial que publica en formatos electrónicos brindando servicios a universidades, escuelas, entre otros principalmente en bases de datos. Cuenta con más de 455.000 documentos de organizaciones como NBER, OCDE, etc.

Science Direct es también una base de datos y plataforma digital de la misma empresa desarrolladora de Scopus, pero la diferencia radica en que esta base no requiere una suscripción previa para poder utilizarse. Cuanta con más de 15 millones de artículos y varios de esos son de acceso libre.

La fuente de información de la cual se obtuvieron la mayor cantidad de datos y materiales fue Scopus, puesto que, a través de sus filtros y conexiones con diversas fuentes de alto prestigio se lograban encontrar mejores resultados y las variables previamente elegidas para la investigación. Se utilizaron palabras claves como: Narrativa audiovisual, videojuegos, narrativa.

Para los criterios de búsqueda se optó por trabajar con información encontrada en artículos y revistas científicas, esto debido a que poseen una mejor y mayor diversidad de temas y enfoques que eran necesarios para la investigación aparte de estar debidamente categorizadas y seleccionadas previamente conforme a las fechas establecidas siendo estas entre los años 2012 y 2022.

Los métodos de búsqueda fueron exactamente “Videogames AND Narrative”, “Narrativa AND Audiovisual”, “Narrativa AND Audiovisual AND Videojuegos”, “Videojuegos” y “Narrativa AND Videojuegos”.

La previa selección de artículos fue basada exclusivamente en la conjugación y aparición de palabras claves como “Narrativa Audiovisual”, “Videojuegos”, “Narrativa Videojuegos” y algunas de sus variaciones en inglés. Además, de abordar en temas relacionados en su mayoría con historias que predisponen el contexto. Por lo tanto, se terminaron descartando todos los documentos que no cumplieran con los

requisitos previamente mencionados pasando a ser apartados durante el proceso de depuración.

Se descartaron documentos teniendo en cuenta varios factores. En primer lugar, debido a la alta tasa de documentos encontrados se eliminaron aquellos que eran repetidos.

Posteriormente, se excluyeron los artículos empíricos (publicados en revistas científicas) publicados antes del 2012 con el fin de tener la información más actualizada posible, también se excluyeron todos los documentos que no sean de habla inglesa o española. Finalmente, las investigaciones restantes fueron revisadas individualmente con el fin de seleccionar las de mayor calidad de artículos de acuerdo al tema propuesto.

Tabla 1: *Número de fuentes que se usarán en la investigación y sus procesos de depuración*

Base de Datos	Identificados	Filtrados	Incluidos
Scopus	726	636	20
Ebsco	146124	7184	4
ProQuest	6643	5228	4
ScienceDirect	988	736	2

Fuente: Elaboración propia

III. RESULTADOS

Luego de una exhaustiva búsqueda se encontraron en total 30 artículos, que responden a la variable “Videojuegos”, “Narrativa”, “Narrativa audiovisual”, etc. Además, se dividen en varios ámbitos los cuales se describirán posteriormente a la hora de sus respectivas revisiones.

Mediante las siguientes tablas y figuras se mostrarán las clasificaciones hechas, todas y cada una de ellas debidamente enumeradas y clasificadas.

Las tablas están acompañadas también por diferentes tipos de figuras que ayudarán a dar una mejor comprensión de los temas planteados.

Tabla 2: *Porcentajes redondeados dependiendo del año de publicación entre el 2012 y 2022*

Año	Cantidad	Porcentaje
2012	1 artículo	3%
2013	1 artículo	3%
2014	1 artículo	3%
2015	1 artículo	3%
2016	0 artículos	0%
2017	1 artículo	3%
2018	3 artículos	10%
2019	3 artículos	10%
2020	1 artículo	3%
2021	10 artículos	34%
2022	8 artículos	27%
Total	30 artículos	200%

Fuente: Elaboración propia

La información presentada en la tabla de publicación por años equivale a un redondeo de las estadísticas originales ya

que los números registrados al inicio poseían demasiados decimales y algunos hasta era números de naturaleza periódica.

En cuanto a las publicaciones recopiladas entre los años 2012 y 2022, los 30 artículos encontrados evidencian que los estudios de las narrativas en los videojuegos están en constante evolución dependiendo del tiempo de publicación, aparte de tener una gran carga de información en los años más cercanos al 2022, aunque siempre hay algunas excepciones como en el caso del 2020 que solo hubo un artículo publicado que fue considerado para la presente revisión el cuál fue “The explosion of digital storytelling. Creator's perspective and creative processes on new narrative forms” de los autores Sanchez, Perez y Fandos (2020)[4] que precisamente tiene una pequeña mención a la narrativa como una forma de mejorar el aprendizaje vinculando la alfabetización mediática y el uso de la narración de historias. También hace una mención al videojuego Los Delirios de Von Sottendorf y Su Mente Cuadrículada (2015) usándolo como un ejemplo de cómo la interactividad cambia la evolución de las historias haciendo hincapié en que la comunicación entre la máquina/software y el ser humano es importante para incorporar valores emocionales, dramáticos, catárticos y objetivos.

A la hora de la indagación en un documento publicado añadido a esta revisión de literatura se logró dar a conocer que las desarrolladoras de videojuegos siempre saben lo que hacen, moldean sus narrativas no solo para ser comercialmente más rentables e impactantes, sino también para ofrecer reflexiones y diferentes puntos de vista ya sean nuevos o no. Un caso bastante conocido en estos últimos años es el de Wolfenstein: The New Order, un videojuego que lleva el tema del holocausto a ser una narrativa completamente jugable siguiendo los pasos de entregas anteriores que traían el mismo tema a la mesa, pero con un enfoque diferente. En lugar de crear un videojuego que ofrezca una falsa empatía con las víctimas de alguna tragedia, se puede generar un universo propio a través de una historia contrafactual que sea coherente con las características del sistema postmoderno y que sirva para reflexionar sobre el holocausto [5]. Esto comentó el autor del artículo al momento de hablar del videojuego antes mencionado, dando a entender el punto anteriormente indicado donde las desarrolladoras de videojuegos también hacían ver su responsabilidad dentro de las narrativas presentadas para no solo ofrecer una simple reflexión sino también un “algo” con lo que quedarse. En pocas palabras, se logra discutir sobre el uso de videojuegos como herramienta pedagógica y las posibles implicaciones éticas de utilizar videojuegos para enseñar sobre eventos históricos como el holocausto.

Durante la búsqueda de los documentos, también se corroboró que en los últimos 10 años los trabajos de investigación que son buscados en inglés tienen más resultados incluso si estos mismos son netamente hispanohablantes.

Tabla 3: Número de artículos encontrados en la base de datos Scopus

Palabras Clave	Criterios de Búsqueda	Resultados
Videogames AND Narrative	TITLE-ABS KEY (videogames) AND	327

Palabras Clave	Criterios de Búsqueda	Resultados
	TITLE-ABS-KEY (narrative)	
Narrativa AND Audiovisual	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (audiovisual)	40
Narrativa AND Audiovisual AND Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (audiovisual) AND TITLE-ABS-KEY (Videojuegos)	0
Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	355
Narrativa AND Videojuegos	(TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (videojuegos)) AND PUBYEAR > 2011 AND PUBYEAR < 2023	4

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4: Número de artículos encontrados en la base de datos Ebsco

Palabras Clave	Criterios de Búsqueda	Resultados
		4790
Narrativa AND Audiovisual AND Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (audiovisual) AND TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	
Videogames AND Narrative	TITLE-ABS-KEY (videogames) AND TITLE-ABS-KEY (narrative)	40028
Narrativa AND Audiovisual	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (audiovisual)	39800
Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	61506

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5: Número de artículos encontrados luego de la búsqueda en la base de datos ProQuest

Palabra Clave	Criterios de Búsqueda	Resultados
Narrativa AND Audiovisual AND Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (audiovisual) AND TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	477
Narrativa AND Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	849
Narrative AND Videogames	TITLE-ABS-KEY (narrative) AND TITLE-ABS-KEY (videogames)	1957
Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	3360

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 6: Número de artículos encontrados luego de la búsqueda en la base de datos de ScienceDirect

Palabras Clave	Criterios de Búsqueda	Resultados
Narrativa AND Audiovisual AND Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (audiovisual) AND TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	2
Videogames AND Narrative	TITLE-ABS-KEY (videogames) AND TITLE-ABS-KEY (narrative)	600
Narrativa AND Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (narrativa) AND TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	11
Videojuegos	TITLE-ABS-KEY (videojuegos)	375

Fuente: Elaboración propia

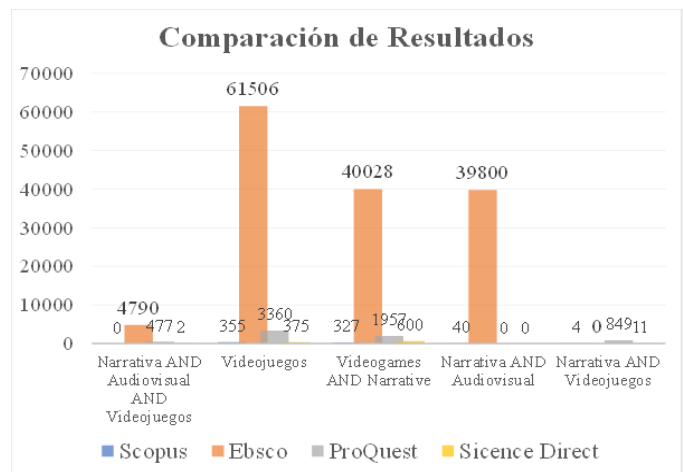


Figura 1. Comparación de los resultados de las búsquedas en las bases de datos.

En el caso de las tablas previamente vistas nos damos cuenta de que la palabra “Videojuegos” posee el mayor número de resultados (aunque con algunas excepciones), pero es más que nada por la propia naturaleza general de la palabra y como ésta puede colarse en diferentes resultados sin tener que tocar el tema audiovisual o narrativo, podrían a veces solo centrarse en la jugabilidad o efectos, pero no siempre en los resultados deseados, por eso se tuvieron que depurar en gran medida los resultados de dicha palabra.

Lo antes mencionado vale la pena ser discutido porque los resultados de la palabra “videojuegos” no siempre se ligaban a lo planteado en el presente trabajo de investigación por lo que el proceso de filtrado fue bastante más drástico logrando reducir el número de archivos útiles para ser utilizados.

Tabla 7: Clasificación de artículos según la nacionalidad

Variable	País	Cantidad	Porcentaje
países	España	19	63%
	U.K (Reino Unido)	2	7%
	EE.UU (Estados Unidos)	2	7%
	Finland (Finlandia)	2	7%
	Perú	1	3%
	Colombia	1	3%
	Argentina	1	3%
	México	2	7%
Total	8 países	30 artículos	100%

Fuente: Elaboración propia

Hablando ahora de los países tomados en cuenta para esta revisión, el cuadro presenta 8 países de los cuales se sustrajeron diversos artículos de investigación. Primero nombrando a Europa (España, U.K y Finland) y terminando en América (EE.UU, Perú, Argentina, Colombia y México). No se lograron encontrar archivos aptos para la investigación en oriente.

España es el más dominante abarcando el 63% de los artículos seleccionados y recopilados, pero esto no se refleja en el uso promedio que los ciudadanos de ese país le dan a los videojuegos, ese puesto se lo lleva U.K (Reino Unido) que poseía una tasa del 21% de su población que jugaba videojuegos más de 10 horas al día a comparación de España que solo lograba alcanzar el 17% según la página Statista [6] donde los datos fueron recopilados entre enero y junio del 2021 .

Tabla 8: Idiomas empleados en la recopilación de artículos

Variable	Cantidad	Porcentaje
Inglés	7 artículos	23%
Español	23 artículos	77%
Total	30 artículos	100%

Fuente: Elaboración propia

Los idiomas seleccionados para el presente trabajo de investigación fueron los occidentales como el español (23 artículos) y el inglés (7 artículos), no se empleó ninguna lengua oriental debido a que el mayor número de hablantes a nivel mundial se basa en el inglés, el cual posee varias similitudes con el español como la estructura gramatical con un 90% de parecido, compartir dos tercios de sus fonemas, etc, según el portal Brainlang [7].

Lo previamente mencionado hace más fácil la traducción de esos idiomas en ambos sentidos, si bien llegan a producirse algunos malentendidos en las traducciones, no llegan a ser tan grandes como con idiomas del otro lado del mundo debido a que no solo su estructura es diferente, sino también sus alfabetos e incluso pronunciación.

Para ahondar en lo mencionado anteriormente se propone el ejemplo del idioma japonés que tiene tres diferentes sistemas de escritura denominados hiragana, katakana y kanji, donde cada uno de ellos se emplea de manera exclusiva en diversos elementos gramaticales. El chino por otro lado tiene un solo sistema de escritura llamado hanzi pero cada uno de los caracteres empleados tiene un significado completo o se refiere a una palabra de por si en lugar de una sílaba o letra. Todo lo antes mencionado se relaciona en que los idiomas asiáticos son técnicamente imposibles de traducir a la perfección de idiomas occidentales por lo que una persona del lado oeste del mundo se le haría muy difícil la interpretación de documentos escritos por autores asiáticos a no ser que estos tengan un alto grado de dominio del idioma lo que conlleva a años de estudio incluso siendo bastante avanzado.

Las personas de oriente, por otro lado, cuentan con un conocimiento básico del inglés y también podrán recurrir a estos artículos debido a que en sus países muchos de ellos cuentan con clases de inglés y otros idiomas que podrían servirles en el futuro, con una mayor accesibilidad y beneficios.

Según Accesibilidad de los Artículos

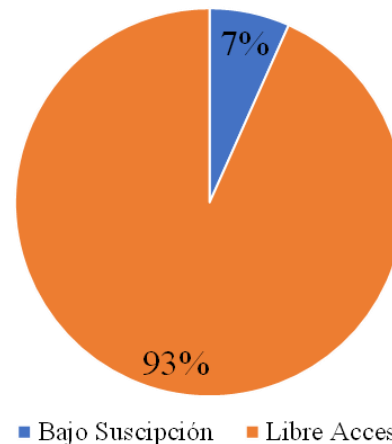


Figura 2. Porcentajes del tipo de artículos clasificados gratuitos y pagos

Al momento de buscar los artículos de investigación también se vieron casos que no todos los artículos eran de libre acceso, si bien el objetivo al principio era que todos los archivos fueran libres para facilitar el flujo de información al lector, esto no se pudo dar y podría generar un problema a futuro a los lectores que deseen revisar justo esos mismos archivos al momento de leer esta revisión. Los resultados finales fueron de 28 artículos de libre acceso (93%) y solo 2 artículos bajo suscripción (7%) de los cuales estos fueron redactados por autoras mientras que los de libre acceso son de autorías mixtas.

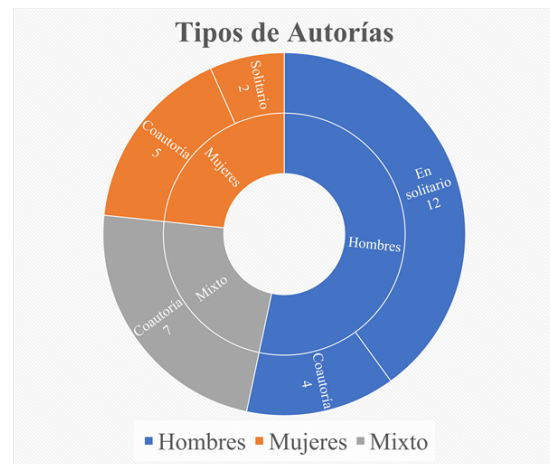


Figura 3. Clasificación por tipos de autoría

Durante la investigación realizada también se tomaron en cuenta el género y el tipo de autoría de los trabajos analizados. Podemos apreciar que los hombres poseen una mayor tasa de proyectos realizados con un total de 16 artículos en total de los cuales 12 fueron de autoría solitaria y 4 en coautoría con otros hombres, por otro lado, las mujeres solo eran autoras de 7 artículos de los cuales 2 son de autoría individual y 5 de coautorías con otras mujeres. Las autorías mixtas llegaron a un total de 7 artículos.

En los artículos redactados por coautores mixtos se llega a ver que, de los 7 artículos presentados, 3 coinciden en hablar de las narrativas en los videojuegos tomando ciertas bases como el COVID-19 o el cáncer, pero sujetándose de un enfoque distinto entre ellos. El artículo titulado “A Narrative Serious Game to Teach Self-Advocacy Skills in Advanced Cancer” de los autores Healy, Youb, Xu, Hagan y Babichenko (2022) [8] habla del tema como una propuesta para lograr crear un videojuego narrativo que logre enseñar a mujeres con cáncer en estado avanzado habilidades útiles para que puedan cuidarse por sí mismas sin emplear tanto los servicios de salud y así lograr ser más independientes conforme el transcurso de su enfermedad, también hablan del desarrollo de su propio juego llamado Strong Together donde señalan dichas habilidades de auto-defensa y en su enfoque en señalar tres dimensiones clave como la toma de decisiones informadas, la fortaleza conectada y la comunicación efectiva para ayudar a comunicarse mejor con su equipo de atención médica, tomar decisiones informadas y construir fortaleza conectada para lograr una mejor calidad de vida.

Otro artículo titulado “De la lucha al Testimonio. Las Representaciones Audiovisuales e Interactivas del Cáncer en los Videojuegos” de los autores Gómez, Navarro y Carrillo (2019) habla de cómo se ha ido representando esta enfermedad a lo largo de varios videojuegos puestos como ejemplo [9]. El artículo discute la representación del cáncer en los videojuegos, analizándolos mediante diferentes enfoques y mecánicas utilizadas en juegos como I Hope, Cancer Game, Re-Mission, Re-Mission 2, AlphaBeatCancer, Ben's Game y That Dragon, Cancer, etc. Dicho artículo señala que la representación del cáncer como una amenaza tangible que varía desde un monstruo hasta una representación científica de bacterias y células cancerosas, también se discute el uso de personajes humanos como protagonistas y la inclusión de guías morales, autoridades médicas y elementos del cuerpo humano como personajes secundarios.

Y finalmente, el último artículo titulado “La crisis del Covid-19 a través del videojuego. Análisis del discurso de Death Stranding: una metáfora de la solidaridad en tiempos de pandemia” de los autores López y Angulo (2021) que también hablaban del COVID-19 y de cómo esta enfermedad ha cambiado no solo la industria de los videojuegos, sino al mundo en general, utilizando al videojuego Death Stranding como una base de análisis y comparación con el mundo al momento de iniciarse la pandemia cuando todos quedaron confinados dentro de sus casas y solo los repartidores andaban solos por las calles recorriendo casa tras casa a dejar paquetes, exactamente como en el videojuego antes mencionado con el objetivo volver a unir al mundo [10].

Otros artículos tienen la similitud de hablar sobre la representación en la narrativa de uno o varios videojuegos, así como vimos en los trabajos de investigación nombrados con anterioridad. Los autores Gómez et al. (2019) afirman que los videojuegos ofrecen diferentes respuestas dependiendo del ángulo: el empoderamiento, el testimonio, la medicina o la inculcación de hábitos preventivos. Por lo tanto, comparten la

percepción de que el medio pueda ofrecer algo más entretenido en este tipo de temas [9].

Con lo antes dicho, los autores se refieren a la representación de enfermedades, otros artículos lo hacen también, pero dando un giro para hablar de representación de seres humanos, un trabajo titulado “Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: Análisis de Wolfenstein: The New Order (Machinegames, 2014)” del autor Rodríguez (2014) que hablaba de la narrativa en los videojuegos previamente mencionando un contexto histórico y de cómo este estaba bien llevado y sabía que tanto cambiar para poder ser un mejor producto y hasta ser educativo en cierto punto [5].

Otros trabajos que se basan en la representación en las narrativas en los videojuegos son “Magical Women: Representations of Female Characters in The Witcher Video Game Series” escrito por Heritage (2022) que logra hablar del rol de la mujer en la popular saga de videojuegos The Witcher basada en las novelas del mismo nombre escritas por el autor Andrzej Sapkowski donde recalcan el cuestionamiento de las decisiones de las mujeres mientras que la de los hombres no [11]. Lo antes mencionado también agrega el término discriminación digital, pero al revisar el artículo se da cuenta que no todos los personajes eran analizados para reafirmar la idea, sino que se analizaron los personajes con los que era más probable que el jugador interactuara.

Por otro lado, Varela y Sánchez (2022) en su artículo titulado “Nuevas Vías de Marketing Turístico. La Figura del Videojuego como Medio de Promoción Turística de un Destino” analizan las narrativas en los videojuegos para buscar una manera de proponerlos como una alternativa de promoción de lugares turísticos y además mencionar específicamente que las bases de datos de los videojuegos pueden servir para beneficiar el sector turístico con la finalidad de generar nuevos productos y adaptarlos así al mismo tipo de público objetivo del consumidor de videojuegos, pero también mencionando que la recolección de los mismos puede ser complicada [12]. También el trabajo de García (2021) titulado “Videojuegos de Mundo Abierto: Propuesta de un Modelo de Análisis Ludonarrativo” logra dar un giro de 180° y propone un nuevo modelo de análisis para futuros proyectos académicos que deseen estudiar los videojuegos de mundo abierto tratándolos como construcciones ludonarrativas, aparte hace hincapié en la necesidad de estas propuestas debido a que si se brindan las herramientas necesarias para una investigación, se podrán llegar a resultados más exactos [13]. A este último artículo mencionado se le suma uno que tiene ciertas similitudes al momento de la proposición de algo nuevo, se trata de Esteban y Malalana (2018) que en su proyecto “Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guion cinematográfico y su aplicación a Assassin's Creed IV: Black Flag” logran abordar algo bastante similar al trabajo expuesto con anterioridad por García (2021) [14]. Ellos tratan de promover una nueva metodología de investigación para corroborar si hay semejanzas entre la estructura de la narrativa de un juego y un guion cinematográfico clásico ahondando en que en la comunidad científica dedicada al estudio de los videojuegos está necesitada

de una nueva propuesta metodológica desde las perspectivas narratológica. Finalmente concluyeron que específicamente en el videojuego *Assassins Creed IV: Black Flag* no era posible analizar todo ya que el título era altamente heterogéneo y que la propuesta presentada era solo para usarse en un sector específico y se dio la opción de crear aún más propuestas para el futuro.

IV. DISCUSIÓN

Al momento de la búsqueda y selección de los 30 artículos de investigación empleados en la presente revisión de literatura fue necesario percatarse del rango de fecha de los artículos, dado que los documentos comprendidos en una fecha anterior eran considerados desactualizados.

En el año 2021 se publicaron la mayor cantidad de investigaciones y en segundo lugar el año 2022.

Cerca de 19 artículos revisados fueron en idioma español. Respecto a los países donde se publicó la mayor cantidad de artículos, España ocupa el primer lugar, sin embargo, en cuanto a usos es superado por Reino Unido y Estados Unidos.

Respecto al idioma, se tuvo en cuenta los artículos redactados en idioma español e inglesa. En total 23 artículos fueron de fuentes de habla hispana, lo que equivale al 77% del total de documentos utilizados, mientras que en segundo lugar el idioma inglés con solo 7 artículos equivalente al 23% del total. Si bien lo antes mencionado genera una especie de problema a los lectores que no sean hablantes nativos o no tengan un buen nivel de español, recordemos que tanto este como el idioma inglés comparten casi un 90% del parecido en cuanto a la estructura gramatical y dos tercios de sus fonemas son compartidos, según el portal Brainlang [7].

Respecto a la disponibilidad de los artículos, se encontró que el 93% del total equivalente a 28 artículos son de libre acceso lo que facilita su revisión por parte de cualquier persona que desee leerlos, mientras que el 7% equivalentes a 2 artículos son bajo una suscripción al sitio web donde fueron publicados.

De los artículos antes mencionados, los que se encuentran bajo suscripción fueron redactados por mujeres y los de acceso libre por autorías masculinas y femeninas, en algunos casos ambos géneros llegaron a colaborar para la redacción de varios artículos presentados como es el caso de Campos y Rebollo-Bueno (2022) [3]; López y Angulo (2021) [10]; Sánchez y Viñuela (2019) [15]; Gómez, Navarro y Carrillo (2019) [9]; Delgado y Granados (2012) [16]; Healy, You, Xu, Hagan y Babichenko (2022) [8] y por últimos los autores Sanches, Perez y Fandos (2020) [4]. Las autorías se redujeron a un total de 7 artículos redactados por mujeres de las cuales 5 son de coautoría y 2 en solitario. En cuanto a los documentos redactados por hombres, se encontró que un total de 16 artículos cumplen esta característica, de los cuales 12 fueron en solitario y 4 por coautoría. Finalmente, 7 artículos fueron redactados por un hombre y una mujer.

Sobre los tipos de análisis empleados, se logra ver que varios autores tienen perspectivas diferentes sobre las narrativas. Healy et al. (2022) y Gómez et al. (2019) [8] [9] por ejemplo sobre el tema de las enfermedades como el cáncer, uno

hace referencia a un método para mejorar la calidad de vida de las personas afectadas o supervivientes y otro sobre la representación de la enfermedad en los videojuegos y cómo se manifiestan.

Otros autores que poseían la misma base de investigación fueron Heritage (2022) pero en lugar de representar enfermedades lo hacían con personas, en este caso haciendo referencia a las mujeres y cómo estas eran tratadas en las narrativas de la saga de novelas coloquialmente conocidas como “Las Novelas del Brujo” del autor polaco Andrzej Sapkowski y cómo estas eran tratadas a lo largo de las obras por parte de los personajes masculinos en el poder o también simples extras[11].

Muy aparte de la representación, muchos autores también toman el camino de proponer cosas para llegar a un fin más específico. Varela y Sánchez (2022) [12] hablan del uso de los videojuegos para promocionar lugares turísticos dando un pequeño guiño a las narrativas de estos. Por otro lado, García (2021) [13] junto con Estaban y Malalana (2018) [14] proponen nuevos métodos de estudio para los videojuegos, como un nuevo modelo de análisis ludonarrativo para la comprobación de semejanzas en las estructuras narrativas de un videojuego en comparación con las de un guion cinematográfico clásico.

En conclusión, las narrativas en los videojuegos logran evolucionar con el pasar del tiempo y de los autores, si bien algunas ideas o propuestas pueden llegar a ser parecidas entre sí en diferentes proyectos publicados con anterioridad, no se estancan y logran aportar más información buscando nuevos métodos de investigación o cambiando en ciertos modos el enfoque para buscar diferenciarse entre sí.

REFERENCIAS

- [1] Alcoz, A. (2019). Jugabilidad Asíncrona. Los rasgos del Videojuego en El Cine Experimental y La Videocreación. *Artnodes: Journal on Art, Science and Technology*, (29), 1-11.
- [2] Albarrán, J. (2019). El Videojuego como Texto Esencial en la Narrativa Transmedial: El Mundo Ficcional de *Zone of the Enders*. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 140-167.
- [3] Cámpo, A. y Rebollo-Bueno, S. (2022). El ‘Survival Horror’ Enmarcado en la Cultura del Miedo: Análisis de los Videojuegos “AMNESIA” y “VISAGE”. *Index.Comunicación*, 12(2), 207-225.
- [4] Sanchez, I., Perez, A., y Fandos, M. (2020). The Explosion of Digital Storytelling. *Creator's Perspective and Creative Processes on New Narrative Forms*. *Heliyon*, 6(9), 1-10.
- [5] Rodríguez, A. (2014). Cuando los videojuegos escribieron el Holocausto: Análisis de *Wolfenstein: The New Order* (Machinegames, 2014). *Historia y Comunicación Social*, 14, 193-207.
- [6] Chevalier, S. (2021). ¿Dónde se invierte más tiempo en los videojuegos?. *Statista*. <https://es.statista.com/grafico/25668/consumo-semanal-de-videojuegos-en-el-mundo/>
- [7] Brainlang. (s. f.). Similitudes entre el inglés y el español. *Brainlang*. <https://www.brainlang.com/blog/en-que-se-parecen-el-ingles-y-el-espanol.html>
- [8] Healy, P., You, K., Xu, A., Hagan, T., y Babichenko, D. (2022). A Narrative Serious Game to Teach Self-Advocacy Skills in Advanced Cancer. *Elsevier B.V.*, 162-172.
- [9] Gómez, S., Navarro, N., y Carrillo, J. (2019). De la lucha al testimonio. Las representaciones audiovisuales e interactivas del cáncer en los videojuegos. *Interface. Comunicação, Saúde, Educação*, 23, 1-16.
- [10] López, I. y Angulo, M. (2021). La crisis del Covid-19 a Través del Videojuego. Análisis del Discurso de Death Stranding: Una Metáfora de la Solidaridad en Tiempos de Pandemia. *IC – Revista Científica de Información y Comunicación*, 18, 95-113.

- [11]Heritage, F. (2022). Magical women: Representations of female characters in the Witcher video game series. Elsevier Ltd, 1-9.
- [12]Varela, V., y Sánchez, E. (2022). Nuevas Vías de Marketing Turístico. La Figura del Videojuego como Medio de Promoción Turística de un Destino. Aroec – Atlantic Review of Economics, 5(1), 1-25.
- [13]García, R. (2021). Videojuegos de Mundo Abierto: Propuesta de un Modelo de Análisis Ludonarrativo. Indes.Comunicación, 11(2), 109-132.
- [14]Esteban, G., y Malalana, A. (2018). Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guion cinematográfico y su aplicación a Assassin's Creed IV: Black Flag, Zer. 23(45), 117-138.
- [15]Sánchez, C., y Viñuela, E. (2019). Narraciones transmedia, Música y Videojuegos: El Caso de Los Ríos de Alice de Vetusta Morla y Delirium Studios. Icono 14, 17(1), 60-82.
- [16]Delgado, Á., y Granados, F. (2012). Videojuegos Traslados al Cine: Análisis y Caracterización de La Narrativa Audiovisual en Ambos Medios. ResearchGate, 1-15.