

I
ESTUDIOS MULTIDISCIPLINARIOS
DEL ARTE ACTUAL

EL SER Y ESTAR AHÍ: METEMPSICOSIS, *DASEIN, ERLEBNIS* Y VIDEOJUEGOS

Romano Ponce Díaz*

Introducción

EN EL DEVENIR DE LA HISTORIA HUMANA constantemente hemos enfrentado cambios en la forma de conocer, y de alguna manera estamos rehaciendo el mundo y todo lo que contiene. Infatigablemente estamos generando nuevas formas de producir y dar sentido a la imagen, y con estas acciones intentamos configurarnos a nosotros mismos.

Desde las primeras narraciones en la tradición oral, pasando por la dramaturgia, la danza y la literatura, hasta llegar a las formas audiovisuales, el relato y sus mundos ficcionales nos han permitido desarrollar la capacidad de empatía humana a través de la imagina-

* Maestro en Estudios Visuales y alumno del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura, asignado al Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara. Actualmente es becario del Conacyt.

ción (Landis, 2015), por lo que cada vez que cambia el contexto y las prácticas sociales surgen nuevas formas de generar, configurar y apropiarnos de la imagen y el relato. Lo que nos lleva a plantear nuestro problema principal: existe una deficiencia de modelos particulares de análisis visual para estudiar las formas de narrativas audiovisuales, en las que el espectador puede alterar el desarrollo y resolución del relato en los videojuegos. Los existentes giran generalmente en torno a modelos de análisis cinematográfico que han resultado insuficientes.

Desde principios del siglo XX, la forma más potente con la que el ser humano ha buscado reconfigurarse ha sido la narrativa audiovisual. La cinematografía, la televisión, el hipermedia y los videojuegos responden a la aparición de nuevos géneros y modalidades de las artes visuales y audiovisuales debido al desarrollo de las tecnologías (Vidaurre-Arenas, 2013), y por consecuencia surge la necesidad de modelos particulares de análisis visual.

La escritora Liana Kerzner señala que los medios narrativos participativos, específicamente los videojuegos, funcionan con principios diferentes a los de la cinematografía y la televisión. El diseño, las dinámicas y mecánicas de los videojuegos no aspiran a mimetizar el consumo pasivo de aquellas narrativas (Kerzner, 2015).

Aproximadamente, en el periodo comprendido entre 1996 y 2002 se consideraba “el ser cinematográficos”¹ como una virtud narrativa en los videojuegos. A partir de 2003, los desarrolladores comenzaron a experimentar con diversas metodologías para proporcionar al participante información y diferentes mecánicas para hacer que la trama progresara sin hacer uso de los llamados *Full Motion Videos* (FMV)², que generalmente eran escenas prerrende-

¹ Término utilizado coloquialmente para designar los momentos narrativos en que los ángulos de cámara, encuadre y edición buscan emular a los utilizados en la cinematografía.

² Los *Full Motion Videos* o *FMV* son una técnica narrativa utilizada en los videojuegos para mostrar una acción o evento. Son escenas grabadas o prerrendereadas, que no hacen

readas, en las cuales el participante no tenía una implicación directa en lo presentado en la pantalla (Ponce Díaz, 2013).

Para mediados de la segunda década del siglo XXI, los desarrolladores emplearán diversas técnicas que buscarán reducir o anular el uso de FMV. Una de esas técnicas ha sido el aplicar los llamados *Quick Time Events* o QTE, que son acciones inmediatas que aparecen en pantalla y que debe replicar el participante con la intención de que la trama progrese; de fallar tal acción, la trama es modificada. Se presume que el término QTE fue acuñado con el videojuego *Shenmue* (Suzuki, 1999), pero se pueden encontrar ejemplos de esta técnica en las películas interactivas en *laserdisc* de la primera mitad de la década de 1980. Uno de los primeros ejemplos rastreables de QTE fue en el juego electromecánico *Wild Gunman* (Yokoi, 1974), pero fue hasta *Dragon's Lair* (Bluth, 1983) que los QTE delimitaron sus características formales (Rodgers, 2010), se indicaba por medio de un apoyo visual qué botón o tecla debía ser presionado por el participante. Con la aparición de *God of War* (Krawczyk, 2005) y *Resident Evil 4* (Murata, 2005) los QTE se volvieron una técnica popular para poder hacer progresar la trama sin retirar implicación directa al participante, lo cual llegó a narrativas como *The Walking Dead* (Whitta, 2012), *The Wolf Among Us* (Martinez, 2014), *Heavy Rain* (Cage, 2010), etc., en las que la trama es determinada en gran medida por la respuesta del participante ante los QTE.

Un ejemplo de QTE en *The Walking Dead* (2012) se da en el clímax del episodio 4, “Around Every Corner”, cuando Ben, uno de los *Non Playable Character* (NPC) que acompañan al participante, se encuentra luchando por subir a la cornisa de un campanario, pero uno de los antagonistas de la trama lo sujeta de la pierna.

uso de los *sprites*, vectores o modelos 3D empleados en los videojuegos. También son videoclips utilizados generalmente para hacer avanzar la trama.

Siguiendo una serie de QTE, el personaje Lee Everett busca salvar a Ben, lo sujeta para llegar al punto en que el participante puede elegir presionar o no el botón que se le señala en pantalla; de presionarlo puede ayudar a Ben a subir a la cornisa y así salvarlo, de no hacerlo Ben morirá. La trama subsecuente diverge dependiendo de la reacción del participante ante el QTE.

Los QTE no son la única técnica narrativa audiovisual empleada exclusivamente en los videojuegos, existen los árboles de diálogo multisenda utilizados, por ejemplo, en *Mass Effect* (Kapyshyn, 2007). Los diálogos multisenda funcionan siguiendo un principio básico: la elección. En éstos, el participante se encuentra envuelto en un diálogo con otro personaje; generalmente, ese personaje *Non Playable Character* realiza una exposición en forma de diálogo. Al participante se le presenta una serie de respuestas con las que puede abordar la situación en forma de opción múltiple. La respuesta elegida determinará el tono, actitud o acciones con las que el NPC responderá al participante. Estos diálogos y el árbol de respuestas propuestas al participante desencadenan una experiencia individual que, en mayor o menor medida, va estructurando la trama inmediata.

En casos como *Deus Ex: Human Revolution* (DeMarle, 2012) el número de opciones de diálogo disponibles para el participante estarán directamente correlacionadas con el actuar del mismo dentro de la narrativa audiovisual. Por ejemplo, si el participante transmigrado en Adam Jensen ha cometido acciones consideradas ilegales dentro de la narrativa audiovisual, sus opciones de respuesta serán diversas en el momento de tener diálogos con policías, contrario a lo que sucedería si hubiera actuado dentro del marco de la ley, las interacciones o la ausencia de las mismas determinarán el final del relato.

Igualmente tenemos la narrativa audiovisual de consecuencias indirectas de *Dark Souls* (Miyazaki, 2011), en la que acciones regularmente cotidianas en los videojuegos, como por ejemplo comprar o no artículos de un mercader, desencadenan una serie

de eventos que modifican el desarrollo, el destino de personajes y la conclusión de tramas secundarias.

También podemos mencionar la correspondencia directa de acción-consecuencia por medio del actuar del participante en *Silent Hill 2* (Owaku, 2001) y *Deus Ex: Human Revolution* (DeMarle, 2012). En este último videojuego, el proceder del participante alterará directamente las opciones que se le presentarán, pero ese mismo proceder desencadenará divergencia en la narrativa. Durante un punto medio de la trama, Adam Jensen tiene intenciones de infiltrarse sigilosamente en una instalación, el helicóptero en el que viaja es derribado y atacado por un grupo de enemigos. El participante puede seguir con su objetivo principal, el cual es mantenerse oculto de los enemigos, salir del sitio rápidamente, dejando morir a la piloto. El participante puede delatar su posición, enfrentar a los atacantes y dar tiempo suficiente a la piloto de escapar, pero fallará uno de los objetivos principales de su misión. Ambas acciones provocarán eventos divergentes, que tendrán consecuencia conforme progrese la trama. Por ejemplo, si el participante salva a la piloto, Adam podrá liberar a un grupo de rehenes en la parte final del videojuego, ya que cuenta con una aliada que puede pilotar una aeronave. Dentro de *Deus Ex: Human Revolution* (DeMarle, 2012), podemos encontrar diversas situaciones de naturaleza similar que desencadenan en la serie de opciones que podrá elegir el participante y que al mismo tiempo estructuran la escala moral de Adam Jensen. Las acciones del participante plantearán otros finales del relato, reflejarán a Adam como un individuo altruista, violento o pacifista. El número de finales disponibles son diez.

En el caso de *Silent Hill 2* (Owaku, 2001), los finales responden directamente a cómo el participante responde a las mecánicas presentadas por el juego. Si el participante transmigrado en James Sunderland actúa de forma descuidada, es decir, si no utiliza los objetos designados para sanar cuando está herido, obtendrá un final que reflejará el descuido hacia su persona. La compleja correlación

entre mecánicas de juego y narrativa nos señala que los videojuegos están divergiendo cada vez más de otras formas tradicionales de narrativa y desarrollan poco a poco su propio lenguaje creativo (Kerzner, 2015).

El hablar de videojuegos nos plantea también problemas de orden didáctico. Aarseth menciona que explicar las formas de narrativa en las que el espectador puede alterar el desarrollo y resolución del relato a un público que nunca las ha experimentado es como hablar de teoría cinematográfica a quien nunca ha visto un filme (Aarseth, 1997). Incluso nos podemos topar con problemas de índole formal al momento de intentar citar un videojuego o formular un reporte del mismo. Un videojuego no necesariamente tiene un cinematógrafo, un editor u otros puestos indispensables al momento de levantar el reporte de un filme, ni siquiera se puede señalar con seguridad el tiempo total del trayecto, número de páginas o mecanismo formal para cuantificar su duración.

Lo anterior nos lleva a plantearnos una pregunta: ¿podrían desarrollarse modelos particulares de análisis visual adecuados y eficientes para las formas de narrativas audiovisuales, en las que el espectador puede alterar el desarrollo y resolución del relato en los videojuegos?

Como hipótesis de la pregunta anterior, podemos plantear que los estudios de literatura ergódica pueden ser fundamento para generar un modelo de análisis visual adecuado y suficiente para abordar las formas narrativas audiovisuales, en las que el espectador puede alterar el desarrollo del relato en los videojuegos.

Literatura ergódica es una categoría acuñada por Espen J. Aarseth en la tesis *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) para designar a todas las formas narrativas en las que el lector, ya sea un individuo o un colectivo, tiene la capacidad de alterar, construir y modificar el relato.

El término *ergódico* deriva del griego *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino). Aarseth expone que para recorrer el texto en la literatura

ergódica se requiere de un esfuerzo complejo por parte del lector. Es decir, en esta narrativa se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien participa en una narrativa ergódica es constantemente consciente de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. El participante de narrativas ergódicas es un jugador, un apostador que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas (Aarseth, 1997).

Aunque, en apariencia, la literatura ergódica se encuentre sumamente ligada al uso de tecnologías informáticas, si miramos con detenimiento podremos encontrar diversas formas narrativas desligadas de las prácticas informáticas, que responden a lo propuesto por Aarseth, y que podemos catalogar como antecedentes ergódicos.

Siguiendo el texto de Aarseth, podemos clasificar como formas de literatura ergódica a los libros: *Choose Your Own Adventure* de R.A. Montgomery, los juegos de rol *Pen and paper* y *Dungeons and Dragons* de Gygax (1974), las narrativas no lineales que hacen uso del hipertexto, los *multiuser dungeon* (MUD), incluso podemos aventurarnos a decir que *Rayuela* de Cortázar (2006) es una forma de literatura ergódica, ya que la participación directa del lector en la estructura narrativa da sentido y progreso a lo relatado.

Dentro de las formas más antiguas de relato ergódico podemos mencionar *Los Arcanos del tarot* o *Libro de Thot*, en el cual el arcano se define como el conjunto de símbolos que originalmente estaban ilustrados en 78 láminas que formaban el *Libro de Thot* y que ahora integran la baraja del tarot.

En la teogonía³ egipcia del *Libro de las Deidades* o *Libro de Thot*, las deidades representan principios universales expresados mediante símbolos que son interpretados por medio de números, que a su vez se traducen en ideas que la mente conoce, no por la

³ Del griego θεογονία, literalmente origen de los dioses.

idea en sí misma, sino por la vinculación que tienen con el principio universal con que se relaciona (Jung, 1966).

La razón para denominar a los arcanos del tarot como una forma de actividad ergódica es porque, al momento de barajar los naipes, colocarlos en una superficie y realizar una interpretación, el participante determina el recorrido por medio del azar.

Al colocar los naipes en la superficie, el universo de posibilidad interpretativa es mucho más amplio que lo representado en los arcanos. El hueco (Iser, 1989) o hiancia ficcional⁴ es mayor que la literalidad de cada arcano, y como la intertextualidad varía de lector a lector, el hueco siempre será llenado de una forma distinta, es decir, la interpretación será siempre distinta.

Ahora bien, a pesar de que existen múltiples textos, estudios, documentos y tradiciones relacionados con los arcanos del tarot —aspectos arquetípicos, mitológicos, psicoanalíticos o culturales (Jung, 1966)—, existen significados e interpretaciones establi- zados para cada uno de ellos. El participante en la lectura de los arcanos estructura una forma de narrativa particular e irrepitible en su quehacer intelectual (Ponce Díaz, 2013).

Espen Aarseth nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura ergódica, desde el *I Ching* o *El libro de las mutaciones* —texto adivinatorio que requiere de la participación directa del in- teresado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir—, los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire —en el que el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando una lectura

⁴ El hueco o hiancia ficcional es aquello que no se cuenta pero que genera un vacío en la representación del espectador. De alguna forma podríamos representarlo como un vaso con hielos, donde por mucho que el autor se esfuerce por abarcar el mayor espacio posible con los hielos, siempre quedarán espacios, túneles y recovecos que sólo pueden ser llenados por el espectador. El participante llena todos los huecos y vacíos generados por el acoplamiento de todos los hielos por medio de su cultura, experiencia personal, antecedentes culturales, religiosos, morales, formativos, prejuicios, perspectivas y todo lo que conforma su intertextualidad (Ponce Díaz, 2013).

rizomática al no existir una secuencia preestablecida—, *Composition No. 1* de Marc Saporta —una estructura similar a *Rayuela* de Cortázar, en la cual se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato—, la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand —en la que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato— y la novela visual interactiva *Multi users dungeons* —los primeros videojuegos de aventura que hacen uso únicamente de comandos de texto— (Aarseth, 1997).

Como planteamiento hipotético, podemos decir que uno de los principios fundamentalmente exclusivos de los videojuegos, en la narrativa audiovisual, es la metempsicosis.⁵

El concepto anterior es el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego desde la interpretación de transmigración. Es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo: el del personaje. El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de “ser y estar ahí” (Heidegger, 1996). El videojuego no es un acto de control, es un acto vivencial. Existen situaciones en que la metempsicosis se convierte en un acto de interpretación; en dramaturgia, por ejemplo, el participante responde de acuerdo con la lógica y verosimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano que el autor ha determinado anteriormente. En el videojuego de *Batman*, el participante podrá actuar dentro de los límites morales con los que cuenta Batman; incluso existe un punto intermedio en que el autor plantea la personalidad, la moralidad y la ética del protagonista, y el participante puede desarrollar nuevas acciones de una nueva personalidad por medio de la metempsicosis.

⁵ La metempsicosis significa: traslado de un alma a otro cuerpo; también se le llama “reencarnación” o “transmigración” del alma (Maher, 1911).

Una pregunta que invariablemente surge: ¿por qué usar el término metempsicosis y no sincronicidad (Jung, 1998)? La respuesta es porque mientras sincronicidad se refiere a la simultaneidad de dos sucesos vinculados de manera acausal por el sentido, la metempsicosis se refiere a la transmigración del alma-espíritu. Es decir, la sincronicidad habla de simultaneidad y la metempsicosis del “ser y estar ahí” (Ponce Díaz, 2013).

El observar esta relación entre literatura ergódica y videojuegos nos lleva a plantear el objetivo general para futuras reflexiones en un proyecto de tesis doctoral, el cual busca trasladar los criterios utilizados en los estudios de literatura ergódica para generar un modelo particular de análisis visual, aplicable en el estudio de la narrativa audiovisual en videojuegos. Con el fin de tener una propuesta que se vea reflejada en un análisis de narrativa ergódica, utilizando como caso de estudio *Spec Ops: The Line* (Davis y Coulon, 2012).

En los videojuegos podemos identificar mucho de lo propuesto por Aarseth como forma narrativa audiovisual, ya que han modificado y abierto nuevos horizontes en la forma en que contamos y recibimos las narraciones. Han configurado nuevas formas en las que percibimos, configuramos, construimos y nos apropiamos de la imagen (Ponce Díaz, 2013). Los videojuegos han permitido la estructuración de nuevas capacidades de movilidad y de construcción de imágenes mentales al formar parte del espectro de las disciplinas visuales, volviendo a la imagen un ejercicio narrativo en el que todo receptor es creador desde determinada intertextualidad (Zavala, 2006). El receptor deja su posición expectante y efectúa un recorrido en el que genera una imagen mental, elabora su propio concepto y reconfigura lo real; lo que no se cuenta se llena con su experiencia: antecedentes, conocimiento y participación (Iser, 1989). La imagen, especialmente la imagen cinética, es la más poderosa representación de la relación individuo-espacio,

de esta forma la migración del texto a la imagen mental parecería inevitable (Aarseth, 1997).

Los videojuegos nos permiten la construcción mental a partir de lo material y lo visual, la construcción de una realidad a partir de la realidad. Es por ello que los videojuegos son una imagen, una forma de mirar, una visión que te configura a ti mismo, abriendo los caminos de la experiencia al estar mirando. Al jugar se piensa y se siente (Fernández-Christlieb, 2011).

La humanidad, en la persecución y disyuntiva del libre albedrío, busca esbozos de libertad, de ser partícipe en lo que le rodea y acontece. El videojugador busca a toda costa no enfrentarse a lo predecible. La idea de espontaneidad en una narrativa audiovisual es exclusiva de los videojuegos (Landis, 2013). En ellos, el participante puede cambiar, configurar, reconfigurar, construir y deconstruir la realidad presentada en el relato; enfrentar retos, interrogantes y dilemas morales. Adquiere la capacidad de elegir el desarrollo de los eventos, enfrentarse a la acción y sus consecuencias, con lo que enriquece su experiencia y genera una *Erlebnis*: acto en el que generamos conocimiento mediante la interpretación (Heidegger, 1996).

Conclusiones

El hablar de videojuegos nos puede remitir a lo enunciado por Jacques Ranciere (2008): “no tenemos que transformar a los espectadores en actores ni a los ignorantes en doctos”. Lo que hay que reconocer es que en la obra todo espectador es actor de su historia. El poder del participante no reside en su calidad como miembro de un colectivo, sino en el poder que tiene para traducir aquello que percibe y ligarlo a su singular aventura intelectual. Siempre es el individuo el que traza su propio camino en la selva de las cosas y de los signos.

Podemos aventurarnos a decir que los videojuegos son una revolución estética de la producción artística contemporánea, son manifestaciones de la cultura, la modifican, configuran y transmutan. El uso de los videojuegos se vuelve más cotidiano y naturalizado, permeando cada vez más en la cultura; ya sea en consolas, ordenadores o teléfonos móviles, nadie se puede excluir de su influencia (Landis, 2013).

Los videojuegos son un tema cultural, pues la cultura se retroalimenta a sí misma modificando sus componentes, y los videojuegos se reconfiguran con la cultura, transformando la experiencia cotidiana de adquirir, tener e interpretar la información, abriendo nuevos campos de estudio y nuevas posibilidades de generar conocimiento (Hine, 2000).

Además de las posibilidades de estudio narrativo audiovisual que nos proporcionan los videojuegos, géneros como los *Multiplayer Massive Online Role Playing Games* (MMORPG) pueden ser el objeto de estudio de otras disciplinas tales como la etnografía virtual (Hine, 2000), dado que la práctica ergódica se ve amalgamada con la interacción social, el desarrollo de estructuras culturales y sus propios paradigmas de convivencia. Temas mucho más complejos e interesantes que merecen reflexiones y estudios particulares.

Para finalizar es importante replantear el trabajo académico de James Portnow (2013) y preguntarnos: ¿se puede expresar una idea simplemente con una mecánica?, ¿se puede contar una historia o generar una pregunta utilizando el juego? Preguntas que podremos ir respondiendo conforme esta visión se expanda. Al responderlas podremos romper las barreras tradicionales de narrativa y transmutar en una forma propia de enfoque, en la que los videojuegos dejen de ser comparados con la cinematografía, la literatura u otras artes, y se entiendan como una forma autónoma de narrativa audiovisual.

Obra citada

- Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bluth, D. (1983). *Dragon's Lair*. Cinematronics. A. M. Systems
- Cage, D. (Escritor) y D. Cage (Director). (2010). *Heavy Rain [Playstation 3]*. Sony Computer Entertainment.
- Cortázar, J. (2006). *Rayuela*. México: Punto de lectura.
- Davis, C., y Coulon, F. (2012). *Spec Ops: The Line [Microsoft Windows, OS X, Playstation 3, Xbox 360]*. T. Raney (Productor), *Spec Ops*: 2K Games.
- DeMarle, M. y J.F. Dugas. (2012). *Deus Ex: Human Revolution*. D. Anfossi (Productor). Estados Unidos de América: Square Enix.
- Fernández-Christlieb, P. (2011). *Lo que se siente pensar o La cultura como psicología*. México: Santillana.
- Gygax, G. (1974). *Dungeons & Dragons*. TSR, Inc.
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. Albany: State Universtiy of New York Press.
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Iser, W. (1989). *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Jung, C. G. (1966). *Two Essays on Analytical Psychology*. Londres: Bollingen Foundation.
- Jung, C. G. (1998). *Synchronicity*. Westport: Greenwood Publishing Group.
- Kapyshyn, D. (Escritor) y C. Hudson (Director). (2007). *Mass Effect*. Bioware (Productor), *Mass Effect Trilogy*: Microsoft y Electronic Arts.
- Kerzner, L. (2015). *Why Feminist Frequency almost Made me Quit Writing about Video Games: Part 2*. Recuperado de <<http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequency-almost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-2>>.

- Krawczyk, M. y D. Jaffe. (2005). *God of War [Playstation 2]*: Sony Computer Entertainment.
- Landis, M. (2013). “Max Landis, Exclusive Interview for Video Games: The Movie/Interviewer: MediaJuice”. En *Video Games: The Movie*. Vol. 1. Estados Unidos de América: MediaJuice.
- Landis, M. y M. Landis. (2015). “Wrestling is not wrestling”. En *D. H. Shyam Sengupta*. Matt Cohen (Productor). Estados Unidos de América.
- Maher, M. (1911). *Catholic Encyclopedia. New Advent*. Recuperado de <<http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>>.
- Martinez, N. y N. Herman. (2014). “The Wolf Among US”. En *Bill Willingham's Fables*. C. Schroyer (Productor). Vertigo Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Miyazaki, H. y H. Miyazaki (2011). *ダークソウル Dāku Souru*. En *Dark Souls*. D. Uchiyama (Productor). Japón: Namco Bandai Games.
- Murata, H. y S. Mikami. (2005). *Biohazard 4 (バイオハザード4 [Nintendo Gamecube]*. En *Biohazard*. H. Kobayashi (Productor). Japón: Capcom.
- Owaku, H. (2001). *Silent Hill 2 [Playstation 2]*. En *Silent Hill*. A. Imamura (Productor). Konami.
- Ponce Díaz, R. (2013). “[El Artefacto] Ergonarrativas y la construcción ficcional a partir de lo ausente”. Tesis de Maestría. Facultad en Artes. Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de <<http://desiertosdelamente.tumblr.com/>>.
- Portnow, J. (2013). “Extra Credits: How To Start Your Game Narrative”, *Extra Credits*, núm. 4, p. 59. Recuperado de <<https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU>>.
- Ranciere, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Rodgers, S. (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley and Sons.
- Suzuki, Y. (1999). *シエンムー 一章 横須賀*. Japón: Sega.

- Vidaurre-Arenas, C. V. (2013). *Las artes narrativas visuales y las nuevas tecnologías*. Centro Universitario en Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara. Recuperado de <https://www.academia.edu/8703669/Las_artes_narrativas_visuales_y_las_nuevas_tecnolog%C3%ADas>.
- Whitta, G. y S. Vanaman. (2012). *The Walking Dead. A Telltale Games Series*. Telltale Games.
- Yokoi, G. (1974). *ワイルドガンマン Wairudo Ganman*. Nintendo.
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México.