Un ejercicio de narrativa lúdica y apropiación digital

Félix G. Ríos Ruh

Máster en Artes Visuales y Multimedia Facultad de Bellas Artes Universidad Politécnica de Valencia Camino de Vera, s/n 46022, Valencia, España mail@felixrios.com

Abstract (Resumen)

El presente trabajo de grado propone el desarrollo de un juego de construcción de narrativas mediante una actividad lúdica y grupal, utilizando como elementos de juego, datos generados por usuarios de todo el mundo en las redes sociales digitales más populares. Las piezas de este juego poseerán vida propia y cambiarán día a día, generando un universo de juego literalmente infinito. Cada sesión de juego creará historias transmedia enmarcadas en un género previamente establecido.

Líneas de investigación

Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social, Estética Digital, Interacción y Comportamientos

Sublíneas de investigación

Narrativa interactiva. Realidades híbridas.

Términos generales

Diseño, Experimentación, Factores Humanos, Algoritmos.

Palabras clave

Colaboración, Narrativa, Juego, Interactivo, Media, Colectivo.

1. Introducción

A continuación se describe la idea general del proyecto, los objetivos y sus limitaciones.

1.1 Descripción

Este proyecto se define como una experimentación en el campo de las narrativas lúdicas, incorporando la técnica de la apropiación como elemento de juego, descubriendo así nuevos mecanismos de narración que involucren a los participantes en la construcción de historias *transmedia*.

Las nuevas tecnologías y su creciente facilidad de acceso, han permitido que millones de historias personales vayan tejiéndose cada segundo a lo largo de la red, dejando un testimonio digital y público configurando lo que sería la herencia moderna de la cultura oral.

Al mismo tiempo, el gran reto actual de los creadores de juegos, es el manejo del material disponible para los jugadores: mapas, personajes, diálogos, objetos. Estas limitaciones usualmente restringen la narrativa, encerrándola en los pequeños confines de los espacios que sus creadores son capaces de abarcar, pese a la promesa de mundos completamente abiertos.

Se desea combinar estos elementos para diseñar un proceso de creación lúdica y grupal de historias, que haga uso de la apropiación de los elementos generados en las redes sociales por terceros para tejer nuevas historias sobre ellas. Se generarán así, narraciones transmedia con presencia real en el mundo digital. Tendremos ante nosotros un juego con infinitas piezas y

sin repeticiones de ningún tipo. El proceso de obtención, selección y disposición de los elementos de juego, será realizado en tiempo real. Estos serán seleccionados según un criterio determinado y puestos a disposición de los jugadores durante la sesión.

Para este fin, previamente se hará una exhaustiva investigación teórica en los campos relacionados, así como una búsqueda y análisis de los trabajos previos. Finalmente se aplicarán esos conceptos en el desarrollo del juego.

1.2 Motivación

Desde que tengo uso de razón, he estado cerca de los ambientes lúdicos. Cómo niño, crecí rodeado de docenas de juegos de mesa y cientos de videojuegos, compañeros que mantuve y posteriormente incorporé a mi vida en un contexto más amplio. Al convertirme luego en vendedor y promotor de juegos de mesa, mi cercanía con este universo se maximizó, al tiempo que mi formación profesional me expone continuamente a los nuevos medios tecnológicos.

Es mi deseo el aprovechar mis conocimientos sobre ambos temas para explorarlos de manera más profunda y descubrir las potencialidades narrativas y lúdicas de la información que día a día los seres humanos generan en su convivencia con las tecnologías emergentes.

1.3 Límites

El presente proyecto no aspira desarrollar mecánicas de juego que revolucionen dicho campo, por el contrario, espera descubrir y plantear nuevos usos en el campo de las narrativas y la experimentación con los recursos de los que pueda servirse el juego para su funcionamiento. Así mismo, no se contempla inicialmente ofrecer un soporte que permita compartir los resultados del juego en línea.

2. Objetivos

Para el presente proyecto, se han elaborado una serie de objetivos generales y específicos, enunciados a continuación.

2.1 Objetivos generales

Desarrollar un juego definido por un género específico, que utilice como piezas y recursos, contenido generado por usuarios de todo el mundo mediante Internet, para construir historias transmedia en un ambiente grupal lúdico.

2.2 Objetivos específicos

- Establecer el género de la narrativa que enmarcará al juego
- Diseñar una mecánica de juego donde los participantes generen historias a partir de ciertos elementos dados. Definición de elementos, mecánicas, reglas e interfaces.

- Implementar un sistema que seleccione elementos de información, extraídos de las redes sociales más utilizadas (Twitter, Instagram, etc.) y los haga disponibles a los jugadores.

3. Metodología

Este será un proyecto de investigación-acción que involucrará conocer el contexto, evaluarlo y transformarlo para generar una nueva pieza.

Durante la fase principal, se procederá a la investigación teórica. Del campo de la narratología, nos enmarcaremos en los conceptos de Jonathan Culler (estructuralismo) y Mieke Bal (post-estructuralismo), con énfasis en las diferencia que imponen en cuanto a la cronología y orden de los hechos que conforman una historia. De Jenkins rescataremos la narración transmedia y sus características. Así mismo, tomaremos conceptos novedosos como el de la literatura ergódica² (Aarseth) que pueden arrojar una visión fresca al proyecto.

Estudiaremos los trabajos sobre nuevos medios de Lev Manovich y Juan Martin Prada. De este último, se revisará también el concepto de practicas apropiacionistas en la posmodernidad.

La teoría sobre juegos y sus mecánicas es un tema prolífico, pero partiremos de Huizinga y Callios, moviéndonos hacia los más contemporáneos trabajos de Mary Flanagan.

Una vez destacados los conceptos sobre los que se fundamentará el proyecto, se aplicará el método cualitativo, para generar hipótesis con respecto a las características que debe tener el producto final, explorando y construyendo las características del mismo.

Durante la fase de desarrollo técnico, será esencial el empleo del método cuantitativo, para determinar la capacidad de almacenamiento requerida, la velocidad del motor de búsqueda y apropiada visualización de los elementos de juego extraídos de Internet. Se seleccionará así, luego del análisis de requerimientos y pruebas preliminares, el conjunto de valores óptimos para su funcionamiento.

4. Plan de trabajo

El presente plan de trabajo (cronograma de ejecución y presupuesto) es un estimado a la fecha. Esta sujeto a modificación.

4.1 Cronograma

A continuación se detalla el cronograma de trabajo estimado para el presente proyecto:

Diciembre 2012:

 Se investigarán las teorías y ensayos sobre narratología, diseño de juegos, literatura ergódica, ficción interactiva y autoría colectiva.

Enero 2013:

- Se analizarán los trabajos previos en las áreas involucradas en este proyecto.
- Se definirá el *canon* o género del juego, estableciendo así la base para un lenguaje común entre los participantes que permita establecer un universo consistente de referencias.

Febrero 2013:

• Se crearán la mecánica de juego y sus reglas.

Marzo 2013:

 Se desarrollará el sistema de juego per se, sus recursos físicos y tecnológicos, así como el medio en que este representará las historias generadas.

Abril 2013

 Desarrollo del sistema que selecciona, extrae y provee los elementos de juego extraídos de las diferentes redes sociales

Mayo 2013:

- Se realizarán pruebas piloto a lo largo de todo el proceso para validarlo y retroalimentarse de los jugadores.
- Se corregirá el sistema y diseño de juego a partir de los datos recogidos de los jugadores de prueba.

Junio 2013:

 Se documentará el juego (videos y entrevistas) y crearán los manuales y tutoriales apropiados.

4.2 Presupuesto

Hasta el momento se desconocen los materiales y sistemas que serán requeridos para el diseño e implementación del juego. Por el momento solo se contempla el uso de papel y lápiz para las primeras pruebas de diseño. Posteriormente se actualizará este apartado para reflejar las proyecciones presupuestarias que se vayan planteando.

5. Antecedentes y estado actual del tema

Tres temas principales: narrativas, juegos y apropiación, ocuparán nuestra investigación.

5.1 Revisión bibliográfica

- [1] AARSETH, Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, The Johns Hopkins University Press, 1997.
- [2] BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expresive Power of Videogames, MIT Press, 2007.
- [3] CAILLOIS, Roger. Los Juegos y los Hombres: La Máscara y el Vértigo, Fondo de Cultura Económica, México, 1986.
- [4] CULLER, Jonathan. *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*, Taylor & Francis Group, 2001.
- [5] DE CERTEAU, Michel. La invención de lo Cotidiano, UIA, 2000.
- [6] FLANAGAN, Mary. Critical Play: Radical Game Design, MIT Press, 2009.
- [7] GACHE, Belén. *Escrituras nómades*, Ediciones Trea, 2006.
- [8] HARRIGAN, Pat & WARDIP-FRUIN, Noah (editores). Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media. MIT Press, 2010.
- [9] HUIZANGA, Johan. Homo Ludens, 3era edición, Alianza Editorial, Madrid, 2012.
- [10] JENKINS, Henry. Convergence Culture, Paidós Comunicación, Madrid, 2008.
- [11] MANOVICH, Lev. El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación, Editorial Paidós, 2006.

- [12] MCLUHAN, Marshall, Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano, Paidós, 1996.
- [13] PRADA, Juan Martín. *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales*, Editorial Akal, 2012.
- [14] PRADA, Juan Martín. La Apropiación Posmoderna: Arte, Práctica Apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad, Fundamentos, 2001.
- [15] RYAN, Marie-Laure. La Narración como Realidad Virtual, Paidós Comunicación, 2004.
- [16] VAL, Mieke. Teoría de la Narrativa (Una introducción a la narratología), Cátedra, 2009.

5.2 Investigaciones similares

- [1] Lara Sánchez Coterón. Arte y Videojuegos: Mecánicas, Estéticas y Diseño de Juegos en Prácticas de Creación Contemporánea. Tesis Doctoral, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, 2012.
- [2] Alofs, Thijs. The Interactive Storyteller A multi-user tabletop board game interface to support social interaction in AI-based interactive storytelling. Universidad de Twente, Holanda, 2012.

5.3 Referentes

[1] Marc Saporta, Composition No. 1, 1962.



Figure 1. Presentación de Composition No. 1

Una pieza de la llamada literatura *ergódica*, las páginas de esta novela vienen sueltas, y es la labor del lector desordenarlas y reordenarlas para luego leer la pieza, obteniendo infinidad de variantes

[2] Will Crowther & Don Woods. Colossal Cave Adventure (Adventure), 1975.

```
What now?

*D*

I can't go down.

What now?

*W*

I am up a hill in the forest.The road slopes back down the other side of the hill.There is a building in the distance.

What now?

*LOOK*

I am up a hill in the forest.The road slopes back down the other side of the hill.There is a building in the distance.
```

Figure 2. Captura de pantalla de ADVENTURE

Primera pieza del prolífico género de "Juegos de Aventuras de Texto" o "Ficción Interactiva", donde el jugador decidía el desenlace, tecleando instrucciones en lenguaje natural.

[3] Edward Gorey. The Helpless Doorknob: A Shuffled Story, 1989.



Figure 3. Cartas de The Helpless Doorknob

El artista crea este juego ilustrado, claramente inspirado en la obra de Marc Saporta, donde el orden de las cartas crea nuevas y diferentes historias cada vez que es jugado.

[4] Michael Mateas & Andrew Stern. Façade, 2005.



Figure 4. Captura de pantalla de Façade

Historia interactiva basada en inteligencia artificial, que usa el lenguaje natural para construir una experiencia real de drama. En ella, el jugador es capaz de alterar los eventos de manera directa, generando multitud de posibilidades e historias.

[5] Ranjit Bhatnagar, Pentametron, 2012



Figure 5. Captura de la web del Pentametron

Usando un algoritmo de búsqueda en twitter, el *Pentametron* consigue actualizaciones de estado que coincidan con el pentámetro yámbico (un tipo de verso de cinco pies, cada uno de los cuales suele estar compuesto de dos sílabas, no acentuada y acentuada, con una sílaba opcional no acentuada al final). El resultado son sonetos construidos por usuarios, que no sospechan su contribución. (http://pentametron.com)

[6] 42 Entertainment, ilovebees.com, 2004



Figure 6. Captura de la web de ilovebees.com

Este juego masivo de realidad alternativa³, organizado para mercadear el nuevo videojuego de Microsoft: *Halo 2*, involucró a cientos de miles de personas en un juego que mezclaba eventos en la vida real, colaboración y resolución de problemas. Se considera el pionero y más exitoso ejemplo del género. (http://ilovebees.com)

[7] Justin Halpern, @shitmydadsays, 2009

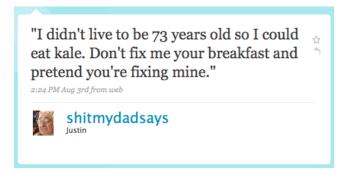


Figure 7. Un twit de @shitmydadsays

Después de mudarse de nuevo con sus padres, Halpern comenzó a relatar las ocurrencias de su padre usando esta cuenta de twitter, lo cual le ganó en su momento setecientos mil seguidores (hoy más de tres millones), la edición de un libro editado por Harper-Collins y una serie de televisión producida por CBS. Un ejemplo exitoso de las nuevas narrativas digitales.

³ Dícese de la narrativa interactiva que usa el mundo real como plataforma, y la narrativa transmedia para construir una historia que puede ser alterada por los participantes. (Fuente: Wikipedia).

Según Henry Jenkins, la técnica de narrar una historia mediante diferentes plataformas y formatos, usando las tecnologías digitales actuales.

tecnologías digitales actuales.

Término acuñado por J. Espen Aarseth en su libro *Cybertext:*Perspectives on Ergodic Literature, referido a la literatura que requiere un esfuerzo no-trivial del lector para darle sentido.