

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades

**Review académico de *Mass Effect*
Artículo Académico**

Joaquín Andrés Crespo Gomezjurado

Artes Liberales

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Liberales

Quito, 15 de diciembre de 2015

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Review académico de *Mass Effect*

Joaquín Andrés Crespo Gomezjurado

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Álvaro Alemán , PhD.

Firma del profesor

Quito, 15 de diciembre de 2015

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Joaquín Andrés Crespo Gomezjurado

Código: 00101899

Cédula de Identidad: 1723923841

Lugar y fecha: Quito, diciembre de 2015

DEDICATORIA

A Jennifer Hale, la mejor Comandante Shepard.

AGRADECIMIENTOS

A Paula, Jean, Valentina y Alejandro. Por introducirme y compartir conmigo el mundo de ser uno mismo, por creer en mí y por ser el impulso que me lleva a seguir mis sueños.

A Alvaro. Por tenerme paciencia y comprender mis necesidades.

A Erich. Por todo.

RESUMEN

Este texto examina, a través de la serie de videojuegos *Mass Effect*, varios de los elementos y herramientas propias de este medio y cómo estos configuran la experiencia del/la jugador/a/lector. Adicionalmente, se utiliza a *Mass Effect* para ilustrar como estas herramientas y elementos pueden servir para explorar la condición humana de una forma poderosa y legítima.

ABSTRACT

This text examines, through the videogame series *Mass Effect*, many of the elements and tools used in this medium and how they configure the player/readers experience. Furthermore, *Mass Effect* serves to illustrate how these elements and tools can be used to explore the human condition in powerful and legitimate fashion.

TABLA DE CONTENIDO

Tutorial: Introducción, historia y terminología	Error! Bookmark not defined.
Nivel 1: El jugador y su rol	16
Nivel 2: La escritura y narrativa en los videojuegos.....	19
Nivel 3: La inmersión	23
Nivel 4: La experiencia interactiva	31
Final Boss: Conclusiones	36
Notas.....	39
Bibliografía	40

TUTORIAL (INTRODUCCIÓN)

En el año 2148, exploradores en marte descubrieron los restos de una civilización avanzada capaz del viaje interestelar (Protheans). En las décadas que siguieron, estos misteriosos artefactos revelaron nuevas y asombrosas tecnologías, permitiendo el viaje a las estrellas más lejanas. La base de esta increíble tecnología era una fuerza que controlaba el mismísimo tejido espacio tiempo.

Lo llamaron el más grande descubrimiento de la historia.

La civilización galáctica lo llamaba... MASS EFFECT. (Mass Effect)

Eran los años 1970s en Estados Unidos. En un bar habían puesto un aparato nuevo y extraño, un cliente del bar se acerca dubitativo a la máquina e inserta una moneda en la ranura correspondiente; en la pantalla del aparato salen dos líneas verticales azules sobre un fondo negro, y una bola del mismo color que empieza a moverse por la pantalla. El cliente, al ver esto, instintivamente empuja la palanca que tenía frente a él, y esto hace que una de las líneas verticales se mueva para arriba en la pantalla e intercepte la trayectoria de la pelotita, la haga rebotar y cruzar hasta el otro lado de la pantalla, y desaparecer.

Enseguida, un marcador digital muestra: 1 a 0. El cliente emocionado llama a un amigo suyo para que viera el aparato. Dentro de poco, una multitud está reunida alrededor de la máquina observando el simple pero apasionante juego. Hacia el final de la noche, cuando los dueños del bar revisan las ganancias del día, quedaron sorprendidos al ver que no entraba una moneda más en la máquina. Muy pronto habría una proliferación de este juego, llamado "Pong", en todo Estados Unidos y así se daría inicio a la industria de los videojuegos.

Desde los días de los *Arcades*¹ de finales del siglo XIX, hasta las mega corporaciones y estudios renombrados de hoy en día, los videojuegos y su industria han tenido un

crecimiento exponencial. Las ganancias de esta industria se cuentan en decenas de miles de millones de dólares. Se estima que en 2015 las ventas de videojuegos a nivel mundial alcancen 74,2 billones de dólares, superando ampliamente a otras industrias del entretenimiento como el cine y la música. (Moser, 2015) Pero los videojuegos no son un fenómeno aislado que sucede solo en EEUU, sino parte importante de los procesos de globalización. Por ejemplo, uno de los países que más jugadores activos tiene es Brasil, con casi cuarenta millones que juegan regularmente (Statista, 2012). Sin embargo la relevancia de los videojuegos no está solo en los números, es claro el impacto económico que tienen, pero también resulta fundamental analizar qué es lo que estos juegos, como medio artístico y de consumo masivo, comunican y qué valores promueven ya sea conscientemente, o como productos culturales que hacen eco de su realidad propia. Pero no solo la industria ha crecido, los videojuegos, en sí, han evolucionado tanto es aspectos técnicos como en complejidad narrativa. Un ejemplo de esto es la saga *Mass Effect* (2007-2012). Esta serie de tres juegos (*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*), creados por el estudio *BioWare*, presenta tanto en su desarrollo narrativo como en sus mecánicas, la capacidad de los videojuegos para configurarse como un medio artístico y de entretenimiento poderoso.

Los juegos de *Mass Effect* se enmarcan en lo que se conoce como una ópera espacial²; *Star Wars*³ o *Star Trek*⁴ pertenecen también a este subgénero de la ciencia ficción. Otra categoría a la que pertenece el juego es a *los juegos de rol (RPG)*, juegos en los que el principal atractivo recae sobre la narrativa y el desarrollo de personajes (Santoyo, 2013). Estas dos categorías, y su ejecución en los tres videojuegos, hacen de la serie *Mass Effect* unos textos sumamente interesantes ya que ofrece una gran variedad de lecturas y posibilidades de análisis que podrían revelar algo más sobre la condición humana y las

preguntas básicas que lo atormentan. En el presente trabajo se realiza un análisis de los elementos propios de los videojuegos contemporáneos⁵ y sus manifestaciones dentro del juego en cuestión, para luego examinar cómo estos elementos se pueden configurar a la hora de construir una experiencia estética de *Mass Effect*.

Historia de *Mass Effect*

La historia de *Mass Effect*, enmarcada en una realidad alterna, comienza treinta y cinco años después del descubrimiento de ruinas en Marte, mencionadas en el epígrafe, cuando la humanidad se integra a la civilización galáctica. La capital de esta civilización es *The Citadel*, una antigua y enorme estación espacial, sede del *Council* y cuartel general de los *Specters*. El *Council* es un comité ejecutivo compuesto por representantes de las especies más poderosas de la galaxia: las *Asari*, los *Turians* y los *Salarians*. Estas fueron las primeras especies en alcanzar el viaje interestelar. En el contexto de la narrativa de *MAss Effect*, el *Council* no tiene ningún poder oficial sobre los gobiernos independientes de otras especies, sin embargo, las decisiones del *Council* tienen un gran peso en toda la galaxia. Ninguna especie del Consejo es lo suficientemente fuerte como para desafiar a las otras dos. Los *Specters* son agentes de la oficina de Tácticas Especiales y Reconocimiento, y responden sólo al *Council*. Son los operativos militares de élite, y tienen la autoridad para hacer frente a las amenazas a la paz y la estabilidad en cualquier forma que consideren necesaria.

Es ahí en donde entra el/la Comandante Shepard, uno de los mejores soldados de la especie humana. A bordo del *SSV Normandy*, Shepard es enviado/a a la colonia humana de *Eden Prime*, en una misión de prueba con el objetivo de ser el primer humano *specter*. Sin embargo, la misión resulta ser mucho más complicada. Tan pronto como la nave entra en el espacio orbital del planeta, recibe una señal de emergencia diciendo que están siendo

atacados por un enemigo desconocido. Inmediatamente, Shepard desciende al planeta junto a dos compañeros y el *Specter Nihilus*, encargado de evaluarlo/la. Ahí, encuentran a la colonia destruida y numerosos cadáveres. Sin embargo, lo más extraño que encuentran en el planeta es al *Specter* más famoso y respetado, Seren Arterius. En ese momento, él asesina a sangre fría a Nihilus. Después intenta huir del planeta a bordo de una nave gigantesca y de origen extraño, llevándose un artefacto *Prothean*. Pero Shepard logra impedir que se lleve el artefacto.

Al acercarse al artefacto, Shepard tiene una “visión” que le alerta de una invasión por parte de los *Reapers*, un ejército de inteligencias artificiales encargadas de destruir todas las civilizaciones avanzadas cada 50000 años. Inmediatamente, Shepard va a la *Citadel* para advertir al *Council*. Tras mucho esfuerzo logran convencerlos de la traición de Seren y de la inminente invasión de los *Reapers*. Nombran a Shepard el primer *Specter* humano y le asignan la misión de detenerlo.

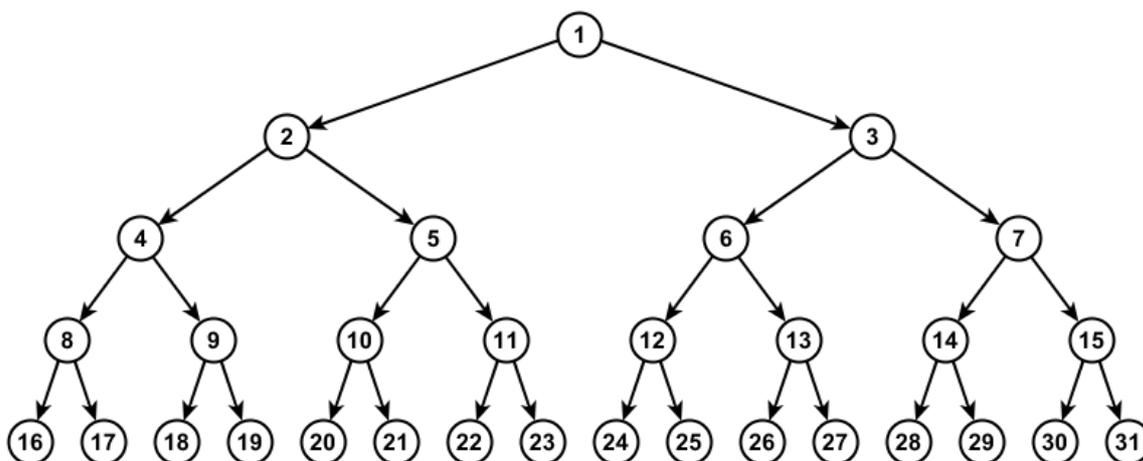
Shepard viaja por varios lugares en toda la galaxia encontrando nuevos aliados y haciendo nuevos enemigos. Finalmente, logra detener a Seren e impedir la invasión *Reaper*, momentáneamente. En los siguientes juegos, *Mass Effect 2 y 3*, Shepard trata de preparar a la galaxia para la inminente invasión y cuando esta sucede, participa en la guerra para salvar a la galaxia. Finalmente, Shepard pierde su vida para conseguir la victoria definitiva.

Terminología y mecánicas básicas de *Mass Effect*

RPG: *Role-playing-game*, es un tipo de juego en el que el/la jugador/a asume el rol de un personaje determinando que interactúa con el universo ficcional. En videojuegos, por lo general, se puede crear o *personalizar* el personaje. A lo largo del juego se gana *XP* (puntos de experiencia) con los que se mejoran las habilidades de dicho personaje. Por ejemplo, en *Mass Effect* el/la jugador/a puede gastar *XP* para que su Shepard tenga acceso a municiones incendiarias, se pueda volver invisible por un momento, o simplemente que tenga mejor puntería y haga más daño con sus armas.

NPC: *Non-playable-characters*. Son los diversos personajes que aparecen en el juego sobre los que el/la jugador/a no puede ejercer control directo. Estos son controlados por los programas de inteligencia artificial del videojuego.

Narrativa ramificada: En este tipo de estructuras narrativas, no lineales, se parte con un número limitado de opciones, que llevan a otras opciones, que a su vez decantan en otras, y así sucesivamente.



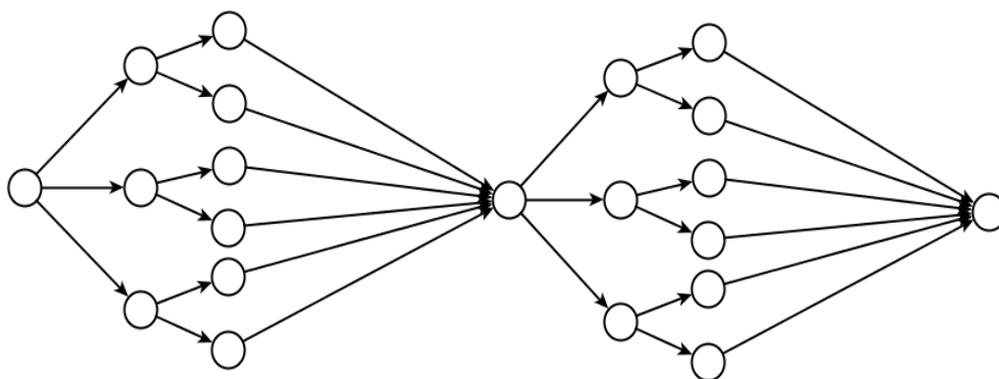
Fuente: [Paul Nelson](#), *The Story Element*

Ahora bien, en *Mass Effect* este tipo de estructura narrativa funciona de forma particular. La acción dramática tiene lugar en dos instancias. La primera instancia es el combate y el movimiento de los personajes a través del espacio dentro del juego. Los niveles están diseñados de forma lineal, es decir, solo hay un camino para ir desde el punto de inicio del nivel hasta el final. No hay atajos o diferentes rutas. El espacio que recorre Shepard es el mismo independientemente de cuantas veces se pase por ese nivel. En esta instancia, la única agencia que tiene el/la jugador/a está en su estilo propio de combate para lidiar con los enemigos que sirven de obstáculos. También existen niveles que son opcionales que no son indispensables para el desarrollo del juego o su progresión narrativa. En este aspecto, el/la jugador/a tiene la prerrogativa de pasar estos niveles opcionales.

La segunda instancia en la el juego entra verdaderamente en una estructura narrativa ramificada, es en la interacción de Shepard con otros personajes. Esta interacción se desarrolla mediante decisiones morales. Estas parten de tres opciones; la primera es *paragon*, que aparece en la pantalla de color azul. Esta está asociada con valores considerados como positivos por los *NPCs*: bondad, honor, “hacer lo correcto”, y decir la verdad. La segunda opción es de neutralidad, en esta opción Shepard no se compromete. Y finalmente tenemos *renegade*, de color rojo, que representa acciones de crueldad, xenofobia y otros valores considerados como negativos. Tomar estas decisiones ramifica la narrativa del juego en medida que determina cómo y en qué condiciones se lleva a cabo la primera instancia de acción dramática. Si el/la jugador/a decide construir un carácter para su Shepard, tomando un mismo tipo de decisiones constantemente, esto abre nuevas opciones que, a su vez, tienen sus consecuencias. Cabe recalcar que el sistema de moralidad no está

presentado en un espectro de “blanco y negro”, existen varios matices que el/la jugador/a tiene que ponderar.

Si tomamos las dos instancias de acción dramática en *Mass Effect*, se puede considerar que tiene una estructura de *foldback* en donde el/la jugador/a toma decisiones pero estas llevan al mismo lugar, lo que cambia es la experiencia de esos lugares.



Fuente: Paul Nelson, *The Story Element*

Loading screen: Una escena que se muestra en la pantalla mientras se cargan los procesos del *software*, en este caso del juego. En *Mass Effect* aparecen varias escenas e imágenes mientras esto sucede. Por lo general estas muestran a la nave de Shepard viajando.

Gamplay: Es la forma en la cual el/la jugador/a interactúa con el videojuego. Está compuesto por las reglas y mecánicas internas del juego.

NIVEL 1: EL/LA JUGADOR/A Y SU ROL

En *La muerte del autor*, Roland Barthes describe a los textos literarios como:

un texto que está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, un cuestionamiento... pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino... (Barthes, 1968, p5)

Este ascenso del “lector como figura clave en el momento artístico” puede ser extrapolado a la gran mayoría de formas artísticas. Y es, tal vez, en los videojuegos en donde más patente se vuelve este proceso. En este caso, la figura en la que se inscriben la multiplicidad de escrituras es el/la jugador/a. Los videojuegos son una experiencia interactiva, el/la jugador/a no es solo la audiencia que acoge lo que sucede en la pantalla y le asigna significados, sino que con cada *clic del mouse* o con cada movimiento en el control, participa activamente en el proceso de creación del videojuego y su experiencia.

Ahora bien, se puede argumentar, y con razón, que esto no es exclusivo de los videojuegos; se requiere de un lector activo para que el libro cobre vida, lo mismo se puede decir de una película, que requiere de ser vista para existir. En esos casos, tanto el libro como la película son formas estabilizadas de “escritura” que suceden en el lector, en los videojuegos, este proceso se ve amplificado por su capacidad de generar inmersión, que será analizado en detalle más adelante, y por la proyección kinestésica; este fenómeno es la experiencia humana de percibir las herramientas que usamos como extensión de nuestro propio cuerpo (Extra Credits, 2012). Dicho fenómeno ocurre al momento de utilizar un control o *mouse* mientras se juega. Lo que puede generar que el/la jugador/a se sienta como participe activo en la confección de su experiencia. En ese sentido, los videojuegos son

obras incompletas, representan un marco dentro del que el/la jugador/a es lector y a la vez autor en medida que va creando la experiencia a medida que la percibe. Esta agencia del/la jugador/a se puede apreciar hasta en los videojuegos más simples. En el clásico *Mario*, por ejemplo, el/la jugador/a tiene que atravesar una serie de niveles para rescatar a la princesa. Para lograr este cometido, existe una gran cantidad de posibilidades. Se puede ir a toda velocidad saltando sobre todos los obstáculos, o se puede ir detenidamente explorando con la cabeza de Mario cada *ladrillo*, o tratando de meterse en cada tubería. ¿Y qué sucede cuando sale un hongo verde (vida extra) a toda velocidad en dirección de los enemigos, de lo desconocido? ¿El/la jugador/a trata desesperadamente de obtenerlo, o se queda donde está? Todo esto representa decisiones que el/la jugador/a toma y que configuran su propia narrativa y experiencia del juego.

Una de las críticas más comunes que reciben los videojuegos es que pertenecen al mundo del escapismo y son una pérdida de tiempo, son bienes de consumo que son parte de una industria cultural masiva. En la *Dialéctica de la Ilustración*, Horkheimer y Adorno hablan de lo que denominan *la cultura de masas*, un mecanismo del orden capitalista que tiene como fin “matar” el arte, que por naturaleza es subversivo, y transformarlo en mero entretenimiento, producido en serie y estandarizado, degradando al arte hasta convertirlo en publicidad y, en el mejor de los casos, en propaganda. En esta medida, el videojuego pasa a ser un aparato más de control. En *Mass Effect* por ejemplo, se puede argumentar con facilidad que presenta una celebración del militarismo así como ciertas actitudes colonizantes y patriarcales, todos, discursos históricos y propios del orden capitalista, liberal y globalizado.

Sin embargo, lo que puede “salvar” a *Mass Effect* y a los videojuegos, es lo que Bordieu llama la *intención estética*. En primera instancia, la *intención* requiere de una forma deliberada de producir el objeto que, en general, responde a las normas convencionales de una sociedad y de un tiempo que configuran al objeto artístico. Todavía podría considerarse que esto se mantiene dentro del paradigma de una industria cultural, pero, en una segunda instancia, la *intención estética* del observador o lector de un objeto puede otorgarle propiedades artísticas. Según Barthes, el arte ocurre verdaderamente en el lector. Él es el que le otorga deliberada o inconscientemente legitimidad al objeto, y es él quien se permite tener la experiencia estética. En este caso, *Mass Effect* se vuelve arte, en la medida que ofrece posibilidades de lectura y en la medida que el/la jugador/a decide buscarlas. Al final, el rol del/la jugador/a es transformarse en ese ser que está entre un *Hacker* y un Bardo, que se abre su propio camino en un mundo virtual conformado por ceros y unos a la vez que se cuenta y cuenta una historia, y al igual que los bardos de la antigüedad, sea un curador de historias. Esta agencia que tiene el/la jugador/a para decidir el valor de lo que juega, es lo que genera que el videojuego escape a la oquedad del consumo.

NIVEL 2: LA ESCRITURA Y NARRATIVA EN VIDEOJUEGOS

La escritura es un elemento esencial en los videojuegos contemporáneos. Durante el desarrollo de un videojuego, los escritores se encargan de crear desde los diálogos entre personajes, hasta los guiones para *cutscenes*⁶ y eventos dentro del juego. En primera instancia, la escritura en videojuegos no se diferencia mucho de lo que asociaríamos con sus contrapartes en otros formatos como el cine y la literatura. En casi todos los casos, su objetivo es mover el juego adelante, destilar complejidad en forma significativa, dar justificaciones de conceptos de juego y mantener al jugador unido a los personajes y escenarios a través de la historia (Biggs, 2014). La serie de *Mass Effect* se caracteriza por usar esta escritura, que podríamos denominar como tradicional, para avanzar la acción del juego. Como se explicó en la sección de Tutorial, gran parte de la narrativa ramificada de *Mass Effect* ocurre en forma de diálogos.

Sin embargo, la escritura en los videojuegos tiene también otra función menos “literaria”, la de acercar al jugador al *gameplay* y a las mecánicas del juego. ¿Cómo sabe el/la jugador/a que debe salir por una puerta específica? ¿Cómo se le explica al jugador que no puede ir a un área determinada? ¿Cómo se usa un objeto determinado? Este tipo de escritura, que sirve para dar cohesión al mundo del juego, tiene varias formas: tutoriales, textos con la descripción de armas y objetos, textos en el *menú* de pausa, la descripción de los objetivos de una misión, etc... Este tipo de escritura de “carpintería”, que está en función del todo, trae a colación un concepto clave: Los videojuegos son un medio audio visual, y la escritura, ya sea tradicional o de carpintería, es solo un engrane dentro de una máquina más grande. Se puede considerar que, a grandes rasgos, la escritura se encarga de generar el argumento, pero la narrativa se genera en todos los niveles.

Para ejemplificar cómo se puede generar narrativa a través del *gameplay*, podemos tomar el sistema de viaje interestelar que utiliza el/la Comandante Shepard y sus cambios a lo largo de los tres juegos, y cómo este genera efectos determinados en el/la jugador/a. En el primer *Mass Effect*, el/la jugador/a escucha constantemente a los *NPCs* decir que la humanidad es nueva en la escena de la comunidad galáctica; “que todavía tiene mucho que aprender” y “que a pesar de la tecnología, la galaxia es todavía un lugar peligroso y lleno de misterios”. Adicionalmente, una vez que Shepard alcanza el estatus de *Specter*, tanto el gobierno humano como el *Council* expresan su apoyo hacia él/ella. Como parte de este apoyo, a Shepard le entregan el comando del *SSV Normandy*, una nave espacial que puede utilizar para explorar la galaxia.

Todo esto se traduce en *gameplay* cuando el/la jugador/a empieza a explorar. A través del *Galaxy Map* el/la jugador/a decide, entre una variedad de posibles destinos, el sistema planetario al que desea ir. El/la jugador/a no tiene restricciones de movimiento y puede ir y venir a su antojo, el único recurso que se emplea es el tiempo que toma sortear los *loading screens*. Una vez dentro del sistema, el/la jugador/a controla un modelo de su nave y la lleva sobre los distintos planetas y asteroides, en ese momento, puede escanearlos y recibe todo tipo de información, desde su nombre, composición, densidad, gravedad, presión atmosférica, periodo de rotación alrededor de su estrella, etc., hasta una breve historia de cada uno. Algunos planetas también proporcionan recursos y objetos clave para cumplir misiones, y hay unos pocos planetas sobre los cuales el/la jugador/a puede aterrizar y explorar desde la superficie. Estos mundos se presentan desolados, mostrando extremos de temperatura y formaciones geográficas agresivas, otros son planos y de clima amigable, en estos últimos se encuentran fósiles y ruinas extrañas. Otros están llenos de cultos

peligrosos y de piratas. Todos estos planetas tan diversos y la posibilidad de visitarlos mientras se cumplen o se buscan misiones, generan en el/la jugador/a esa sensación de que “la galaxia es todavía un lugar peligroso y lleno de misterios”.

Por su lado, para *Mass Effect 2*, tanto el/la jugador/a como Shepard ya son exploradores experimentados de la Vía Láctea. Además de que Shepard ha perdido el apoyo gubernamental y la amenaza *Reaper* hace que el tiempo apremie. Por este motivo, ahora el/la jugador/a necesita, además de tiempo, combustible para viajar con su nave. Y ese combustible se lo compra en estaciones espaciales específicas con el dinero que se consigue a lo largo del juego, dando a entender de que ahora la armada no cubre los gastos. Adicionalmente, desaparece la opción de explorar un planeta recorriendo su superficie; se escanea desde orbita el planeta y se aterriza directamente sobre los puntos de interés, no hay tiempo que perder.

Finalmente, en *Mass Effect 3* la galaxia está en guerra total contra los *Reapers*, Shepard ha recuperado el apoyo gubernamental pero este significa poco, los enemigos destruyen la infraestructura y la mayoría del combustible de la nave se obtiene a través del salvataje de estaciones y naves destruidas. Ahora, la exploración *per se* no es una opción, si se visita un planeta es porque hay una misión específica que cumplir, no se puede aterrizar en uno si no es por ese motivo. Y para empeorar las cosas, Shepard no puede permanecer demasiado tiempo en un sistema determinado porque los *Reapers* detectan la señal del escáner de la nave y atacan. Todo esto genera tensión en el/la jugador/a a través de mecanismos enteramente vinculados al *gameplay*. Como se puede apreciar, mediante la aplicación de diferentes mecánicas y su uso en conjunto con la escritura, se puede generar

una narrativa poderosa que sumerge al jugador en la historia que se desarrolla en el juego;
en *su* historia.

NIVEL 3: LA INMERSIÓN

La inmersión, según la Real Academia de la lengua española, es la “acción de introducir o introducirse plenamente en un ambiente real o imaginario determinado”. Esta definición propone que es necesaria una voluntad de inmersión para que esta suceda. Sin embargo, hay “ambientes” más propicios que otros. Si hablamos de líquidos, resulta más fácil la inmersión en fluidos con menor densidad. De la misma forma, cuando hablamos de “ambientes” imaginarios, que buscan activamente evitar que el sujeto lo logre. Como ejemplo tenemos a Bertold Brecht, dramaturgo marxista que buscaba romper con la construcción teatral clásica, en que la audiencia se involucraba empáticamente con los personajes y situaciones hasta llegar a un momento de catarsis emotiva, para lograr provocar una reacción racional y crítica sobre lo que sucedía en el escenario. Lo que Brecht proponía era el distanciamiento o alienación del espectador frente a la obra. “Digamos pues, que el efecto de distanciamiento se aparta de cualquier intención de crear la ilusión de que el acontecimiento teatral se asemeje a un hecho natural, validándolo más bien como un hecho de ficción constituido a través de la materialidad del cuerpo del actor, representando un personaje en circunstancias muy precisas, en un espacio poético teatral y largamente ensayado; o sea, una especie de denegación de la ilusión”. (Crispino, 2007). Esto lo lograba utilizando una variedad de técnicas, una de ellas era el uso de la tercera persona por parte de un actor que narraba su propia acción. “Entonces, el actor dice: “Se levantó y enojado porque no había comido, dijo...” o bien, “Sonrió sin muchas ganas y salió apresuradamente...”. Ensayar de esta manera el personaje implica mostrar teatralmente con mi cuerpo, emoción y técnica, el programa de participación de ese sujeto que en ningún momento se confunde con mi “yo”. (Crispino, 2007). Con esto, se buscaba que el

espectador pierda *la suspensión de la incredulidad* y esté siempre consciente de que lo que sucedía frente a él era completamente artificial.

Ahora bien, con el tiempo, el distanciamiento propuesto por Brecht se transformó en una herramienta propia del universo artístico, sin embargo, no se convirtió en una norma. Pues se podría argumentar que, en general y sobre todo en medios artísticos narrativos, lo que se busca es generar inmersión en el lector (Herman, 2005).

En cuanto a los videojuegos, hoy por hoy es común desarrollar experiencias inmersivas. Tanto es así, que en el juego *Destiny*, creado por *Bungie* y publicado por *Activision* gastaron, según reportes, quinientos millones de dólares en la promoción y desarrollo del juego (Makuch, 2014) Y una de las promesas era una experiencia totalmente inmersiva. Una de las compañías que inició esta tendencia en la industria fue, precisamente, *BioWare* con juegos como *Baldur's Gate* (1998), *Star Wars Knights of The Old Republic* (2003) y, recientemente, con *Mass Effect*. En este último podemos ilustrar varios mecanismos que sirven para construir una experiencia inmersiva. Algunos de estos mecanismos son propios del medio, mientras que otros están presentes en diversas formas narrativas.

A la inmersión en los videojuegos se la puede considerar como descendiente directo del concepto del *círculo mágico* propuesto por Johan Huizinga en *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (1980). El *círculo mágico* es un fragmento espacio temporal en el que se lleva a cabo la actividad lúdica. Este "círculo mágico" se rige por un sistema de reglas que sirven para determinar este mundo particular. En el texto, se asocia al juego con el ritual religioso primordial, en el que todos los miembros de una sociedad entran a un espacio sagrado y se despojan de lo que les diferencia (clase social, género, etc) para asumir un

papel determinado y ser parte del acontecimiento. En ese sentido, el “círculo mágico” es un espacio, pero también es una decisión por parte de los jugadores de sumergirse en él, de aceptar las reglas y sobre todo, participar activamente.

Ahora bien, los videojuegos, antes que cualquier otra cosa, son una experiencia interactiva. Para que los eventos se desarrollen en la pantalla es necesario que el/la jugador/a oprima determinados botones en su control, mouse o/y teclado que, a su vez, envían comandos para que los personajes en la pantalla actúen, por ejemplo, para que *Mario* (1985) se mueva, corra y salte en búsqueda de su princesa. Por este motivo, el *hardware* es un elemento indispensable a la hora de analizar la inmersión en los videojuegos, y lo será mucho más en el futuro. En términos generales, y con el riesgo aproximarme al discurso publicitario, se puede postular que se obtiene una mejor experiencia inmersiva mientras mejor *hardware* se posea. Pero esto no solo se refiere a una televisión con la definición más alta o una computadora con las mejores tarjetas de video y memoria *RAM*; la forma y funciones de los controles, la tecnología de captura de movimiento, monitores 3D y, en el futuro, realidad virtual, todos estos elementos pueden influir en la experiencia de inmersión del/la jugador/a.

Uno de los primeros intentos deliberados de introducir *hardware*, para propósitos de inmersión, fue el *Rumble Pack* de Nintendo. Fue lanzado al mercado en 1997 para la consola Nintendo 64 (Johnston, 1997). A este aparato se lo conectaba a un control, y ciertos eventos en el juego provocaban que el aparato vibre y con ellos el control. Esto genera una *retroalimentación* física para el/la jugador/a que lo puede acercar a la acción que sucede frente a sus ojos, en la pantalla. Con el tiempo, esta tecnología se volvió común entre las diferentes marcas de consola, incluso en consolas portátiles. En la misma línea, y más

cercano en el tiempo, Nintendo, Sony y Microsoft han desarrollado tecnología de captura de movimiento que traduce, mediante cámaras y sensores, el movimiento del/la jugador/a a la pantalla e incluso su voz. Por ejemplo, en *Mass Effect 3*, a través del sistema *Kinect*, el/la jugador/a puede dar órdenes a los *NPCs* de su grupo usando su voz, como si fuera el/la mismísimo/a Comandante Shepard. Todas estas herramientas pueden dar lugar a una experiencia más inmersiva dentro del mundo del juego. Hoy en día se están llevando a cabo varios proyectos que buscan integrar plataformas de realidad virtual a videojuegos y esto promete intensificar como nunca antes la experiencia.

Otro aspecto importante que influye directamente en la capacidad de inmersividad es la dificultad. A grandes rasgos, la mayoría de videojuegos se mantienen con la misma premisa de resolver rompecabezas presente en los inicios de los videojuegos (Koster, 2004). Se trata de llevar un personaje de un punto "A" a un punto "Z", sorteando una serie de obstáculos, para conseguir una recompensa y avanzar al siguiente nivel. A medida que el/la jugador/a va progresando, requiere de más habilidad para sortear los obstáculos, hasta que, finalmente, llega al final y gana. Ganar da satisfacción, perder no. Aparentemente, es obvio. Pero, paradójicamente, lo que se busca no es ganar siempre (o todos los juegos mantendrían el mismo nivel de dificultad constantemente), lo ideal es alcanzar un equilibrio: "que no sea ni muy fácil ni muy difícil". Adicionalmente, cuando la dificultad incrementa de manera progresiva, la inmersión no está vinculada a la dificultad *per-se*, sino a la percepción de crecimiento de la habilidad del/la jugador/a. Este crecimiento se pone a prueba cuando enfrenta niveles o enemigos más difíciles. (Juul, 2009)

En esa medida, ¿Cuál es la función de perder en los videojuegos? En primera instancia, perder sirve para dar significado a ganar (Juul, 2009). Pero perder, o la posibilidad

latente de perder proporciona profundidad al juego, tanto en términos narrativos como formales. En general, el perder en un videojuego está asociado a un castigo, una penalización, que a su vez, le otorga significado y peso al perder. Por lo general existen cuatro formas de castigo en los videojuegos:

- Pérdida de energía: el/la jugador/a pierde energía, llevándolo más cerca a una pérdida de vidas.
- Pérdida de vidas: el/la jugador/a pierde una vida (*retry*), llevándolo más cerca a perder el juego.
- Terminación del juego: el ominoso *Game Over*
- Castigo de retroceso: El/la jugador/a tiene que repetir un nivel, también se puede traducir en pérdida momentánea de habilidades o deterioro de los pertrechos del personaje (Juul, 2009)

En *Mass Effect*, como en la mayoría de videojuegos contemporáneos, se puede escoger la dificultad en la que se juega, incluso se puede cambiar un grado de dificultad por otro en pleno combate. El incremento de la dificultad se traduce en: el aumento del daño que infligen los enemigos, aumento en sus capacidades defensivas (ej: aumento en la resistencia y ocurrencia de escudos y armaduras) y una mayor capacidad en la toma de decisiones tácticas y estratégicas por parte la Inteligencia artificial del juego.

Adicionalmente, el tipo de castigo presente en *Mass Effect* es el del retroceso. En caso de perder, el/la jugador/a tiene que repetir el nivel desde su último *save point*, es decir, la última vez que se grabó el progreso del juego. La ventaja es que se pueden crear *save points* en cualquier momento, siempre y cuando no se esté en combate. En ese sentido, *Mass*

Effect no es necesariamente un juego difícil; sin embargo, su diseño logra mantener un nivel de dificultad adecuado para mantener al jugador interesado.

Otro elemento que podemos utilizar para analizar la dificultad de un juego y el impacto que puede tener en la capacidad de éste para generar inmersión, tiene que ver con un término acuñado por Clint Hocking (Director Creativo en *Lucasarts* y *Ubisoft*): *Disonancia Ludo-narrativa*. Este término se refiere a la experiencia que se produce cuando las temáticas de la parte narrativa del videojuego no son congruentes con las mecánicas del *gameplay*. Como ejemplo, relacionado con el tema de la dificultad, podemos tener un juego en el que los *NPCs* dicen constantemente que un tipo de enemigo específico es bastante poderoso y extremadamente peligroso, pero si luego el/la jugador/a logra derrotar cientos de esos enemigos sin mucha dificultad, se genera esta disonancia. En la misma línea, jugar los juegos de *Mass Effect* en la dificultad más alta reduce la posibilidad de que ocurra una disonancia Ludo-narrativa lo que, a su vez, promueve la posibilidad de inmersión.

Uno de los elementos centrales a la narrativa de *Mass Effect* es el hecho de que el/la Comandante Shepard usualmente se encuentra superado en número y en potencia de fuego, si se juega en la dificultad más alta. El momento que mejor ejemplifica esto es una sección del último nivel de *Mass Effect 3*. En un punto, Shepard y su equipo deben proteger, a toda costa, una batería de misiles indispensables para derrotar a los *Reapers*. Un *NPC* advierte que el enemigo avanza en fuerza hacia la posición de Shepard. Al comienzo, una gran cantidad de enemigos, fuertemente armados, se acerca por el flanco izquierdo. El/la jugador/a ya se ha enfrentado contra algo así muchas veces, sin embargo, apenas empieza a disparar, escucha por la radio que el resto de unidades han sido derrotadas y se están retirando, lo que significa que todos tus flancos están desprotegidos. Efectivamente, en unos

instantes vienen enemigos de todas las direcciones, las municiones empiezan a escasear, y cuando cree que la situación no puede ser peor, empiezan a atacar su posición con fuego de artillería. Antes de que se dé cuenta está luchando por su vida, utilizando todo lo que ha aprendido a lo largo del juego. Esto, en mi opinión representa una congruencia entre la narrativa y el *gameplay*. Que, a su vez, se traduce en armonía entre las mecánicas y la narrativa.

A esto cabe agregar que tal vez uno de los elementos inmersivos más importantes es la construcción de universos narrativos ricos e interesantes, y los mecanismos que se emplean para acercar este universo al jugador. Como se mencionó en la introducción, la serie de *Mass Effect* está dentro de la tradición de *Operas Espaciales* como *Star Wars*, *Star Trek* y muchos otros íconos culturales similares. Lo que todos tienen en común es que son historias de ciencia ficción, en los que el argumento central de la obra está envuelto en una narrativa más grande, que, en teoría, la precede. Esta se presenta al jugador en forma de *lore* o la historia de cómo llegó el mundo a ser como es, con sus estructuras sociales, culturales y la explicación de cómo se viaja más rápido que la luz, por qué el enemigo es el enemigo, la historia de diferentes especies, etc.

En *Mass Effect* se usa una serie de mecanismos para involucrar al jugador con este universo. El primero es la creación del Comandante Shepard. El/la jugador/a puede diseñar, bajo ciertos parámetros, la apariencia y el sexo del héroe. Además escoge un pasado para Shepard, su lugar de nacimiento y un acontecimiento que ha definido su vida. Por ejemplo, una de las opciones es que él/ella nació en una de las Megalópolis de la Tierra y la única forma de escapar al ciclo de pobreza y pandillas fue unirse al ejército. Luego el/la jugador/a debe escoger un hito en la vida militar de Shepard, por ejemplo aquel en la que él/ella es un

héroe de guerra. En esta línea narrativa, Shepard, defiende una colonia de un ataque pirata prácticamente solo/a. Estas opciones, además de mecanismos para la historia del juego, presentan al jugador un pequeño vistazo de cómo es la vida en el siglo XXII.

Una vez iniciado el juego, varios personajes hacen referencia a acontecimientos pasados y el/la jugador/a tiene la opción de hacer preguntas para que estos personajes digan más sobre estos temas. Así el/la jugador/a aprende sobre varios hechos que han definido el mundo en el que se encuentra. Pero la herramienta más efectiva en *Mass Effect* para lograr este cometido es el *Codex*. Este es una opción dentro del menú de pausa del juego. Allí el/la jugador/a puede acceder a textos en los que se describe el universo de *Mass Effect*, desde la historia de la humanidad, de otras especies y de la galaxia en general, hasta cómo funcionan las diversas instituciones políticas y culturales que dominan la vida de la comunidad galáctica. También se puede acceder a información que explica la ciencia detrás de las armas, vehículos y la tecnología que da forma a las sociedades galácticas.

Finalmente, en uno de los elementos en los que *Mass Effect* fue pionero en la industria de los videojuegos fue el de hacer que la gran mayoría de los personajes, incluyendo *NPCs* de segundo orden (vendedores, peatones, etc.) tengan voz. Es decir, se emplearon actores de voz para que los diálogos, además de aparecer como texto en la pantalla, tengan una correspondencia auditiva. Incluso el/a Comandante Shepard tiene voz. En general, se puede considerar que este elemento técnico proporciona una percepción más cinemática al juego, lo que a su vez lo vuelve más inmersivo.

NIVEL 4: LA EXPERIENCIA INTERACTIVA

En los niveles anteriores se ha explorado varios de los elementos y mecánicas que conforman un videojuego y su manifestación en *Mass Effect*. Así como en la escritura, cada uno es una pieza dentro de un todo, que busca generar, activamente, una experiencia cautivadora. Pero ¿cómo es esta experiencia? ¿Qué ideas, qué emociones se despiertan o se adormecen al interior de cada persona? ¿Qué tomamos de la obra y qué llenamos en ella? ¿Qué me dice de mí mismo y de nuestra realidad y del mundo en el que vivimos? Todas estas preguntas son personales, personales como el acto de lectura, o en este caso juego. Por este motivo no pretendo proporcionar una visión universal, sino un testimonio de la experiencia que es *Mass Effect*.

Tras dos horas de juego, comienzo a notar un aura de familiaridad con el juego, esta sensación no proviene necesariamente de mi familiaridad con la obra de *BioWare* y el tipo de mecánicas e historias que utilizan y cuentan. La familiaridad se acentúa, paradójicamente, cuando interactúo con *NPCs* de diferentes especies y aprendo sobre su cultura, historia, sus agendas y actitudes. También cuando busco en el *Codex* más información sobre estos temas y sobre tecnologías extrañas. Lo que me resulta familiar es que entrar al *Citadel*, con todas esas especies e ideas interactuando, es similar a entrar en internet.

El argumento *Mass Effect* tiene lugar a mediados del siglo XXII; sin embargo, el universo del juego presenta una realidad comparable con la del mundo occidental contemporáneo, y el/la jugador/a se enfrenta a fuerzas similares (que exploraremos más adelante). Cuando comienza nuestra historia con el Comandante Shepard, la humanidad se encuentra en medio del proceso de integrarse a la comunidad galáctica conformada por

varias especies. En la *Citadel*, capital *de facto* de la galaxia, se promueven políticas de multiculturalismo e integración, al mismo tiempo, los *Mass Relays* (plataformas para un viaje más rápido que la luz), permiten el transporte, relativamente eficiente, de personas, ideas e información. El avance vertiginoso de la tecnología aparece en el juego en forma de entradas en el *Codex* y también se puede percibir en el suministro constante de mejoras para las armas y en mecánicas similares. En *Mass Effect 2* se puede viajar a un planeta en el que es posible vender y comprar una gran variedad de productos, sin importar las circunstancias de su proveniencia y sus efectos (siempre y cuando estén correctamente especificados). Y, en general, en los diversos planetas que el/la jugador/a visita, se puede ver a diferentes especies de alienígenas interactuando unas con otras, interactuando con el/la jugador/a, siendo entes orgánicos que conforman un universo similar a la existencia humana en el siglo XXI.

Una de las cuestiones fundamentales para la existencia humana en el siglo XXI, sobre todo en occidente, tiene que ver con las tensiones provocadas por el rechazo al concepto de ideología en la política occidental, a la vez que se suprime el carácter ideológico de este rechazo, y cómo este proceso se traduce al ámbito de la construcción de moral y ética. En *Mass Effect*, en mi experiencia, esta tensión se manifiesta tanto en la narrativa como en las mecánicas del juego.

Para analizar y ejemplificar el tema expuesto en el párrafo anterior, resulta conveniente realizar una genealogía del fenómeno. A principio de los años ochenta, el mundo estaba dividido en dos bloques económicos dominantes, dos campos armados, dos modelos políticos, dos opciones hegemónicas. Estaba bastante claro quién era el enemigo y quiénes los amigos. Parecía que la guerra fría iba a durar por siempre, y que la única salida

estaba envuelta en fuego termonuclear. Pero en un momento extraordinario (1989-1991), la aparente solidez de todo se desmoronó. Cayó el Muro de Berlín y con él, gran parte de los gobiernos comunistas del pacto de Varsovia y finalmente, en 1991, La Unión de Repúblicas Soviéticas pasó a ser Rusia, dejando de lado el comunismo. El mundo se llenó de euforia: el “bien” había triunfado sobre el “mal”, el capitalismo liberal y democrático occidental había triunfado “finalmente” sobre la opresión comunista. Y lo mejor de todo, lo había logrado casi sin derramar sangre. En medio de la fiesta, Francis Fukuyama proclamaba que se había terminado la historia, el mundo se encontraba, finalmente, bajo un solo orden ideológico y la globalización ya no tenía obstáculos para expandirse (Fukuyama,1992).

En cierta medida, existe un consenso en el cual a la globalización se la considera como un proceso humano que empezó mucho antes de nuestro tiempo. Algunos le dan fecha de inicio en el año 1492, con el Descubrimiento de América, otros hablan de que la globalización comenzó propiamente con el desarrollo del Internet (Giddens, 1999). Yo argumentaría que es un proceso tan antiguo como la existencia del ser humano que comenzó cuando los primeros grupos nómadas de *homo sapiens* se encontraron con otros. Lo que es innegable, es que el desarrollo de las tecnologías de comunicación y transporte contemporáneas exacerbó este proceso. Pero, por algún motivo, el carácter ideológico de la “victoria” de este proceso se desvaneció. La globalización pasó a ser percibida como un proceso absolutamente “natural”, un progreso. El modelo adquirió la forma de las naciones más ricas, post-industriales, posmodernas, democráticas y liberales, pero sobre todo, post-ideológicas.

En *Defensa de la Intolerancia*, Zizek pone en tela de duda lo que él denomina el rechazo a las formas de totalitarismo de derecha, izquierda, religioso, racial y sexista, en el

macro discurso político en occidente. Se presume que tras el colapso de la Unión Soviética y sus satélites vivimos en un mundo post-ideológico multicultural, en el que todos los planes de vida y perspectivas son acogidas siempre y cuando entren en un marco de respeto y tolerancia.

Este multiculturalismo está envuelto en un manto de “naturalidad” y progreso, que por lo general, no se cuestiona. Sin embargo, el autor propone que el multiculturalismo no es más que la ideología hegemónica de nuestro tiempo. Incluso la globalización en sí misma puede ser considerada como una ideología. Michel-Rolph Trouillot sostiene que la globalización es una ideología promulgada, a veces por la fuerza, en todos los rincones del globo, y que responde a ciertos intereses corporativos y políticos. En la elaboración de *La aldea global*, Marshall McLuhan sostiene que esta sociedad globalizada promulga ciertas ideologías y las vuelve hegemónicas, mientras que promueve que las personas se adhieran a ese conjunto de puntos de vista y valores; las diferencias individuales o culturales se borran o se vuelven tangenciales.

Como ya se mencionó, en *Mass Effect* se tiene la sensación de estar en medio de la globalización. ¿Pero también se puede encontrar ese subtexto ideológico? A lo largo del juego, al jugador se le presentan varios momentos de decisión en los que se consideran estos asuntos. En algunas instancias, el/la jugador/a debe decidir si confía o no en diferentes personajes que pertenecen a especies “poco respetables”, o que son abiertamente hostiles hacia los humanos. La decisión de hacerlo aparece de color azul en la pantalla, denotando que es la opción “buena” y moralmente aceptable. Mientras que la opción de no hacerlo aparece en rojo, denotando “maldad” o cuando menos xenofobia. Ahora bien, la mayoría de personajes sugerirán al jugador que deje de lado su provincialismo terrícola que solo causa

problemas y es cruel. En ese sentido, afirmando el discurso hegemónico de multiculturalismo del que habla Zizek, tanto dentro del juego como tratando de influir al jugador. Pero por otro lado, también hay otros personajes que hablan desde un punto de vista pragmático: “No debes confiar en nadie”, mientras que otros hablan desde una perspectiva xenófoba, rechazando abiertamente la otredad de los alienígenas, y argumentando que los humanos debemos velar por nosotros mismos antes que al resto de especies.

Lo interesante de todo esto es el momento en el que el/la jugador/a decide, y las consecuencias que esas decisiones acarrearán para el desarrollo de la historia. Antes de decidir, el/la jugador/a está expuesto a los discursos mencionados anteriormente, con todos sus sesgos, y también entran en juego los valores que tiene como ser humano. En esa instancia, el/la jugador/a puede escoger o no la opción que sea congruente con sus valores, lo importante es el momento de *Ágora* que sucede en el videojuego, un momento en el que múltiples voces se escuchan. A esto se suma el hecho de que las consecuencias que traen las decisiones tomadas por el/la jugador/a no tienen solo un carácter positivo para azul y negativas para rojo, sino que se presenta una plétora de posibilidades que se alejan de una descripción en binaria del universo. Por ejemplo, en *Mass Effect* el/la jugador/a puede decidir salvar o no al *Council* (cuerpo de gobierno ejecutivo del *Citadel*). Si decide hacerlo (azul), la humanidad gana el respeto de la comunidad intergaláctica y fomenta la paz y la estabilidad a lo largo de la galaxia. Sin embargo, esto decanta en un menor nivel de preparación militar. Y si se escoge no salvarlos (rojo), la galaxia es un lugar menos estable y las diferentes especies aumentan el volumen de sus fuerzas armadas, lo cual es valioso a la hora de la lucha contra los *Reapers*.

FINAL BOSS

Tras veinte horas de jugar Mass Effect 2, uno de los personajes del juego me hizo una pregunta que no pude responder. Tuve que enderezar la espalda y soltar el control, salir de la inmersión. Me tomó unos minutos decidir cuál iba a ser mi respuesta y en el proceso aprendí algo sobre mí mismo y tal vez algo sobre la condición humana.

En ese punto del juego el/la jugador/a debe decidir el destino de una facción de los *Geth*, una raza de máquinas con inteligencia artificial. Los *Geth*, inicialmente, eran un grupo unificado, pero el contacto con agentes de los *Reapers* ocasionó un cisma religioso e ideológico. Había los que estaban en favor de aceptar a los *Reapers* como dioses y por lo tanto destruir a los seres orgánicos, mientras que la otra facción quería que los *Geth* sigan su propio camino sin influencias externas. Al jugador le dan la opción de destruir la secta que busca su muerte o la de reprogramarlos para que acepten la verdad de la otra facción.

Esta decisión tiene un claro impacto en el juego, pero ahí no terminan sus implicaciones. En primera instancia, la pregunta es cómo lidiamos con el fanatismo en una era globalizada. Esta pregunta parece particularmente relevante considerando las guerras sectarias que se viven en Medio Oriente. ¿Solo hay esas dos opciones? ¿No hay otra alternativa a la destrucción total o la reeducación forzada? En segunda instancia, surge otra pregunta, una más personal e introspectiva. Tal vez, la pregunta fundamental que el juego hace es: ¿qué significa ser humano?

Durante esta misión, *Legion*, un *Geth* de la facción no alineada con los *Reapers*, ofrece una perspectiva sobre cómo sería ser reprogramado. Él invita al jugador a imaginarse cómo sería creer en algo fervientemente y que en un momento determinado alguien pueda quitar esa fe, sin preguntar, sin que nadie se entere, sin consentimiento. Que esto llegue a

un nivel tan profundo, que la persona que queda no soporte a su antiguo ser. La alternativa que queda, explica *Legion*, es una lucha hasta la muerte. ¿No es acaso la voluntad, la habilidad de tomar decisiones para definir por nosotros mismos lo que nos hace humanos? Esta pregunta ha estado, muchas veces, en el centro de la discusión en la mente y la sensibilidad de las grandes corrientes del saber y del arte. Desde una aproximación teológica durante la Edad Media, o en términos racionales durante el renacimiento y la modernidad. Como ejemplo tenemos Descartes en su *Tratado de las pasiones del alma* (1649). Es una pregunta tan fundamental que la hacemos por todos los medios y formas posibles, en este caso, un videojuego es el medio.

Sin embargo, en el juego la pregunta se presenta de una manera muy razonable. Y sus respuestas también: “sí debería reprogramarlos, es por su propio bien y el de la galaxia”. Pero hasta ahora, la historia del Shepard ha sido una de resistencia a fuerzas externas y monolíticas (*Reapers*) que pretenden moldear su vida al destruirlo. ¿Qué hacer? Ser confrontado por estas preguntas me enseñó algo sobre mí mismo, me hizo reflexionar sobre el valor que le asigno al libre albedrío y mis creencias respecto a este. Al final, tomé una decisión, pero en las sucesivas veces que pasé el juego descubrí que mi razonamiento había cambiado, y pude apreciar cómo las consecuencias cambiaron. Ese es el poder de los videojuegos, nos hacen vivir nuestras decisiones y sus consecuencias, pero dentro de un círculo mágico que nos mantiene a salvo.

Como se ha visto a lo largo de este texto, la serie de Mass Effect es una muestra de lo que son los videojuegos y de lo que pueden llegar a ser. Son un medio que todavía está en su infancia pero que tiene mucho potencial, no solo para entretener y contar historias interesantes, sino también para explorar todos esos temas y preguntas que están en el

centro de lo que denominamos como la condición humana. Ahora bien, esta afirmación podría ser dicha en el contexto de cualquier otra forma artística narrativa. El potencial de los videojuegos yace en este hecho, los videojuegos se nutren de las herramientas, técnicas, teorías e historias de las formas artísticas que los preceden y que desarrollan paralelamente, a la vez, que las juntan con la tecnología contemporánea para crear un universo nuevo para contar y leer historias. Adicionalmente, como se mencionó en el primer nivel, los videojuegos el escenario propicio para tenga lugar el reinado del lector/jugador.

Esto no quiere decir que los videojuegos sean la forma artística definitiva, ni mucho menos. Con solo un poco más de treinta años de existencia, resulta inconveniente definir los límites de los videojuegos, algunos de los que se puede vislumbrar en su condición actual es el de su falta de democratización tanto en el proceso de creación como en su consumo. Por ejemplo, para realizar un juego como *Mass Effect 3* se requiere de un presupuesto de varios cientos de millones de dólares y un nutrido equipo de trabajo, desde programadores hasta escritores. Por otro lado, para poder jugarlo se requiere de hardware especializado como son las diferentes consolas y computadoras estas también tienen un alto costo en comparación con el precio de un libro o una película. Sin embargo, el avance de la tecnología está consiguiendo que poco a poco sea más fácil y accesible para un mayor número de personas poder crear y jugar videojuegos.

Finalmente, me quiero remitir al título de este texto. El propósito de un *review* es proporcionar al lector una visión y una opinión sobre el videojuego para que este pueda decidir si comprarlo o no. En este caso, querido lector, yo le recomiendo que vaya y juegue *Mass Effect*.

NOTAS

¹ Los *Arcades* fueron las primeras plataformas de videojuegos comerciales. Estas son máquinas, que por lo general, estaban diseñadas para un videojuego en particular. Para jugar, el usuario metía una moneda de una denominación específica o una ficha en una ranura para jugar por una cantidad determinada de tiempo. Estas máquinas se encontraban en centros de ocio públicos como bares y restaurantes.

² Ópera espacial es un subgénero de la ciencia ficción en que se cuentan historias de aventura épicas, muchas veces de forma romántica, y que tienen lugar en el espacio. El término fue acuñado por Wilson Tucker, en 1941, para referirse de forma peyorativa a lo que él percibía como los clichés de la ciencia ficción en su tiempo. El término hace referencia a las *soap operas* y a los *Westerns* que estaban surgiendo en esa época a través de la radio. :

³ *Star Wars*, conocida en español como *La Guerra de las Galaxias*, es una franquicia de películas de ciencia ficción. La primera entrega fue en 1977 con *A new Hope*. Esta franquicia se transformó en un hito cultural alrededor del mundo. Por el momento existen seis películas y una gran cantidad de material suplementario como videojuegos, literatura, juegos de mesa, así como una infinidad de productos de mercadería. El 18 de Diciembre de 2015 se prevé el lanzamiento de una nueva película de la serie.

⁴ *Star Trek*, conocida en español como *Viaje a las estrellas*, es una franquicia de series de televisión y películas de ciencia ficción. La serie debutó en 1966 generando un hito cultural, cautivando a millones de seguidores.

⁵ 1994 hasta la actualidad. Con el advenimiento de la quinta generación de consolas.

⁶ *Cutscenes* son secuencias de video cinemáticas dentro de un videojuego en las que el/la jugador/a tiene poco o ningún control. Por lo general se utilizan para avanzar la trama.

BIBLIOGRAFÍA

Activision investing \$500 million for Bungie's Destiny. (n.d.). Extraído julio 24, 2015.

Barthes, Roland. "The Death of the Author." *The Rustle of Language*. New York: Hill and Wang. 2005. 51-52.

Baudrillard, J., & Bixio, A. (2009). *La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España.

Biggs, T. (n.d.). Writing in Games: It's Much More Than Narrative - IGN. Extraído julio 24, 2015, from <http://www.ign.com/articles/2014/06/23/writing-in-games-itas-much-more-than-narrative>

BioWare. *Mass Effect*. Edmonton: Microsoft Game Studios, 2007.

BioWare. *Mass Effect 2*. Montreal: Electronic Arts, 2010.

BioWare. *Mass Effect 3*. Montreal: Electronic Arts, 2012.

Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto: Elementos para una sociología de la cultura* (1a. ed.). Buenos Aires: Siglo XXI.

Click Nothing. Ludonarrative Dissonance in Bioshock. (n.d.). Extraído julio 24, 2015.

Crispino, D. (2007). *Reflexiones sobre el distanciamiento brechtiano*. Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.

Extra Credits. (n.d.). Extraído julio 23, 2015, de

https://www.youtube.com/channel/UCCODtTcd5M1JavPCOr_Uydg

Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games. (n.d.). Extraído julio 24, 2015.

Giddens, Anthony, and Ramón Ana Lizón. *Consecuencias De La Modernidad*. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.

Horkheimer, M., & Adorno, T. (2001). *Dialéctica de la ilustración: Fragmentos de filosofía*. Madrid: Editorial Trotta.

Huizinga, J. (1980). *Homo ludens a study of the play-element in culture*. London: Routledge and Kegan Paul.

<https://thestoryelement.wordpress.com/2015/02/11/designing-branching-narrative/>

<http://www.ign.com/articles/2015/05/27/console-pc-gaming-market-estimated-to-earn-more-than-mobile-in-2015>

McLuhan, Marshall, and Bruce R. Powers. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York: Oxford UP, 1989.

Murray, J. (n.d.). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Santoyo, R. (n.d.). *Sobreviviendo en capital Wasteland: Implicaciones éticas de Fallout 3*.

UNAM - Dirección general de bibliotecas.

Trouillot, M. (2003). *Global transformations: Anthropology and the modern world*. New York: Palgrave Macmillan.

Zizek, S. (2007). *En defensa de la intolerancia*. Madrid: Sequitur.