

---

Servicio de Publicaciones y Difusión Científica (SPDC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria,  
Parque Científico-Tecnológico, Edificio Polivalente II, C/ Practicante Ignacio Rodríguez, s/n  
Campus Universitario de Tafira, 35017  
Las Palmas de Gran Canaria, Spain

---

## El Guiguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación

eISSN: 2386-3374

Journal information, indexing and abstracting details, archives, and instructions for submissions:  
<http://ojsspd.c.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiguada/index>



### Book Review

## Análisis narrativo del guion de videojuego

Reseñado por  
Andamana Bautista García  
ULPGC

Article first published online: 05/05/2016  
Article published online with DOI added: pending



TÍTULO DE LA PUBLICACIÓN Análisis narrativo del guion de videojuego  
AUTORÍA Iván Martín Rodríguez  
FECHA 2015  
LUGAR DE EDICIÓN Madrid  
EDITORIAL, COLECCIÓN, VOLUMEN Editorial Síntesis. Editorial  
Universidad de Granada  
IDIOMA, PÁGINAS Español. 180 páginas  
AUTORÍA DE LA RECENSIÓN Andamana Bautista García



En su obra *Análisis narrativo del guion de videojuego*, Iván Martín Rodríguez se perfila como un hábil ensayista capaz de presentar sus propuestas con el rigor y la metodología necesarias para llegar tanto a lectores avezados en las cuestiones que trata como a lectores simplemente curiosos.

El libro está organizado en cinco capítulos que van precedidos de una introducción y seguidos de un epílogo y de las obligadas referencias. La introducción está planteada como una declaración de intenciones y como una descripción de lo que espera al lector en las páginas que siguen. Su voluntad es reivindicar el interés cultural que tiene el videojuego como medio narrativo de comunicación que posee algo único y completamente novedoso en el mundo audiovisual. En esta línea, Iván Martín parte de la teoría de que la comunicación que se establece entre el jugador y el diseñador del videojuego es especial porque el receptor (jugador) tiene la posibilidad de cambiar el mensaje, de crear él mismo su propio argumento a partir de lo que el emisor (diseñador) ha propuesto. A este proceso, que se conoce como *retronarratividad*, dedica a lo largo del libro interesantes reflexiones de las que nos haremos eco más adelante.

Conviene señalar, además, que, en su búsqueda de la esencia discursiva que precisa para mostrarnos el valor que el universo videolúdico tiene en sí mismo, el autor se apoya en teorías que nacen de áreas de conocimiento como la semiología, la estética de la comunicación, la ludología, la teoría del análisis filmico y hasta la psicología. La interdisciplinariedad, pues, es clave en el desarrollo de los planteamientos que aparecen en esta obra.

El capítulo 1, *Una historia común*, trata de esclarecer la clase de parentesco que guardan entre sí el discurso narrativo del cine y el discurso narrativo del videojuego. Para ello, se adentra en el sentido del guion de uno y otro, deteniéndose en el entorno narrativo y el contexto socioeconómico que rodea a estas producciones pertenecientes a una industria cultural que está ligada al consumo masivo. Asimismo, en su claro deseo de ofrecernos un trabajo completo que nos ayude a comprender su propuesta, el autor repasa la historia del guion de cine y la historia del guion de videojuego, describe con ejemplos la formalización del guion de cine e indaga en los rasgos esenciales del guion videolúdico. Esta indagación incluye, por un lado, el establecimiento de los géneros de videojuego y sus especificidades, y, por otro lado, una valoración del proceso de “videoescritura”. Aquí se ponen ya de manifiesto diferencias entre el cine y el videojuego, puesto que en el segundo es básico el

principio de la interacción y, además, la incidencia del arte entronca inevitablemente con el aspecto tecnológico.

En el capítulo 2, *Estética cinematográfica*, Iván Martín disecciona desde el punto de vista estético el discurso del cine y el discurso del videojuego para analizar los componentes que lo conforman. El modelo de análisis filmico de Casetti y Di Chio (1991) le sirve de punto de partida y de base para preguntarse si se puede aplicar al discurso videolúdico. Ya en su *Preámbulo de un análisis estético* con el que inicia este capítulo, nos expone que su estrategia metodológica es aplicar el citado modelo sobre un videojuego concreto, *Amnesia: The Dark Descent*, de la productora *Frictional Games*, para comprobar que no es posible equiparar ambos discursos ni analizar el guion de un videojuego como si fuera un largometraje o un videoclip. A partir de este planteamiento, se constata la necesidad de desarrollar un modelo de análisis videolúdico con el concepto de retronarratividad que ya hemos mencionado como piedra angular. En este modelo, el autor se hace responsable de dos factores que la naturaleza lúdica añade al universo narrativo en un videojuego: la interactividad cibertextual y la retrocomunicación. El jugador tiene ante sí multitud de posibilidades y caminos que lo llevan a aprender para encontrar una salida, y el resultado de este viaje ergódico es la retrocomunicación o retronarratividad, cualidad que se le otorga al receptor para construir él mismo el mensaje.

No queremos dejar pasar la oportunidad de poner la atención por un instante en la terminología videolúdica que el lector de esta obra encuentra en esta sección. Conceptos como *cibertexto*, *literatura ergódica*, *laberintos cibertextuales*, *ludus*, *gameplay* o *paideia* encuentran en estas páginas un espacio en el que desvelarse en toda su capacidad expresiva gracias a la habilidad de Iván Martín para unir intención divulgativa y rigor científico.

El capítulo 3, *Descubriendo al "titiritero"*, supone un acercamiento a la narrativa proposicional como primer bloque del modelo de análisis videolúdico. Aquí, se detiene el autor a explicarnos las características de los videojuegos argumentales y los no argumentales para luego señalar que, al aplicar el modelo a tres videojuegos pertenecientes a categorías, géneros, temporalidades y consolas diferentes, su objetivo es poner a prueba la adaptabilidad y flexibilidad del modelo para desentramar el guion videolúdico de cualquier título. Los tres videojuegos son *Sonic the Hedgehog*, *Saga God of War* y *The Sims Social*.

Una vez se adentra en su radiografía del modelo de análisis videolúdico a través del estudio de la narrativa proposicional, el autor se acerca al concepto de diseño argumental y de *gameplay* para adentrarse en el videojuego desde la creación del relato hasta la programación de la inteligencia artificial y el estilo de jugabilidad. Al mismo tiempo, es este capítulo un buen representante de otro rasgo de la obra que nos ocupa: la cuidadosa inclusión de figuras y cuadros que acompañan al lector por sus distintos entramados. Sean imágenes ilustrativas de algún videojuego, mapas conceptuales elaborados por el propio autor o adaptaciones de las aportaciones de otros estudiosos, este material es siempre práctico e ilustrativo para el lector.

*La segunda "hélice"*, el capítulo 4, gira en torno al lenguaje del jugador y las características de su comunicación y, por tanto, completa el modelo de análisis videolúdico con el estudio de la retronarratividad. Al tratar el lenguaje del lector, el autor ofrece al lector una introducción a la teoría del jugador, un breve y al mismo tiempo completo esbozo de la psicología del jugador y una descripción del proceso de

personalización del relato que es el fruto de la relación jugador-universo editable. Por último, en un apartado que dedica a la *Paideia*, Iván Martín toca una cuestión que despierta gran interés social: la potenciación de una serie de aptitudes o habilidades cognitivas que se desarrollan con el entrenamiento a lo largo de una partida en un videojuego. Estas capacidades potenciadas por la *paideia* de un videojuego son la visoespacial, la memorística, la lógica y la social.

El último capítulo, *Análisis videolúdicos*, es una aplicación práctica en los tres videojuegos antes citados del modelo que se ha ido definiendo en las páginas precedentes. Con cada juego, el autor estudia, por una parte, aspectos relacionados con la narrativa proposicional como el relato jugable, los existentes del relato y el *gameplay* y, por otra parte, rasgos vinculados a la retronarrativa como la narración ergódica y la *paideia*.

El *Epílogo: la búsqueda de otros formatos* se percibe como un ejercicio de coherencia ante el hecho de que las transformaciones que se dan en el medio videolúdico son constantes y generan formas nuevas de narración y de retronarración a un ritmo vertiginoso. Iván Martín menciona y comenta brevemente fenómenos novedosos como el *indie game* o videojuego de autor, el *oculus rift* y la aparición de los *youtubers* que han llegado a la fama compartiendo con otros sus experiencias personales con algún videojuego. Quedan cerrados el epílogo y el libro con reflexiones tan interesantes como el arraigo del concepto de comunicación virtual en las nuevas generaciones, la imbricación del videojuego en la cotidianidad de muchos o el descubrimiento del videojuego como una forma de expresión que excede el mero entretenimiento.

Las referencias que quedan incluidas al final del libro están divididas en *Bibliografía* y *Ludografía*. Las obras recogidas en la primera son clara muestra de la admirable interdisciplinariedad que caracteriza este trabajo, mientras que la segunda da fe del extenso manejo de materiales videolúdicos que ya se entrevé en las páginas de todo el libro. Todo ello sustenta, sin duda alguna, la profundidad de las teorías que Iván Martín propone y la capacidad para probarlas de un modo práctico impecable.

ULPGC  
andamana.bautista@ulpgc.es