

Entre la narración y la jugabilidad: explorando la disonancia ludonarrativa en los videojuegos

*Between story and gameplay:
Exploring ludonarrative dissonance in video games*

Juan F. Hernández-Pérez

Universidad Católica de Murcia,
Murcia, España
jfhernandez@ucam.edu
<https://orcid.org/0000-0001-5552-6462>

Sergio Albaladejo-Ortega

Universidad Católica de Murcia,
Murcia, España
salbaladejo@ucam.edu
<https://orcid.org/0000-0003-1102-3243>

Daniel Raja-Aparicio

Universidad Católica de Murcia,
Murcia, España
draja@alu.ucam.edu
<https://orcid.org/0009-0009-9685-0707>

Resumen

La capacidad única de los videojuegos para combinar narración y *gameplay* brinda una experiencia interactiva que sumerge al jugador en el tejido de la historia y la jugabilidad. El fenómeno conocido como disonancia ludonarrativa emerge como un elemento singular que plantea un dilema contradictorio al jugador y conduce a la toma de ciertas precauciones sobre la coherencia y la inmersión. Esta investigación pretende contribuir a la comprensión de la funcionalidad de este componente y a determinar su utilidad como herramienta propia del videojuego, partiendo de la creencia de que puede convertirse tanto en un desafío como en una oportunidad para los diseñadores, permitiendo enriquecer la experiencia del jugador. La metodología empleada ofrece una mejor comprensión de este fenómeno desde el punto de vista de las partes implicadas a través de dos técnicas: en primer lugar, *focus group* con jugadores y, seguidamente, entrevistas semi-estructuradas a desarrolladores, investigadores académicos y periodistas especializados. Los resultados obtenidos indican que la disonancia debe ser tratada como un recurso que permite alcanzar unas finalidades estéticas y jugables determinadas, lo que la convierte en un factor taxativo en el proceso de desarrollo, sustentando parte de la intencionalidad creativa y generando nuevas posibilidades para el medio.

Palabras clave: Videojuegos, *Game Studies*, disonancia ludonarrativa, consonancia ludonarrativa, interactividad.

Abstract

The video games' unique feature of combining narrative and agency provides an interactive experience immersing the player within the storytelling and gameplay. The phenomenon known as ludonarrative dissonance emerges as a key element that can cause a contradictory dilemma to the player and leads to certain precautions regarding coherence and immersion. This research aims to better understand the performance of this component and to determine its usefulness as a video game tool, based on the belief that it can become both a challenge and an opportunity for designers, enriching the player's experience. The methodological design provides a better understanding of such a phenomenon from the perspective of the players involved based upon two techniques: firstly, we conducted focus groups with players, followed by semi-structured interviews with developers, academic researchers, and specialized journalists. The results show that dissonance should be considered as a resource that allows achieving a specific aesthetic and a playable purpose, which makes it a self-evident factor in the development process supporting part of the creative aim and fuels new possibilities for the video-ludic medium.

Keywords: Video games, *Game Studies*, ludonarrative dissonance, ludonarrative consonance, interactivity.

1. Introducción

En las últimas décadas, los videojuegos han evolucionado hasta emerger y convertirse en una forma de entretenimiento y expresión artística inigualable. A diferencia de otros medios que propician una experiencia lineal y pasiva, tienen la capacidad de combinar la narración con la participación. Esta característica les permite ofrecer una experiencia interactiva singular, asentándose como un medio de expresión contemporáneo que influye en la cultura de forma significativa y multifacética, moldeando a menudo las normas y valores de nuestra sociedad (Muriel & Crawford, 2018).

En el contexto académico, desde que en 2001 sobresalieran y se consolidaran los *Game Studies* como un área circunscrita de investigación, uno de los focos principales de debate ha sido el estudio del medio desde las perspectivas de la narratología y la ludología. Muchos autores aluden a la variante híbrida como la fórmula idónea para realizar un análisis del medio en cuestión, apremiando al deceso del debate en virtud de limitar un campo autónomo e independiente de estudio (Kokonis, 2014). En este contexto, Martín y Navarro (2021) afirman que el marco ficcional del juego conecta con la capa lúdica “para imbricarse con ella y, al mismo tiempo, se ludifica, proponiendo retos narrativos, emocionales y éticos a los jugadores para resolver las situaciones que presenta” (p. 24). En este sentido, “la narración se despliega a partir de la performance del jugador. Somos sus activadores, sin nosotros la narración no avanza. Y al hacerla avanzar, también debemos descifrarla” (Terrasa-Torres, 2022).

Este trabajo busca estudiar y poner en valor la capacidad del medio ludonarrativo para establecer una simbiosis entre narrativa y ludología capaz de otorgar a las obras mayor profundidad, complejidad sistémica y significado artístico. Para ello, se aborda primordialmente el conflicto conocido como disonancia ludonarrativa –y su opuesto, la consonancia ludonarrativa–, investigando su rol en el medio y el impacto que genera en una obra. Grabarczyk y Kampmann (2022) sostienen que “entender este fenómeno en términos de un defecto de diseño es una gran simplificación. [...] En lugar de eliminar la tensión sobre la disonancia ludonarrativa deberíamos aceptarla como un recurso poé-

tico, en lugar de como un defecto” (p. 20), capaz incluso de generar disonancias de tipo emocional (Pérez-Latorre, 2021) que ayuden a rebajar o reforzar la intensidad generada por la narrativa de la obra.

Muchas investigaciones abordan la comprensión de la disonancia ludonarrativa a través del análisis de juegos (Barbara, 2020; Grabarczyk & Kampmann, 2022; Ferrari & Soraci, 2022), pero no ponen en valor la importancia que su concepción tiene para el jugador desde su propio punto de vista. De este modo, este estudio indaga en si el jugador, como agente implicado, comprende la inclusión de este elemento y denota algún tipo de comportamiento derivado del mismo. Asimismo, el desarrollo de un juego y el uso de la disonancia como herramienta creativa deben entenderse desde la perspectiva del desarrollador, quien decide cómo la conjunción de narración y jugabilidad deben afectar a la experiencia del jugador.

Con estos fines, revisamos y analizamos los contenidos abordados en la definición de ambos términos y su dualidad, infiriendo en cómo, aun siendo extremos opuestos, pueden beneficiar por igual tanto al medio como a sus obras. En el caso de la consonancia, se diferencia entre su aplicación como un principio superficial de coherencia en la narrativa y la explotación de sus posibilidades para ir más allá de la mera correspondencia. También se cuestiona la vigencia del concepto en el campo académico y los motivos por los que no cuenta con una mayor presencia en el mismo. Esta retrospectiva tiene en cuenta metodologías de composición ludonarrativas, como el marco Mecánicas-Dinámicas-Estéticas (MDA); la capacidad del medio para generar interactividad y opciones jugables al público, conocido como *agency*; y otros enfoques especializados que permitan comprender mejor las razones de su existencia y valorar qué tan ligado se encuentra a la propia ludonarración.

2. Marco teórico

La necesidad de atender a la doble dimensión narratológica y ludológica de los videojuegos reside en la denominada disonancia ludonarrativa, que, de forma genérica, puede definirse como el fe-

nómeno que se produce cuando las estructuras narrativa y lúdica de un juego entran en conflicto (Howe, 2017). Se trata de un concepto relativamente joven, acuñado en el año 2007 por el desarrollador de videojuegos canadiense *Clint Hocking* quien lo utilizó por primera vez al reflexionar sobre un problema que le planteaba el videojuego *Bioshock* (2K Games, 2007). En dicha reseña, publicada en su blog personal *Click Nothing*, Hocking (2007) afirmaba que existe una dualidad de intencionalidades en el título que no se corresponden mutuamente. La dicotomía entre el poder y la libertad que se otorgan al jugador a través de las mecánicas genera una disrupción narrativa que puso de manifiesto la cuestión en el campo de los *Game Studies* y cuya definición y explicación ha sido continuada por numerosos académicos y desarrolladores hasta ahora.

En algunos estudios recientes, autores como Grabarczyk y Kampmann (2022) concluyen que la disonancia ludonarrativa, más que constituirse como el resultado de un mal diseño, ejerce como combustible para la ludoficción, pues puede permitir disfrutar en mayor medida de las obras, dado que el *storytelling* no tiene por qué aspirar necesariamente a una armonía absoluta. Así, puede entenderse la disonancia ludonarrativa como la ausencia de equilibrio, ya sea buscada o colateral, surgida al establecer durante el desarrollo de un videojuego el grado de narratividad y ludología que definirá la condición artística del mismo. En ocasiones, puede ser interesante que esa ausencia de equilibrio conduzca a que, en lugar de que el jugador se sumerja por completo en la fantasía del relato que vertebra la propuesta videolúdica, no pueda experimentar una verdadera suspensión de la incredulidad impidiéndole “comprender con acierto la narración que se le quiere entregar” (Suárez, 2021, p. 329) y, en consecuencia, la calidad ficticia del videojuego se vuelve explícita “como consecuencia de la contradicción entre la historia que se cuenta y los medios que utiliza el jugador” (Howe, 2017, p. 45).

En otros casos, sin embargo, se produce un alto grado de cohesión entre la historia que se desea contar y las mecánicas jugables, otorgando al videojuego su nivel de profundidad, complejidad y significado artístico, lúdico y narrativo. A este fenómeno se le conoce como consonancia ludonarrativa, que puede hacer referencia a diversos

aspectos, que varían desde los rasgos narrativos más minuciosos hasta los principios jugables fundamentales (Saldivar, 2022). Cuando se habla de consonancia, se hace referencia tanto a un elaborado diseño de niveles acorde a la historia (consonancia profunda), como a la correspondencia entre las interacciones del jugador con el *hardware* (consonancia elemental).

A través de los fenómenos de disonancia y consonancia, las partes narrativa y lúdica intervienen de formas muy heterogéneas en la conformación de las experiencias de juego que proporcionan las obras, demostrando, como defiende Sylvester (2013), que, “usadas conjuntamente, pueden mejorarse y expandirse mutuamente de formas que no podrían por separado [...], enhebrándose en un sistema único de emoción” (p.14).

Para comprender la complejidad del proceso que conlleva equilibrar la narratología y la ludología en el desarrollo de un juego, es necesario conocer los sistemas de composición utilizados para estructurar dicho proceso. Uno de los principales referentes en este campo es el marco MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) planteado por Hunnicke *et al.* (2004), quienes consideran que cada elemento es propenso a ser enfocado de manera individual y que la intención final de la obra puede variar según el punto a alcanzar, bien sea el placer sensorial, el marco social o el desafío personal. Esta formulación sitúa la narrativa como un enfoque más, en lugar de como un componente elemental. La división de la estructura a la que esta metodología daría lugar, por orden, serían reglas, sistema y diversión (a nivel de consumo), y mecánicas, dinámicas y estéticas (a nivel de diseño). Como consecuencia, las obras desarrolladas bajo el marco MDA aspiran a perfeccionar su funcionalidad y percepción por parte del jugador por encima del valor artístico y expresivo. Así, al no tomar la dimensión narrativa como referencia a la hora de estructurar sus elementos, se exponen a un mayor porcentaje de error a la hora de componer una ludonarrativa sólida.

En este punto, la interactividad surge como el elemento más significativo y característico a partir del cual ofrecer al jugador una experiencia única, como considera Jesper Juul (2001): “no podemos darnos el lujo de ignorar el efecto de la interactividad: el estado no determinado de la historia/mun-

do del juego y el estado activo del jugador cuando juega tiene enormes implicaciones en cómo percibimos los juegos". Esto sugiere que la interactividad es algo que sentimos durante el juego, por encima de lo puramente observacional. Por tanto, el videojuego es más bien una cadena de reacciones en la que el jugador no actúa, sino que reacciona a lo que el juego le ofrece (Arsenault & Perron, 2008) y, por tanto, es él quien encuentra el significado del mismo explorando sus espacios y posibilidades (Bogost, 2008).

Los estudios sobre la interactividad y, más concretamente, la *agency* (Murray, 1997; King & Krzywinska, 2002; Planells, 2015) determinan el modo en que esta favorece unos u otros tipos de actuación a través de las distintas etapas del videojuego, tratando de desentrañar en qué medida afecta a la historia relatada y a la experiencia de juego proporcionada. Taylor (2003) define *agency* como la capacidad del jugador para realizar acciones o elecciones que tengan un peso real en la ficción videolúdica, y Knoller (2010) amplía el concepto al vincularlo a la capacidad del sistema para empoderar el sentimiento de satisfacción personal del jugador a raíz de hacer que, una vez dentro del título, sus interacciones se sientan verdaderamente significativas. En este sentido, cabe señalar la diferencia entre una *agency* más funcional, que corresponde a las respuestas mecánicas del juego en el contexto del dispositivo, y una *agency* más afectiva, relacionada con las respuestas emocionales del jugador ante lo acontecido por sus acciones, fenómeno denominado como *dramatic agency* (Murray, 2005). En este sentido, tan importante es la percepción y participación del jugador, como que el desarrollador componga una estructura jugable cuya conexión entre los diferentes elementos (dinámicas, mecánicas, estética, narrativa, reglas) permita ofrecer una experiencia cautivadora.

Tanto la disonancia como la consonancia ludonarrativas están sujetas a diversos aspectos que condicionan el éxito o el fracaso de la experiencia en los términos anteriormente expuestos. La narrativa, tanto como las mecánicas de juego, o como los indicadores de información durante la partida y otros recursos para el jugador, son fundamentales en el desarrollo de las propuestas videolúdicas. Siguiendo a Suter (2021), es importante que los elementos lúdicos y narrativos no se

piensen por separado, sino que se planifiquen de forma interconectada, puesto que "la comprensión de los juegos como sistemas dinámicos nos ayuda a desarrollar técnicas para el diseño y mejora iterativa" (Hunicke *et al.*, 2004, p. 5). Si bien esto puede generar oportunidades para corregir errores de coherencia entre narrativa y mecánicas, una vez que estas últimas han sido instauradas conforme a la intencionalidad expresiva de cara al jugador, no haber tomado estos principios como referencia desde un primer momento puede provocar conflictos irreversibles que repercutan en el producto final.

Ante este tipo de posibles incoherencias, existen casos en los que se produce lo que se ha denominado resonancia ludonarrativa (Toh, 2019), derivada de un esfuerzo de los desarrolladores por crear una narrativa y un *gameplay* tan perfectamente integrados entre sí que mantienen una relación simbiótica. En cualquier caso, ya exista una férrea interconexión entre ambos aspectos o una manifestación intencionada de la colisión entre ellos, lo fundamental es que "las mecánicas de juego se usen de forma satisfactoria para comunicar una experiencia narrativa" (Brice, 2012).

Tanto es así que el diseñador de videojuegos Frederic Seraphine considera que cada vez más obras acabarán utilizando la propia disonancia como recurso, ya que "las historias más interesantes son habitualmente protagonizadas por personajes disonantes" (Seraphine, 2016, p.8). Esto, añade, parte de la premisa de que los elementos menos normativos (y, por ello, más disruptivos y extraordinarios) son los que dan sentido y acaban por justificar que una historia surja y merezca ser contada. A este respecto, en un video retrospectivo para Kotaku relativo a la cuestión estudiada, argumenta igualmente que la disonancia ludonarrativa es necesaria pues toda buena historia parte de una partícula de caos en la armonía del propio mundo narrado (Kotaku, 2021). Así, se plantea como una herramienta de reflexión para el jugador cuyo momento de inclusión debe ser determinado por el equipo de desarrollo sobre la base del objetivo que busque alcanzar, puesto que "esta cuestión supone uno de los principales frentes de la industria e ilustra las tendencias e intereses creativos y de consumo que esta tiene en el presente" (Navarro, 2013, p. 80).

3. Metodología

El propósito de este trabajo es analizar desde dos vertientes la relevancia que posee la disonancia ludonarrativa en las obras videolúdicas. La primera de ellas se centra en desentrañar el significado de los conceptos de disonancia y consonancia ludonarrativa, su valor artístico y su estado en el contexto actual. La segunda se orienta a dilucidar la relación existente entre el nivel de complejidad generado por una sinergia satisfactoria entre componentes lúdicos y narrativos y el grado de complejidad, valor y calidad final de la obra.

Con estos fines, se recabaron y analizaron las opiniones de diversos perfiles relacionados con la industria del videojuego para conocer su juicio sobre el valor de estos conceptos y cómo se reflejan en la calidad final de las obras. Dichos perfiles abarcan a jugadores experimentados, periodistas, académicos y personal de desarrolladoras de videojuegos. Para ello, se han utilizado dos técnicas fundamentales: el *focus group* y la entrevista semi-estructurada. El *focus group* tiene como objetivo fomentar la retroalimentación de ideas entre los entrevistados para favorecer que surjan nuevas perspectivas y se propicie una respuesta lo más completa posible surgida a partir de la discusión de ideas (Krueger & Casey, 2015; Stewart & Sharmdasani, 2015). Esta metodología tiene la capacidad de ser especialmente válida para determinar la utilidad de un producto y proponer mejoras en su diseño (Hevner & Chatterjee, 2010). Los participantes seleccionados poseen experiencias y conocimientos relevantes sobre el tema de estudio, posibilitando promover discusiones significativas y obtener datos ricos y pertinentes (Krueger & Casey, 2015). Además, se resalta la importancia de la homogeneidad dentro del grupo para asegurar que

los participantes se sientan cómodos y dispuestos a compartir sus opiniones, lo que enriquece la calidad de los datos recolectados (Barbour, 2018)

Por otro lado, hacer uso de entrevistas semi-estructuradas puede favorecer especialmente al perfil académico, dado que, al tratarse de individuos altamente cualificados y con mucha experiencia en el ámbito, es posible que aporten respuestas más extensas y específicas, requiriendo más tiempo, pero, sin embargo, haciendo menos probable la redundancia de sus respuestas frente a las de sus semejantes (Sierra, 2019). Los participantes son reclutados a través del método bola de nieve debido a su efectividad para acceder a perfiles concretos que cumplan con los criterios del estudio (Noy, 2008) y, así, alcanzar a colaboradores potenciales permitiendo un acceso más profundo y diversificado de la población objetivo (Atkinson & Flint, 2001).

Para la obtención de los resultados se utiliza la triangulación de datos, por su capacidad para fortalecer la credibilidad y fiabilidad de los resultados. Al combinar las perspectivas obtenidas se pueden identificar patrones y discrepancias, lo que permite una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado (Flick, 2004), especialmente relevante en investigaciones sociales y de comportamiento, donde las múltiples percepciones del fenómeno requieren variedad de enfoques para ser plenamente entendidas (Guion *et al.*, 2011).

Las cuestiones planteadas surgen a partir de los siguientes planteamientos: percepción sobre la disonancia ludonarrativa, la disonancia ludonarrativa como herramienta y, finalmente, valor y validación de la consonancia ludonarrativa. Se resguarda el nombre real y, así, la identidad de los participantes por obligaciones legales relativas a la Protección de Datos Personales.

Tabla 1. Perfil de los jugadores participantes

Jugadores	
Nombres	Relación con el medio
Jugador 1	Jugador veterano en activo
Jugadora 2	Jugadora veterana en activo, empleada en tienda de videojuegos y tecnología
Jugadora 3	Jugadora veterana en activo. Exjugadora universitaria de e-sports
Jugador 4	Streamer y creador de contenido sobre videojuegos en activo Miembro del proyecto comunitario "Punto de Respawn"

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Perfil de los desarrolladores

Equipo de desarrollo	
Nombres	Relación con el medio
Desarrollador 1	QA Tester (MercurySteam)
Desarrollador 2	QA Tester (MercurySteam)
Desarrollador 3	Level & Game Design (The Game Kitchen)

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Perfil de los académicos especializados

Académicos especializados	
Nombres	Relación con el medio
Académico 1	Profesor en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Escuela Superior Internacional de Murcia y socio de la Asociación Murciana de Desarrolladores de Videojuegos (AMUDEV)
Académico 2	Doctor especializado en narrativa de videojuegos. Profesor de comunicación y diseño. Autor de numerosos libros sobre videojuegos y redactor en revistas especializadas
Académico 3	Doctor en Ciencias de la Comunicación y coordinador de Máster en Diseño Narrativo para Videojuegos
Académico 4	Doctor en Ciencias de la Comunicación y profesor de Máster en Diseño Narrativo para Videojuegos

Fuente: Elaboración propia.

4. Resultados

4.1 Percepción sobre la disonancia ludonarrativa

Respecto al modo en que es percibida la disonancia ludonarrativa, los jugadores manifiestan haber vivido situaciones de incoherencia entre narrativa y momentos de juego durante sus partidas o haberse sentido identificados con las recogidas en los ejemplos expuestos. Comparten la consideración de que se trata de un componente del medio que, si bien puede tener un impacto negativo en la experiencia de juego en determinadas circunstancias, lleva mucho tiempo integrado y puede llegar a representar un atractivo jugable para las obras. Todos reconocen haber enfrentado estas situaciones en una amplia variedad de juegos, desde experiencias más lineales o continuistas, como *Undertale* (2015) o *Persona 5* (2016), hasta títulos de mundo abierto, como *Assassin's Creed Revelations* (2011) o *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* (2017).

Respecto a los desarrolladores, el Desarrollador 3 lo percibe como un elemento propio del medio que puede hacer sentir incómodo al jugador, pero que puede tener una finalidad utilitaria. Los QA Testers de MercurySteam afirman que, a pesar de poder entorpecer el disfrute del título dependiendo, en gran medida, de qué tipo de obra sea y cómo se consume, identificar una disonancia ludonarrativa puede ser fruto de sobreanalizar la experiencia e intentar razonarla a mayor escala.

La perspectiva académica conviene en etiquetar la disonancia ludonarrativa como una pieza intrínseca a la hora de conformar el propio medio. El Académico 2 sostiene que el término permite determinar la limitación que afecta a la intercesión del jugador en el videojuego. Además, afirma que, tanto la percepción académica como la general, se alinean a la hora de ver el concepto como una pieza más y no como un problema que deba ser solventado. El Académico 1, desde su experiencia en el desarrollo de videojuegos, la percibe como el resultado de la búsqueda de equilibrio dentro de un amplio equipo multidisciplinar, donde las incohe-

rencias pueden incrementarse proporcionalmente en base a la complejidad sistémica de un proyecto. Los Académicos 3 y 4 comparten la visión de la disonancia como un elemento compositivo propio del medio, pero también manifiestan que es algo a lo que no se le da la suficiente importancia y que se debería abarcar con más detalle para no perjudicar a la experiencia ni a la obra. También afirman que, habitualmente, estas disonancias apenas son percibidas por la audiencia más allá de los jugadores más detallistas, mientras que para los Académicos 1 y 2, estas disonancias sí son apreciadas.

Los desarrolladores, en tanto, valoran que esta percepción está estrechamente relacionada con la tipología de juego en cuestión. Por ejemplo, la naturaleza artística en *Cuphead* (2017), basada en la época dorada de la animación, invita a una experiencia arcade al servicio de una estética caricaturesca, visión que se contrapone con la experiencia gráfica y argumentalmente realista de *The Last of Us* (2013) o *Red Dead Redemption* (2018). El Desarrollador 2 indica que las concesiones en favor de trabajar más la jugabilidad y obviar detalles a nivel narrativo suelen estar más aceptadas por el público que si sucede al contrario, aunque, al final, todo se reduce a un criterio subjetivo. El Desarrollador 1 agrega que es significativamente más complicado percibir choques ludonarrativos durante el desarrollo, pues la obra puede ir variando en el proceso y, por tanto, serán más visibles en una versión completa del juego.

4.2 La disonancia ludonarrativa como herramienta

En referencia a su uso como herramienta, uno de los jugadores lo contempla como una concesión que se realiza entre consumidor y producto para obtener la mejor experiencia posible. Es decir, un jugador de la franquicia *Call of Duty* comprende que la recuperación completa de salud de su avatar, tras recibir varios disparos, es un hecho inverosímil diseñado específicamente para el juego. Esto no implica que los jugadores no identifiquen formas de solventar ciertas disonancias, como implementar tutoriales camuflados en la experiencia de juego; aplicar medidas como el contrarreloj en títulos en cuyas tramas predomine el sentido de la urgencia; o, una de las estrategias más comentadas, hacer más recurrente y complejo el sistema

de karma¹. Respecto a esta última cuestión, tres de los cuatro jugadores explicitan haber sentido que el videojuego *Hogwarts Legacy* (2023) debería haber hecho uso de un sistema de karma donde se valorase el perfil ético del estudiante protagonista. Este hecho resulta especialmente significativo teniendo en cuenta que, dado que la obra literaria primigenia ya contaba con un sistema de puntos para las cuatro casas de la escuela, podría haberse visto potenciado en el medio videolúdico.

Retomando la perspectiva académica, el Académico 2 identifica la disonancia como una herramienta al servicio de los autores, poniendo como ejemplo su implementación por parte de Hideo Kojima. Rechaza la percepción de que sea un problema, ve en ella un camino a seguir y afirma que, durante su entrevista al productor de Atlus, este le reconoció que optaron por crear estas fricciones incoherentes de manera deliberada y hacer experimentar al jugador determinadas sensaciones. En referencia a la propuesta de los sistemas de karma, afirma que su inclusión también puede incurrir en disonancias al no plantear qué o quién concede esos puntos, y bajo qué juicio una acción se torna buena o mala. Sin embargo, diferencia entre disonancias y problemas derivados de narrativas mal construidas, ejemplificando con situaciones como las conversaciones con personajes no jugables en las que, tras interactuar una vez para dialogar, se repite la acción segundos después y ese personaje se expresa como si no hubiese hablado con el protagonista en mucho tiempo; circunstancia recurrente en franquicias como la ya mencionada *Fallout*, o *The Elder Scrolls*, entre otras.

El Académico 1 no descarta que la disonancia ludonarrativa pueda ser suprimida, pero valora que su disolución incurriera en eliminar determinados juegos especialmente sistémicos, lo que al final resultaría contraproducente. Asimismo, habla de *agency* y de cómo esta puede suponer un problema si la narrativa emergente generada amplía las posibilidades de provocar incoherencias al ofrecer un abanico de posibilidades jugables más amplio. Por su parte, los Académicos 3 y 4 ven de la misma forma el fin utilitario de la disonancia como instrumento artístico para trabajar determinadas ideas, aportar un mayor valor a la obra y jugar con las fricciones entre narrativa y ludología para llegar a un fin determinado, destacando la importancia de la suspensión de la incredulidad como

elemento fundamental para el consumo y disfrute de un título.

El Desarrollador 1 encuentra en la disonancia una posible herramienta dependiendo de cuál sea el objetivo creativo. Diferencia principalmente entre aquellos juegos centrados en el componente lúdico y la experiencia puramente basada en las mecánicas, en la que sí puede ser un recurso a tener en cuenta, frente a un título inherentemente narrativo, en el que será necesario medir las acciones del jugador y dilucidar cómo estas afectan al desarrollo de la historia. El Desarrollador 3, por otro lado, detalla que es algo supeditado al tipo de proyecto en desarrollo y a las posibilidades que permita aprovechar en este sentido, así como a la importancia que el estudio le decida dar y a la posibilidad de contar con personas del equipo que desempeñen una labor de supervisión ante la cuestión. Resalta, además, que formó parte del desarrollo de *Spec Ops: The Line* (2012), alabado por la crítica, precisamente, por haber explotado el concepto de disonancia para sorprender al jugador.

Continuando la idea anterior, el Académico 2 opina que el nivel de atención que se le dé a la disonancia ludonarrativa es inherente al propio juego y dependerá del uso y la intencionalidad que tenga proyectada el autor para la obra. El Académico 1 comparte que es algo diferente según cada juego, poniendo como ejemplo casos como el de Rhianna Pratchett con *Mirror's Edge* (2008) y *Tomb Raider* (2013), títulos para los que se escribió una narrativa después de haber sido completamente desarrollados en términos de jugabilidad. Los Académicos 3 y 4 valoran que tenerla en cuenta sería lo ideal, pero coinciden en que todo depende de la finalidad artística a la que se aspire. El Desarrollador 3 sí opina que sería positivo plantearse estas cuestiones antes de llegar a puntos de no retorno durante el desarrollo, independientemente de si finalmente el equipo opta por considerar la cuestión o no.

4.3 Valor y validación de la consonancia ludonarrativa

En contraposición a la disonancia ludonarrativa, también se ha planteado la idea de una división entre dos consonancias para determinar si es válido diferenciar entre una continuidad ludonarrativa elemental y el desarrollo de nuevas ideas que con-

duzcan a aunar de manera más profunda la narración con las mecánicas jugables. Dos de los jugadores afirman, en el caso particular de hacer del *Head-Up Display* (HUD) un elemento diegético, que es una adición muy buena que le aporta a la obra cierto valor artístico. Una de ellos, además, afirma que nunca se había planteado esa posibilidad. Del otro lado, una afirma que es lo que se debería hacer y, el otro, que esa consonancia profunda es resultado de querer “reinventar la rueda” y hacer que el jugador se sienta realmente partícipe de su experiencia.

Que este tipo de ideas no tengan más presencia en la industria tiene una explicación directamente relacionada con las etapas de desarrollo. Los QA Testers concuerdan en que son adiciones muy acertadas, que gustan mucho al público y que, en casos como *Dead Space* (2008) y su HUD integrado, establecen un estándar. Sin embargo, afirman que estas ideas son lo más costoso y complicado de realizar en una producción debido a todo el trabajo que conlleva concebirlas y hacer que funcionen. El primer *tester* explica que estas adiciones suelen funcionar como el núcleo de una idea, una mecánica sobre la que se piensa y construye. Por ello, opina que es incluso más difícil de abarcar que una disonancia, pues estas últimas pueden ser subjetivas mientras que una mecánica es plenamente objetiva.

El Académico 2, por su parte, afirma que optar por este tipo de adiciones supone trabajar contrarriente respecto al modelo estándar, generando problemas en el desarrollo a la hora de alcanzar un consenso respecto a cómo implementar dichas ideas. Expone que el objetivo es determinar qué resultado se quiere obtener según el tipo de producto que se esté creando, lo que se quiera ofrecer al jugador y lo que el equipo sea capaz de crear sin afectar negativamente a la obra. El Desarrollador 3 comparte que él mismo ha intentado elaborar justificaciones diegéticas de esta índole, pero que, a veces, se plantea como algo innecesario si la cuestión tratada se encuentra fuertemente arraigada al lenguaje universal del videojuego y no afecta directamente al apartado jugable y la narrativa. Por ejemplo, el barril rojo que explota al recibir un disparo en títulos como *Doom* (1993) pasó a convertirse en una convención, al igual que el uso de la pintura amarilla para indicar el camino en obras como *Dying Light* (2015) o *Resident Evil 4*:

Remake (2023). No obstante, afirma que, en ocasiones, este tipo de ideas pueden suponer un golpe de efecto para dotar de sentido a la experiencia y que toda acción que empuje al medio en una dirección de autodescubrimiento es bienvenida.

Desde la óptica académica, el Académico 2 considera que estas adiciones son perfectamente válidas; más aún si se implementan por interés del autor para comunicar algo. Este es un planteamiento muy diferente al del Académico 1, quien ve prioritario solventar las principales incoherencias en una narrativa antes que sumarle ideas consonantes. Según defiende, la consonancia se amplía curando disonancia, poniendo como ejemplo el tratamiento de la muerte dado en títulos como *Hades* (2019). El Académico 4 lo ve como un concepto interesante y encuentra viable hacer esta distinción, pero considera problemática su posible catalogación y el hecho de que dichas ideas pueden estar ocasionalmente supeditadas a la rigidez técnica del medio. El Académico 3 comparte este interés y ve una relación intrínseca entre la inmersión del jugador en la experiencia y la rotura de la cuarta pared para comunicarse con la audiencia propia de otros contextos como el cine.

5. Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos, es posible extraer una serie de conclusiones que demuestran, entre otros aspectos, la influencia de la disonancia ludonarrativa y su rol como componente clave en la construcción del videojuego. Una de las constataciones alcanzadas es que la disonancia ludonarrativa ejerce como un componente inherente del videojuego que, si bien es capaz de interferir negativamente en la inmersión del jugador en determinadas circunstancias, no necesariamente impide que la obra alcance de forma satisfactoria su naturaleza lúdica. La aparición de estas disonancias está condicionada por diversas cuestiones, como la propia tipología del videojuego a nivel jugable o su estructura narrativa. Sin embargo, el rasgo fundamental en el proceso de desarrollo de un título, que deriva en la presencia de estas fricciones, reside en la intencionalidad creativa. Disonancia y consonancia son, por tanto, una dualidad compositiva de la que el videojuego se nutre

activamente. Si bien, en primera instancia, pueden aparentar ser contraposiciones de carácter positivo y negativo para el medio, ambas ideas tienen capacidad de influir en la obra posibilitando alcanzar unos determinados fines estéticos, jugables y narrativos, y regulando el desarrollo de conceptos como el realismo, la coherencia interna o el grado de suspensión de incredulidad que se requiera de los jugadores.

En lo que respecta a su importancia como herramienta, se puede afirmar que existen modelos base de desarrollo en videojuegos que pueden cumplimentar las labores narrativas sin renunciar a trabajar satisfactoriamente el apartado técnico. En el momento en el que se toman por iguales las relaciones entre narrativa y mecánicas con las existentes entre la disonancia y la *agency*, es posible establecer una serie de principios que pueden ayudar a reducir en gran medida esta descoordinación; siempre y cuando el título decida afrontar la disonancia como un problema a solventar y no como una herramienta de la cuál beneficiarse en otra serie de aspectos.

Asimismo, el concepto de consonancia profunda y su diferenciación respecto al estándar, es una disimilitud válida por los siguientes tres motivos: conlleva un mayor grado de complejidad de desarrollo, su adición añade profundidad mecánica a la obra, y es valorada jugable y artísticamente por los jugadores. Esta idea permite no sólo estructurar una experiencia más cohesionada y consistente en sí misma, sino también ofrecer la posibilidad de crear nuevos conceptos, sistemas jugables e incluso géneros que giren en torno a nuevas percepciones de las normas videolúdicas clásicas. Dicho planteamiento permite que nazcan nuevas obras a partir de ideas plenamente originales y diferenciadas del resto, generando posibilidades innovadoras para el medio. Por ello, si bien la disonancia ludonarrativa cuenta con margen de progresión y ciertos elementos que se verían beneficiados de una mayor dedicación, su consideración en el proceso de desarrollo está mayoritariamente supeditado a la finalidad de la obra como producto, al margen creativo al alcance del estudio y a las exigencias impuestas por los productores a cargo del proyecto.

En definitiva, la disonancia ludonarrativa puede ser considerada no tanto un problema, sino una

herramienta del propio medio para alcanzar una finalidad estética y jugable determinadas. Los desarrrolladores tienen la posibilidad de generar estas incongruencias de manera voluntaria para que su obra alcance un determinado objetivo expresivo, o para despertar en los jugadores unas sensaciones y sentimientos concretos, dotando a las creaciones videolúdicas de un potencial capaz de trascender el mero entretenimiento.

Notas

1. Se trata de un sistema que premia las buenas acciones, respuestas y comportamientos del jugador con consecuencias positivas y lícitas, así como las malas con consecuencias negativas y reprobables, no sólo propiciando la reflexión sobre aspectos morales, sino también acerca de la incertidumbre que genera ese tipo de intervención en un contexto polarizado (Barnett & Sharp, 2015).

Referencias

- Arsenault, D. & Perron, B. (2008). In the frame of the magic cycle: The circle(s) of gameplay. En M.J.P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 109-133). Routledge.
- Atkinson, R., & Flint, J. (2001). Accessing hidden and hard-to-reach populations: Snowball research strategies. *Social research update*, 33(1), 1-4. <https://sru.soc.surrey.ac.uk/SRU33.PDF>
- Barbara, J. (2020). Twine and DooM as Authoring Tools in Teaching IDN Design of LudoNarrative Dissonance. En A.G. Bossier, D.E. Millard & C. Hargood (Eds.), *Interactive Storytelling. ICIDS 2020. Lecture Notes in Computer Science* (pp. 120-124). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0_11
- Barbour, R. S. (2018). *Doing Focus Groups*. Sage Publications.
- Barnett, M. & Sharp, C. (2015). The Moral Choice of InFAMOUS: Law and Morality in Video Games. *Griffith Law Review*, 24(3), 482-499. <https://doi.org/10.1080/10383441.2015.1126399>
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. En K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 117-140). The MIT Press.
- Brice, M. (2012, 31 de enero). Narrative is a Game Mechanic. *PopMatters*. <https://www.popmatters.com/153895-narrative-is-a-game-mechanic-2495891347.html>
- Ferrari, A. & Soraci, P. (2022). Ludonarrative Dissonance in The Last of Us Part II: Attempting to Create Empathy with a Villain. En T. Ahram & R. Taiar (Eds.), *Human Interaction & Emerging Technologies (IHJET 2022): Artificial Intelligence & Future Applications*, vol. 68 (pp. 26-35). AHFE International. <https://doi.org/10.54941/ahfe1002709>
- Flick, U. (2004). Triangulation in qualitative research. En U. Flick, E. von Kardoff & I. Steinke (Eds.), *A companion to qualitative research* (pp. 178-183). Sage. <https://doi.org/10.32473/edify394-2011>
- Grabarczyk, P. & Kampmann, B. (2022). A Game of Twisted Shouting: Ludo-Narrative Dissonance Revisited. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 13(1), 7-27. <https://doi.org/10.7557/23.6506>
- Guion, L. A., Diehl, D. C., & McDonald, D. (2011). *Triangulation: Establishing the validity of qualitative studies*. University of Florida IFAS Extension.
- Hevner, A. & Chatterjee, S. (2010). *Design Research in Information Systems: Theory and Practice. Integrated Series in Information Systems*. Springer.
- Hocking, C. (2007, 7 de octubre). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Typepad*. https://www.click-nothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

- Howe, L. A. (2017). Ludonarrative dissonance and dominant narratives. *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(1), 44-54. <https://doi.org/10.1080/00948705.2016.1275972>
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubeck, R. (2004, Julio). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1). <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies: The international journal of computer game research*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- King, G. & Krzywinska, T. (2002). *Screenplay:cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press.
- Knoller, N. (2010). Agency and the Art of Interactive Digital Storytelling. En R. Aylett, M. Y. Lim, S. Louchart, P. Petta & M. Riedl (Eds.), *Interactive storytelling. Third Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling* (pp. 264-267). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-16638-9_38
- Kokonis, M. (2014). Intermediality between games and fiction: The “ludology vs. narratology” debate in computer game studies: A response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 9(1), 171-188. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>
- Kotaku. (2021, 20 de septiembre). The BioShock Problem: When Gameplay And Narrative Clash. *Youtube*. https://www.youtube.com/watch?v=M95lVxsvJak&ab_channel=Kotaku
- Krueger, R. A. & Casey, M. A. (2015). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*. Sage Publications.
- Martín, M. & Navarro, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/902>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. The Free Press.
- Murray, J. (2005). Did it make you cry? Creating dramatic agency in immersive environments. En G. Subsol (Ed.), *Virtual Storytelling. Using Virtual Reality Technologies for Storytelling* (pp. 83-94). Springer. https://doi.org/10.1007/11590361_10
- Navarro, V. (2013). Ni No Kuni: puentes ludonarrativos al Otro Mundo de Ghibli. *Archivos de la Filmoteca*, (72), 77-90. <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/482>.
- Noy, C. (2008). Sampling knowledge: The hermeneutics of snowball sampling in qualitative research. *International Journal of Social Research Methodology*, 11(4), 327-344. <https://doi.org/10.1080/13645570701401305>
- Pérez-Latorre, O. (2021). El demonio del gameplay emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 71-84. <https://www.revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/856>
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra
- Saldivar, D. (2022). Cyberpunk 2077: A case study of ludonarrative harmonies. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 14(1), 39-50. https://doi.org/10.1386/jgww_00050_1
- Seraphine, F. (2016). Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony
- Sierra, F. (2019). La entrevista en profundidad. Función, sentido y técnica. En J.A. González & C.M. Krohling Peruzzo (Eds.), *Arte y oficio de la investigación científica: cuestiones epistemológicas y metodológicas* (pp. 301-379). Ediciones Ciespal.

- Stewart, D. W., & Shamdasani, P.N. (2015). *Focus Groups: Theory and Practice*. Sage Publications.
- Suárez, A. (2021). El narratario poco fiable en los videojuegos de alta resolución mainstream: "Final Fantasy VII Remake" vs. "Final Fantasy VII". *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (35), 327-340. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2021354417
- Suter, B. (2021). Narrative Patterns in Video Games. Narrative Mechanics and Its Rules and Rule Sets in Video Games. En B. Suter, R. Bauer & M. Kocher (Eds.), *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Games and Real Life* (pp. 51-78). Transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839453452-003>
- Sylvester, T. (2013). *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. O'Reilly Media.
- Taylor, L. (2003). When seams fall apart. *Game Studies: The international journal of computer game research*, 3(2). <https://www.gamestudies.org/0302/taylor/>
- Terrasa-Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila.
- Toh, W. (2019). *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. Routledge.

Sobre los autores:

Juan F. Hernández-Pérez es Doctor en Comunicación y profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad Católica de Murcia (España) donde enseña asignaturas relacionadas con la ficción audiovisual, la ludonarración, el marketing y la publicidad audiovisual. Ha publicado diversos artículos en revistas como *New Media & Society* y *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* y ha participado en congresos internacionales.

Sergio Albaladejo-Ortega es Doctor en Comunicación y profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad Católica de Murcia (España), donde imparte las asignaturas ficción audiovisual, documental, periodismo y cine, y comunicación y arte gráfico. Pertenece a la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC) y al grupo de investigación DIGITALAC, en el cual desarrolla la línea de trabajo sobre narrativas transmedia.

Daniel Raja Aparicio es estudiante de la Facultad de Comunicación de la Universidad Católica de Murcia (España). Es graduado en Comunicación Audiovisual y cursa actualmente estudios de Periodismo. Es alumno interno del grupo de investigación DIGITALAC en el cual ha trabajado en investigaciones sobre film commissions y entornos ludonarrativos.

¿Cómo citar?

Hernández-Pérez, J. F., Albaladejo-Ortega, S., & Raja-Aparicio, D. (2024). Entre la narración y la jugabilidad: explorando la disonancia ludonarrativa en los videojuegos. *Comunicación y Medios*, 33(49), 80-91. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72227>