

El arte de contar una historia en una relación espacio tiempo imaginaria: los videojuegos

Fiorella Rodríguez ⁽¹⁾

Resumen: El presente trabajo aborda las transformaciones y desafíos que se producen partiendo de la objetividad, llegando a la subjetividad. Tiene como finalidad comprender el potencial narrativo de los videojuegos. El análisis se realizó a partir del estudio de los videojuegos como objeto, para comprender mejor a su público principal, que son los jóvenes gamers. Para el desarrollo de la investigación se tomó en cuenta el panorama actual de la industria y hacia dónde va dirigido, pero también se hace un breve recuento histórico de los videojuegos para proporcionar una visión más amplia del contexto.

Actualmente, los videojuegos más populares se caracterizan por su gran impacto visual, con partidas cortas y basadas en rondas, lo que facilita repetir un formato similar tanto de modo individual como en equipo. Este modelo sugiere una tendencia hacia contenidos más ligeros y de menor profundidad, lo que ha provocado, en los últimos años, un creciente interés, tanto por estudios grandes como independientes, en el desarrollo de videojuegos orientados hacia la narrativa con una gran variedad estilística y temática. La narrativa visual, la forma de contar una historia a través de imágenes, juega un rol importante en la profundización de un argumento continuo. Por ello, se hará hincapié en fundamentos del diseño de personajes, fondos, jugabilidad y teoría del color en videojuegos que incorporan este nuevo paradigma narrativo, para determinar cómo estos pueden influir en la experiencia del usuario. Para ello, se analizarán distintos casos, como el estudio Naughty Dog, creadores del aclamado *The Last of Us* y *Gris* de Nomada Studio, un estudio independiente español.

Palabras clave: Diseño - Narrativa - Videojuegos - Emoción - Gamer

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 124-125]

⁽¹⁾ **Fiorella Rodríguez** (Ecuador). Diseñadora. El presente artículo ha sido desarrollado en 2024, en el último período de la Licenciatura en Diseño, bajo la dirección de la Profesora Dra. Arq. Sandra Navarrete. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Introducción

Los videojuegos en la actualidad evidencian transformaciones que van desde las temáticas que se suelen tratar, los géneros más comunes y también el estilo artístico. Todos estos elementos se conjugan para influenciar en la experiencia de jugabilidad de un público *gamer*. En base a esto se plantea la siguiente pregunta: ¿De qué manera la industria de los videojuegos a través de la narrativa visual aborda temáticas profundas y emocionales para los *gamers* jóvenes en la actualidad? Se entiende a los videojuegos como un arte, así como el objeto singular de la investigación, y la relación directa que tiene con los *gamers* jóvenes, público objetivo de esta industria, sujeto de análisis de reacciones emocionales en este artículo. Para abordar esta investigación, se pensó en el objeto y sujeto mencionados, así como elementos específicos que podrán aportar a una mejor comprensión de por qué se produce la transformación en un sector de la industria de los videojuegos hacia temáticas más sensibles. El análisis del recurso narrativo visual de los videojuegos es el soporte principal para comunicar con un lenguaje visual acorde al argumento del mismo. Para ello se tomó en cuenta la estética (distintos recursos del diseño) personajes, color, mecánicas y fondos, aspectos que pueden comunicar de forma explícita e implícita un concepto.

De lo lúdico a lo sensible

Como punto de partida, el videojuego no sería posible sin la dinámica del juego en sí, esta es una de las actividades que está incorporada en nuestra sociedad desde su inicio. El primer registro de una referencia sobre el juego data del año 3000 A.C. y, según Alberto Nallar, en su libro *Diseño de juegos en América Latina*, “El juego está presente en todas las culturas sin excepción, donde ha servido a los fines de expresarnos, socializar y aprender, todo ello a través de la diversión.” (2015, p. 32). Lo que da a entender que, desde la niñez, y debido a la naturaleza curiosa del ser humano, se buscó subsanar dicha necesidad de entender a lo que nos rodea a través del juego. Uno de los objetos más efectivos para satisfacer dicha necesidad son los juguetes, los cuales tienen la principal finalidad de que el niño experimente con el objeto a través del tacto, y así comenzar a reconocer otros elementos característicos como el color, formas e incluso aromas. Además de los juguetes, los juegos de mesa son otra creación del ser humano que tiene una dinámica más compleja. Tanto los juguetes como los juegos de mesa pueden ser considerados como objetos artísticos debido a su proceso de diseño. Como mencionan Viktor Lowenfeld y Lambert Brittain en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora*, “El arte puede contribuir enormemente a este desarrollo, pues el aprendizaje tiene lugar en la interacción del niño y el ambiente” (1961, p. 119). Lo que sugiere que estos objetos lúdicos con cualidad artística poseen un gran potencial recreativo, pero también educativo, ya que de esta manera se agudizan sus sentidos y logra comprender mejor el mundo que lo rodea. A medida que se avanza en edad, los juguetes adquieren mecánicas más complejas y desafíos, lo que puede ayudar a mejorar el desarrollo cognitivo. Si bien la dinámica de juego está presente desde la primera infancia, sucede de forma más precaria que cuando se es mayor y se pueden desarrollar sistemas de

juego que implican nuevas dinámicas como reglas y sistemas más complejos. No es sencillo encasillar al juego en una sola definición, ya que se caracteriza por su adaptabilidad y versatilidad. Se puede jugar a través de mecánicas simples o complejas, con o sin objetos y también por cuenta propia o con alguien más. Justamente, Nallar logra entender esta naturaleza y define al juego como:

Es una forma de ver y de mostrar el mundo. Nos facilita una vía especial para la creatividad. Al inventar ficciones y reglas estamos visibilizando universos o mundos nuevos que nuestros semejantes disfrutan, y estamos contando historias, que es una de las formas más intensas de comunicación. (2015, p.33)

Esta definición parece describir la naturaleza del juego. El ser humano puede utilizar el juego tanto para plantear universos ficticios, y a la vez utilizar mecánicas o reglas específicas. La dualidad de estos dos procesos mantiene un equilibrio que hace que el o los jugadores puedan desarrollar una serie de habilidades cognitivas, sociales e incluso creativas. Los juegos pueden tomar distintas materialidades y formatos acordes a gustos y rango etario. Dentro de este paradigma, comienzan a surgir otros objetos que van más allá del juguete con el que socializa desde una edad temprana y gracias a la Era Digital surge el primer videojuego. Según un artículo de *National Geographic*, “El primer videojuego ampliamente reconocido como tal es Pong. Fue desarrollado por la empresa Atari como una recreación electrónica del ping pong y lanzado en 1972.” (Abel, 2024). Este videojuego se podía jugar en una máquina de arcade, donde se insertaban monedas para poder jugar. Generalmente, las personas tenían que ir a lugares concretos como bares, o lugares destinados al entretenimiento para jugar.

Del Pong a los juegos actuales hay todo un camino recorrido, en el que se tuvo que experimentar con una tecnología en permanente desarrollo. Se dejó de lado la visión de que los videojuegos se jugarían de forma casual en los bares, y se comenzó a crear consolas que se podrían tener en casa como el Playstation I o el Nintendo Game Boy, portátil. Este cambio tuvo una muy buena acogida por parte del público, ya que todos podrían jugar de forma más cómoda y sin limitaciones horarias o restricciones de movilidad, transformando la experiencia en algo más cómoda, a nivel personal e incluso familiar.

El magnetismo de los videojuegos

Sin dudas, estos cambios produjeron muchas posibilidades a los caminos que tomarían los videojuegos. Esta industria comenzó a crecer y a globalizarse en poco tiempo. Así como se expandió la oferta, también surgió la demanda de juegos más variados y adaptados a distintos públicos, tanto infantiles como juveniles y adultos. Se apuntaba a una edad promedio, ya que los gráficos y mecánicas podrían resultar más llamativos y afines para la juventud, considerada un periodo ideal. En cuanto a la variedad, se tomó en consideración al público, que a inicios de los dos mil, en el que se popularizaron las consolas, se sugiere que tendía a ser mayoritariamente masculino. Sin embargo, no hay una certeza exacta en

ello, ya que también había juegos diseñados para un público femenino que tenían buena acogida por ese público. En la actualidad existen diversas miradas que mencionan que, tanto del lado femenino como masculino, se solía jugar también videojuegos que no encajaban dentro de los roles de género. De todas formas, hasta hace poco tiempo esa concepción del videojuego tendía a ser asociada principalmente con el público masculino, por lo que se desarrollaron una serie de videojuegos que se podrían adaptar más fácil dentro de ese molde. Es así como se popularizaron videojuegos de los géneros: disparos, deportes, competitivo, acción, aventura, simulación, etc. Los géneros que tienen mayor acogida en la actualidad son los de disparos, competitivos y *battle royale*: un amplio número de jugadores lucha por sobrevivir. Con ejemplos actuales que lideran récords en popularidad como: *Fortnite*, un videojuego que se puede jugar en distintas consolas como PlayStation, Xbox o PC.



Figura 1. Screenshot gameplay de Fortnite. Captura realizada por la autora.

Este videojuego de estilo *battle royale*, fue creado en 2017, y no se popularizaría masivamente sino hasta la pandemia del Covid-19 en 2020. Debido al confinamiento la sociedad buscaba distintas maneras de conectar, y *Fortnite* surgió como una respuesta a ello, ya que, al poder jugarse en línea, era posible interactuar a través de las pantallas con amigos y seres queridos. De esta manera, millones de personas se sumarian al videojuego, y transcurrida la pandemia sigue manteniendo su popularidad por sus diversas modalidades de juego. Como es habitual en *Fortnite*, su contenido representa una potente herramienta de seducción para los jugadores, debido a las constantes actualizaciones que realiza acorde a las temporadas del juego. Cada temporada de *Fortnite*, que dura aproximadamente 10 semanas, introduce nuevos contenidos en torno a un nuevo tema (Soto de la Cruz, et al. 2023, p. 8). Las partidas breves y entretenidas, avatares y accesorios atractivos y personalizables, y los eventos *in-game* como organizar conciertos de artistas famosos, son estrategias

pensadas para mantener al usuario entretenido. Además de que se garantiza que el jugador sea recompensado mientras más juega, fidelizándolo como audiencia.

En base a esto, podría decirse que este videojuego proporciona al usuario la posibilidad de interactuar en tiempo real con otros usuarios, y que el espíritu competitivo es el motor principal del videojuego. Al no haber un aspecto narrativo profundo, el *gamer* puede enfocarse en una experiencia general amena y predecible, que lo dejará en la constante expectativa de lo que contendrán las nuevas actualizaciones mensuales. Además del exitoso caso reciente de *Fortnite*, también hay otros videojuegos de la misma línea de género competitivo o de disparos y acción que tienen una popularidad similar hasta la fecha, como: *Call of Duty: Warzone*, *League of Legends* o *Grand Theft Auto V*. Justamente, estos videojuegos tienen en común la posibilidad de jugarlos en línea, lo que genera la suposición de que quizás en base a lo mencionado, los *gamers* también buscan tener interacciones y conexiones con otros *gamers* que comparten el mismo interés.

La distorsión espacio temporal

En base a lo analizado, se puede comprender por qué los géneros mencionados son los líderes. Estos permiten desafiar capacidades mediante enfrentamientos directos, donde no hace falta pensar en estrategias demasiado complejas, y es posible conectar y socializar fácilmente. Sin embargo, también se podría destacar que, al tener una mecánica en la que se gane o se pierda la partida, siempre habrá la posibilidad de volver a jugar lo mismo una y otra vez. Esto podría sugerir que el jugador está inmerso en un contenido repetitivo, donde muchos factores se vuelven predecibles, como el escoger el mapa en el que jugará, el personaje, el arma y los accesorios. Incluso el entorno en el que jugará será el mismo, ya que no tiene un rol más allá de contextualizar la locación del usuario. Esto podría llegar a darle al jugador la ilusión de que el juego se mantiene novedoso, cuando no necesariamente podría ser así. Por ello, la sociabilización dentro del juego se vuelve tan relevante ya que puede llegar a dar un factor sorpresa. En este tipo de videojuegos, se suelen plantear cuestiones narrativas más profundas, con temáticas donde se exploran las emociones humanas, el foco está en la historia y todos los elementos que la conforman. En estos casos, hay un apartado conceptual mayor, donde se profundiza y se toma muy en cuenta el diseño, se piensa en cómo cada elemento interviene y se relaciona con otros dentro de un contexto específico para comunicar una atmósfera o una situación concreta. Al momento de contar una historia, existen distintas maneras de hacerlo. La forma más común es a través de la comunicación directa con alguien más. También se puede hacer mediante lenguajes artísticos como la música, la pintura y el cine. El videojuego es capaz de integrar todo lo mencionado o puede tomar solo una estrategia para contar una historia. Su naturaleza lúdica permite experimentar de formas ilimitadas, ya que no es necesario aterrizar las ideas en torno a lo real o convencional para lograrlo. Existen videojuegos narrativos que incluyen voces para poder articular de forma más realista la historia que transcurre y simultáneamente se utiliza el entorno, personajes y paletas de color para contar la misma. También hay videojuegos que deciden contar sus historias únicamente

a través de lo visual, sin la intervención de voces ni textos, lo cual deja mucha más cabida a la libre interpretación. Por ese motivo, puede llegar a ser muy relevante profundizar en cómo lucirá el personaje, las paletas de color que pueden crear atmósferas e incluso los objetos que conforman el espacio.

A continuación, se hará un análisis de dos videojuegos, uno más comercial y otro más sensible. Ambos tienen en común una visión narrativa que incorpora formas convencionales y también únicas. Son importantes ejemplos para indicar que sí es posible comunicar temáticas profundas a través de ellos.

La relevancia del enfoque narrativo

El primer videojuego que se analiza es *The Last of Us*, de género aventura y acción que es triple A (AAA+), o sea desarrollado y distribuido por una empresa de alto presupuesto, en este caso, Naughty Dogs. Este videojuego se contextualiza en un mundo post apocalíptico, a causa del brote de un hongo capaz de controlar las acciones del ser humano, convirtiéndolo en un ser hostil y contagioso a los demás. Joel, el protagonista, se aventura en las distintas realidades y en el camino protege a una niña llamada Ellie, quien se contagió del hongo, pero es inmune. En medio del caos y la división en la sociedad, se profundiza en las relaciones humanas, y sobre todo la relación que mantienen ambos personajes. Este juego destaca la naturaleza humana, pero también la posibilidad de adaptación y cambio ante la adversidad. La narrativa se da principalmente a través del diálogo con las interacciones que tienen los personajes entre sí o cuando piensan en voz alta. Pero también se juega con el potencial cinematográfico del videojuego, en el que se le da mucha relevancia al diseño de entornos. Estos representan lugares realistas y creíbles donde sucedió un apocalipsis. La arquitectura impresiona ya que se observan constantemente estructuras devastadas. Todo esto refuerza la idea de que fue un fenómeno global y que volver a la vida de antes del apocalipsis es prácticamente imposible.



Figura 2. Screenshot gameplay The Last of Us. Captura realizada por la autora.

Por otra parte, está el diseño de personajes, su estilo es acorde a la circunstancia apocalíptica. La indumentaria debe ser adaptable ante cualquier adversidad. Joel, quien tiene una personalidad más ruda, luce físicamente más robusto, ya que además es quien ejerce la fuerza para proteger a Ellie. Dentro del diseño de personajes, a menudo se usan formas básicas para representar la personalidad. Al ser Joel más reservado pero confiable, utiliza un lenguaje de formas más cuadrado, esto se puede ver en zonas como su rostro o torso. Por otra parte, cuando Ellie es pequeña, tiene un lenguaje de formas redondeado, representando su inocencia e inexperiencia.



Figura 3. (izquierda Ellie) y (derecha Joel). Screenshot del gameplay de The Last of Us.
Captura realizada por la autora.

Finalmente, el color también es relevante para crear las atmósferas y contarnos sobre los personajes y el entorno. A través del juego de luz y sombra se puede crear mayor dramatismo. El color en los personajes es interesante, ya que, como se ve en la figura 1.1.5, Ellie utiliza una camiseta roja, mientras que Joel, utiliza una camisa verde muy desgastada. Ambos colores son complementarios, están opuestos dentro del círculo cromático, por lo que al juntarlos crean un gran contraste. El uso de complementarios en personajes es muy común para reforzar dinámicas de pares, en las que inconscientemente se diferencia fácilmente a cada personaje. En los entornos, generalmente tiende a verse una atmósfera más grisácea, como en la figura 1.1.4, debido al ambiente post apocalíptico.

Todos estos elementos de diseño están cuidadosamente pensados para narrar. El hecho de que se utilice un estilo crudo y realista puede llegar a ser impactante e inmersivo, lo que deja la sensación de querer saber qué más sucederá en el entramado de los personajes y la historia a medida que se juega.

La narrativa emocional

El otro ejemplo que se tomó para el análisis es *Gris*, un videojuego de plataforma realizado por un estudio independiente llamado Nomada Studio. La dirección estuvo a cargo del español Conrad Roset, quien lanzó el juego en 2018. A diferencia de *The Last of Us*, los recursos de este estudio eran mucho más limitados, pero, aun así, lograron generar una propuesta innovadora. Con una estética sintetizada de estilo acuarela, este juego trata sobre el proceso de duelo atravesado por la protagonista, quien sufrió una pérdida. Nunca se explicita a quién perdió, sino que, a medida que se juega, se van uniendo las diferentes piezas del rompecabezas que ayudan a generar diversas interpretaciones hasta el final. Este videojuego también logró diferenciarse por utilizar la narrativa únicamente a través de lo visual y auditivo, ya que no hay diálogos o textos que sirvan como un índice de lo que ocurre. En este caso, el foco estará sobre todo en los entornos y cómo se fusionan con el color para contarnos la historia.

Al inicio del juego, la protagonista se ve inmersa en un mundo que está en blanco y negro, donde se representa la negación, la etapa inmediata que ocurre tras la pérdida. Tanto el blanco como el negro generan opuestos; el blanco es la luz y el negro la ausencia de ella. Las escenas carecen de vida, no hay naturaleza alrededor y hay muchas piezas rotas. El personaje se mueve más lento y la música es melancólica.



Figura 4. Screenshot del videojuego *Gris*, etapa negación. 2018.
Captura realizada por la autora.

Luego sucede la etapa de la ira, en la que la protagonista se vuelve más dinámica y, al mismo tiempo, su entorno se vuelve más hostil. El color rojo suele asociarse con la pasión o la ira, siendo este el segundo caso. Las formas de distintos objetos son más triangulares, lo que se interpreta como algo más peligroso o impredecible. A medida que la protagonista avanza es golpeada por ráfagas de aire que la empujan y no le permiten avanzar, una metá-

fora de cómo la ira impulsa a retroceder. La música también ayuda a mantener una atmósfera bastante tensa, con instrumentos que hacen sonidos agudos como el violín. (Figura 5) Posteriormente sigue la etapa de la negociación, en la que la protagonista cree tener el control nuevamente. En esta etapa se ve cómo surgen elementos vivos y cómo se dejan de lado las paletas limitadas, donde el rojo previo de la etapa de la ira se fusiona con un nuevo color: el verde. Se tiende a asociar este color con lo natural, lo tranquilo, y al estar combinado con el rojo se interpreta que la emoción continúa siendo negativa. El lenguaje de formas es cuadrado, por lo que también da la sensación de una falsa estabilidad. (Figura 6)



Figura 5. Screenshots del videojuego Gris, etapa ira. 2018.
Captura realizada por la autora.



Figura 6. Screenshot del videojuego Gris, etapa negociación. 2018.
Captura realizada por la autora.

Luego sigue la etapa de la depresión, cuando la protagonista, a pesar de sus esfuerzos, se sumerge en una zona acuática donde salir por su cuenta es muy complicado. Cuando está a punto de sumirse en la oscuridad de esa zona, puede resurgir con la ayuda de una tortuga. Aunque se enfrenta nuevamente a una anguila, que sería su propia sombra queriendo arrastrarla de nuevo a la profundidad. En los entornos se ve un constante uso del color azul, asociado con la calma, pero también con la tristeza.



Figura 7. Screenshots del videojuego Gris, etapa depresión. 2018.

Captura realizada por la autora.

Finalmente llega la etapa de la aceptación, en la que resulta conmovedor observar cómo todos los colores antes mencionados se fusionan y entran en escena junto al nuevo color: el amarillo. Este color suele ser asociado con luz y esperanza. La protagonista logra aceptar todos los colores o etapas previas como parte de sí, sin la intención de querer cambiarlos o reemplazarlos. Todo ese camino recorrido revela una transformación. Cabe mencionar que la jugabilidad también ayuda a interpretar este crecimiento. (Figura 8)

Al inicio, la protagonista estaba abatida y no tenía herramientas ni ayuda para superar sus desafíos, pero al adquirir poderes determinados (metáfora psicológica) puede hacer frente a cada emoción, y el mensaje final indica que sanar no es un proceso lineal.



Figura 8. Screenshot del videojuego Gris, etapa aceptación. 2018. Captura realizada por la autora.

Más allá del juego: el futuro de la narrativa en los videojuegos

Puede observarse que existen muchas formas de abordar la narrativa visual. El argumento está relacionado con las emociones, ya que aquel que narra o cuenta la historia se ve atravesado por diversas vivencias que, de forma consciente e inconsciente, se insertan dentro de la inmensa diversidad de formas artísticas. En el caso de los videojuegos, con dos propuestas diferentes, ambas tienen en común el uso de lo visual para contar parte o toda la historia. Las asociaciones que puede hacer el jugador en torno a lo que ve en el videojuego pueden ser muy diversas, subjetivas. Es evidente que la protagonista de Gris interpela y conmueve por la forma en que atraviesa su duelo. En ambos casos, estas sensaciones se ven intensificadas por la forma en que funcionan los videojuegos. Al ser lúdicos e involucrar directamente al jugador en las decisiones que toma el protagonista con el que se juega, se genera un vínculo especial, incluso más directo, porque es el jugador quien toma las decisiones por ellos.

Por el contrario, los videojuegos que tienen un enfoque en torno al entretenimiento, se puede decir que el vínculo que genera jugador con sus personajes o entornos es más objetivo.

Conclusión

En el desarrollo de este artículo, se ha podido analizar cómo se han ido transformando los videojuegos hasta la actualidad. Progresivamente se ve un cambio de paradigma en el que ya no solo los videojuegos diseñados para entretener tienen buena acogida, sino

que juegos con una intensa narrativa como pilar esencial toman mayor relevancia en la actualidad. La posmodernidad evidencia la importancia de mostrar la diversidad de sensibilidades, donde pueden entrar temáticas profundas y complejas como la supervivencia en un entorno hostil, así como la manera en la que se lidia con el duelo que surge a raíz de una pérdida, como es el caso de Gris. Ambos ejemplos no necesariamente emocionan, pero a través de la narrativa se logra comprender y empatizar con lo que les sucede a los personajes.

También es interesante observar cómo se generan comunidades mediante las interacciones que se pueden dar en línea, por lo que, aunque un videojuego haya sido creado por una empresa de visión más objetiva, con el objetivo de obtener popularidad y no desarrollar la sensibilidad, aun así, logra unificar a muchas personas que juegan a distancia.

Lo esperable es que pueda lograrse un equilibrio entre entretenimiento y profundización emocional. De esta manera, se podrían combinar tecnologías interesantes y novedosas, como el universo del Metaverso de Fortnite, con narrativas que propongan realidades que tomen en cuenta recursos estilísticos que salgan de lo hegemónico. Y también que se tomen diversas direcciones creativas para crear videojuegos atractivos que emocionen y humanicen.

Referencias Bibliográficas

- Abel, G. (2024). ¿Cuál fue el primer videojuego? Esta es la historia de un pasatiempo universal. Recuperado de National Geographic: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cual-fue-primer-videojuego-esta-es-historia-pasatiempo-universal_20123
- Lowenfeld, V. (1957). Desarrollo de la Capacidad Creadora. Buenos Aires: Kapelusz. Nallar, A. (2015). Diseño de Juegos en América Latina. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: CreateSpace.
- Soto de la Cruz, J., Cortés, S., & Lacasa, P. (2023). La reinención del videojuego y nuevas formas de consumo en tiempos de confinamiento. Caso Fortnite.
- Comunicación y sociedad, 20, e8455. Epub. Recuperado de: <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8455>

Abstract: This paper addresses the transformations and challenges that arise from objectivity to subjectivity. Its purpose is to understand the narrative potential of video games. The analysis was conducted through the study of video games as objects, in order to better understand their primary audience, young gamers. The current landscape of the industry and its direction were taken into account in the development of the research, but a brief historical account of video games is also provided to provide a broader view of the context. Currently, the most popular video games are characterized by their high visual impact, with short, round-based matches, which makes it easy to repeat a similar format both

individually and in teams. This model suggests a trend toward lighter, less in-depth content, which has led, in recent years, to a growing interest among both large and independent studios in the development of narrative-oriented video games with a wide variety of styles and themes. Visual narrative, the way of telling a story through images, plays an important role in deepening a continuous plot. Therefore, emphasis will be placed on the fundamentals of character design, backgrounds, gameplay, and color theory in video games that incorporate this new narrative paradigm, to determine how these can influence the user experience. To this end, various cases will be analyzed, such as Naughty Dog, creators of the acclaimed “The Last of Us,” and “Gris” by Nomada Studio, an independent Spanish studio.

Keywords: Design - Narrative - Video Games - Emotion - Gamer

Resumo: Este artigo aborda as transformações e os desafios que surgem da objetividade para a subjetividade. Seu objetivo é compreender o potencial narrativo dos videogames. A análise foi conduzida por meio do estudo dos videogames como objetos, a fim de melhor compreender seu público principal, os jovens jogadores. O cenário atual da indústria e sua direção foram considerados no desenvolvimento da pesquisa, mas um breve relato histórico dos videogames também é fornecido para proporcionar uma visão mais ampla do contexto.

Atualmente, os videogames mais populares são caracterizados por seu alto impacto visual, com partidas curtas em rodadas, o que facilita a repetição de um formato semelhante tanto individualmente quanto em equipes. Esse modelo sugere uma tendência para um conteúdo mais leve e menos aprofundado, o que levou, nos últimos anos, a um interesse crescente entre estúdios grandes e independentes no desenvolvimento de videogames com foco em narrativa, com uma ampla variedade de estilos e temas. A narrativa visual, a maneira de contar uma história por meio de imagens, desempenha um papel importante no aprofundamento de um enredo contínuo. Portanto, a ênfase será colocada nos fundamentos do design de personagens, cenários, jogabilidade e teoria das cores em videogames que incorporam esse novo paradigma narrativo, para determinar como estes podem influenciar a experiência do usuário. Para tanto, serão analisados diversos casos, como o da Naughty Dog, criadora do aclamado “The Last of Us”, e o de “Gris”, do Nomada Studio, estúdio independente espanhol.

Palavras-chave: Design - Narrativa - Videogames - Emoção - Gamer

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
