

Introducción a la documentación de videojuegos que manejan variables de narrativa compleja para introducir mensajes políticos

Adrián Suárez Mouriño
UNIR ✉

<https://dx.doi.org/10.5209/cdmu.94713>

Resumen: A través de la graduación de las siguientes cuatro variables propias del estudio de narrativas complejas (restrictividad, profundidad, autoconsciencia y comunicabilidad) se pueden generar distintas subjetividades, diferentes formas de entender una sociedad digital como reflejo de las reales y construir inmersiones en ellas que nos afectan como jugadores desde un enfoque político. En este texto abordamos esta cuestión, aportando una introducción metodológica para la documentación de videojuegos con contexto político, en especial para los que evitan parecerlo graduando para ello estas variables anteriormente mencionadas.

Palabras clave: videojuegos políticos; Ubisoft; narrativa ludoficcional; Watch Dogs; Far Cry

ENG Introduction to the documentation of video games that manage complex narrative variables to introduce political messages

Abstract: Through the graduation of the following four variables typical of the study of complex narratives (restrictiveness, depth, self-awareness and communicability), different subjectivities can be generated, different ways of understanding a digital society as a reflection of the real ones and construct immersions in them that affect as players from a political approach. In this text we address this issue, providing a methodology to document video games with a political context that avoid appearing to be so by grading these aforementioned variables in their favor.

Keywords: Political games; Ubisoft; ludofictional narrative; Watch Dogs; Far Cry

Cómo citar: Suárez Mouriño, A. (2024) Introducción a la documentación de videojuegos que manejan variables de narrativa compleja para introducir mensajes políticos. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 34, e94713. <https://dx.doi.org/10.5209/cdmu.94713>

1. Introducción

El videojuego tiene una significativa capacidad de representar realidades, entornos y sociedades, tanta como capacidad tiene el jugador o quien los analiza para ver en ellos una u otra representación de las características de la época en la que el juego se ha desarrollado. De *Space Invaders* (Taito, 1978) se ha escrito que es una reflexión sobre los miedos más profundos de la América de 1970, o que *Pac-Man* refleja el consumismo de su era o el abuso de drogas (Grace, 2018). Pero Tomohiro Nishikado, autor del primero, solo quería hacer un título que se pareciera a las películas de ciencia ficción que le gustaban. Toru Iwatani tampoco quiso hacer ningún retrato de la sociedad de su tiempo. Para sus fantasmas se basó en el personaje principal de *Casper the Friendly Ghost* (Famous Studio, 1945) y en el manga *Little Ghost* Q-Taro (Fujio, 1964-1973) (Claiborn, 2020). Lo mismo puede aplicarse a *Tetris* (Pázhitnov, 1984) y a la famosa lectura que hizo Janet Murray de lo que ocurría en el juego en su libro *Hamlet on the Holodeck* (Murray, 1997). Todas estas interpretaciones nos sirven para comprender que el jugador, como narratario (Suárez, 2021a), tiene la capacidad de extraer lecturas que van más allá de lo lúdico en un videojuego; es decir ideas políticas, sociales, económicas y culturales, incluso aunque no estén ahí de forma manifiesta. La cuestión es, en el caso de que sí estén, hay que entender cómo se dirige ese interés para que no solo se perciban, sino para que agiten la conciencia.

Con el tiempo, sí han aparecido videojuegos abiertamente políticos, con interés en retratar una sociedad, hacer crítica social o señalar con el dedo a diferentes estructuras económicas. Es fácil pensar en *Papers, Please* (Pope, 2013) para ejemplificar la crítica social o política; también recordar *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017) para hablar de precariedad laboral o incertidumbre social. Pero estos temas no han empezado a tratarse en el videojuego a partir del año 2000, sino mucho antes. *Deus Ex Machina* (Automata UK, 1984) lo hizo explorando la idea de una persona que nace, crece, envejece y muere en una sociedad en la que no existe decisión; ni siquiera la de morir (Suárez, 2017:96). El título es una dura lectura de cómo una tecnología y una autoridad, que se imaginaba en los años 80 que llegarían en el futuro, volverían anónimo al ciudadano. También contamos con videojuegos que no son abiertamente políticos o sociales, pero lo son. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) hace un ejercicio parecido al de *Deus Ex Machina*: dibujar un futuro que convierte al ser humano en monstruo, pero de forma que podamos hacer una dramática lectura de nuestro presente (Suárez, 2020). Y no podemos obviar el caso de los videojuegos supuestamente no políticos de Ubisoft. *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012), *Far Cry 4* (Ubisoft, 2014), *Far Cry 5* (Ubisoft, 2018) y *Far Cry 6* (Ubisoft, 2021) llevan al jugador a una zona geográfica que simula una real en la que hay un dictador que derrocar, apoyar a guerrilleros y tomar decisiones sobre el futuro de la nación que protegemos. En su sexta entrega, el juego nos hace viajar a Cuba; pero no es un juego político según Ubisoft (Franzese, 2021). *Watch Dogs Legion* (Ubisoft, 2020) emplaza su acción en un Londres post-brexit, pero tampoco se manifiesta como político (Kamen, 2020), recurriendo al brexit como una mera excusa para adoptar una actitud destructiva y vandálica por la capital.

En relación a Ubisoft, fue este estudio de videojuegos el que inició un fuerte debate en redes sociales sobre si los juegos son o no son políticos. Todo a raíz del anuncio de *The Division 2* (Ubisoft, 2019), videojuego ambientado en una New York apocalíptica y que tiene en el corazón de su argumento a la sociedad, las fuerzas militares y la política; tanto es así que toda la iconografía empleada en su estrategia de marketing empleó edificios americanos políticos y monumentos que glorifican la política de la nación. Con este videojuego, estéticamente político pero sin serlo abierta y manifiestamente en su discurso (Bown, 2018), así como negado por sus autores (Hall, 2018), se abrieron dos vías de debate: una es la que defiende que todos los videojuegos son políticos (Tucker, 2019), así como el estudio de cómo la política se integra en ellos mediante la imagen, la reconstrucción estética de la historia y la memoria (Venegas, 2020). La otra es que no lo son a no ser que sean absolutamente explícitos sobre ello; es decir, que ni lo son ni lo deben ser porque los juegos solo han de intentar ser entretenidos. Esta segunda vía se resume con la expresión: *stop bringing politics into videogames* (reddit, 2019), que ha provocado acalorados debates en twitter y la apertura de muchos hilos en foros.

Este conflicto tiene su raíz en la ambigüedad del propio concepto de videojuego: ¿se ha diseñado para el mero esparcimiento y por lo tanto solo debería hablarse de él como juego, en términos lúdicos? ¿Se ha creado con la posibilidad de contar historias y, por lo tanto, también contar historias políticas, sociales o económicas? Estas preguntas nos devuelven al caduco debate entre narratología y ludología y, al igual que este (Murray, 2005), la respuesta en este caso es la misma: el videojuego tiene la capacidad de ser entretenimiento, de hablar de política, de la vida, de la muerte, del amor y de lo que sus autores deseen expresar. Es decir: el videojuego es un ente flexible que puede ser creado para lo que sea y estudiado mediante la aproximación que se desee. El videojuego tiene la capacidad de ser juego y de ser aleccionador, pero, especialmente, de ser aleccionador a través del juego. Esta característica no es propiedad exclusiva de los videojuegos, sino de cualquier medio de expresión. El capítulo de *Los Simpsons* (Groening, 1989-en emisión) llamado *Solo se muda dos veces*, emitido originalmente en 1996, puede entenderse como un simpático homenaje a las películas de James Bond. Scorpio, el nuevo jefe de Homer Simpson, controla una empresa que maquina un plan para gobernar el mundo. Pero ese capítulo también contiene reflexiones sobre el trabajo, la familia, el alcoholismo, el capitalismo y la economía americana. La empresa de Scorpio promueve un ambiente de trabajo sano, en oposición al de la central nuclear de Homer. Marge, despojada de la función que ella entiende como suya dentro de la familia, decide ponerse a beber, lo que también encierra una lectura sobre el papel de la mujer en esos años. Pero entender o no todo esto depende de la intención del autor, del ojo del espectador y de lo que el crítico quiera apuntar. Ese capítulo es divertido, pero también aleccionador para quien quiere comprender el mensaje. Homer, como obrero, es feliz cuando su patrón se preocupa por sus sentimientos. Eso nunca le había pasado. La forma en la que se logran todos esos matices no es a través de la historia, sino mediante la narración.

Volviendo al videojuego, esta situación no solo se da en el occidental, también en el japonés. *Samurai Warriors 5* (Omega Force, 2021) trata la unificación de Japón por Nobunaga Oda, un convulso periodo de sangrientas guerras civiles dentro de Japón que finalizó con el establecimiento del shogunato Tokugawa en el año 1603. Oda se presenta como un héroe en dicho videojuego, repleto de energía y con el sueño de traer la paz a su país. El título se representa con características estéticas de manga shonen, es decir: colores muy vistosos, violencia caricaturizada y discursos y monólogos cargados de pasión. Es un tipo de manga muy emocionante dedicado a jóvenes varones adolescentes, pero aunque se recurra al *shonen*, y aunque *Samurai Warriors 5* hable de la unificación como una forma de traer la paz y conseguirla sea el sueño de su protagonista, la realidad fue muy distinta. Oda y sus hombres asesinaron a pueblos enteros con el fin último de imponer su autoridad sobre todo Japón. Las guerras internas acabaron porque no había nadie más contra quien combatir o matar. Pero *Samurai Warriors 5* esquiva esta cuestión, no hace una lectura política sobre los actos de Oda. Por lo tanto, aquí viene la pregunta: ¿es o no es un videojuego político? Trata una situación política, pero la frivoliza tanto que solo acaba sirviendo para plantear un contexto en el que jugar. De nuevo, todo depende de cómo se prepare su constructo narrativo.

Con esta introducción, este texto no pretende afirmar que todos los videojuegos son políticos. Tampoco que ningún videojuego sea político o que lo sea solo a medias. El interés de este texto es acentuar e investigar esa característica tan especial del videojuego y que hemos ido sugiriendo en los anteriores párrafos: lo ambiguo que puede resultar la interpretación política de un videojuego por la forma de presentar este contexto por el autor a través de su narración, y cómo esta consigue que se entienda que un videojuego con un contexto político no sea político. De esta forma, se podrán documentar dichos videojuegos por estudiantes e investigadores que quieran abordar este tema para sus propios estudios. Lo haremos ciñéndonos a cuatro variables narrativas. En función de cómo se presenten al jugador, este recibirá el mensaje de una forma u otra.

2. Variables narrativas en relación a la transmisión del mensaje político, social o económico

Nos referimos a la restrictividad, profundidad, autoconsciencia y comunicabilidad. Estas cuatro variables narrativas sirven para tratar y estudiar las distintas estrategias narrativas llevadas a cabo en el plano fílmico (Bordwell, 1995). Se trasladaron también al estudio de las ficciones televisivas (Loriguillo, 2019), a estrategias en el anime (Loriguillo, 2020) y, posteriormente, a las del videojuego (Suárez, 2021b). A través de la graduación de la restrictividad podemos valorar si la obra ofrece sus saberes restringiéndose a lo que sabe o no el personaje. Si hablamos de una restrictividad alta, como es el caso de *Silent Hill 2* (Konami, 2001), hablamos de una narración percibida por el jugador a través de la visión de un avatar con una visión muy limitada de lo que ocurre en realidad en el mundo de juego. Si la restrictividad es baja, aparecen en la narración voces en off y demás informaciones auxiliares que garantizan al jugador saber mucho más sobre el mundo de juego, sin filtros. Si la ficción no solo se centra en lo que cree o piensa el avatar, si se nos permite saber lo que otros personajes creen, o si se muestran momentos de acción que no cuentan con él en la escena, hablaremos de una restrictividad baja. *Resident Evil 6* (Capcom, 2012) tiene una restrictividad baja. Recurrir a ella le permite al videojuego narrar un problema situacional, de un lugar o de un contexto más que uno personal. Al hacer la narración más restrictiva, el videojuego se puede centrar en hablar de lo que le hace sufrir al avatar. Al rebajarla, se habla de una situación y cómo esta afecta a quienes la sufren. Dicho así, se puede entender que una obra coral, con varios avatares como *13 Sentinels Aegis Rim* tiene una restrictividad baja (Suárez, 2021b: 105), pero el videojuego agrupa a todos sus personajes como si fuera un único avatar principal, restringiendo los saberes de la narración a ellos. De esta forma, podemos trabajar con un grupo variado de personajes pero manteniendo una alta restrictividad. La clave es que el jugador solo perciba la información a través de los sentimientos de alguien, convirtiéndose en subjetiva, sin conocer en ningún momento ninguna información objetiva propia de una restrictividad baja.

La restrictividad está muy relacionada con la profundidad. Esta variable mide el nivel de intensidad e intimidad con el que se presentan las opiniones, deseos, sueños y perspectivas de un personaje. La profundidad de *Silent Hill 2* es muy alta, pues todo el mundo de juego se presenta deformado bajo la óptica del personaje central. La autoconsciencia, otra de las variables narrativas, implica el nivel de conocimiento que tiene la obra de que es una obra; de que el videojuego es un videojuego. *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) muestra en numerosas ocasiones que sabe que es un videojuego: Naomi apela directamente a la vibración del mando, el coronel te explica de viva voz cómo jugar y Psycho Mantis examina las partidas guardadas en la *memory card* del ordenador. Su grado de autoconsciencia nos recuerda que el videojuego japonés tiende a ni levantar una cuarta pared entre él y el jugador (Navarro-Remesal, 2018). Una elevada autoconsciencia sirve para sacar el debate del juego y arrojárselo al espectador, pero también para frivolar la acción que se exhibe en la diégesis al declarar que es un videojuego y, por lo tanto, algo que no tiene consecuencias reales (Sicart, 2014: 29). Por el contrario, una autoconsciencia baja servirá para transmitirle al jugador que lo que está viendo es una realidad en la que él interviene, ocultando la naturaleza de juego.

Por último, llegamos a la comunicabilidad. Una comunicabilidad alta se refiere a que la narración es muy efectiva al comunicarnos lo que quiere explicarnos. El ejemplo más obvio de una alta comunicabilidad lo tenemos en una serie de animación infantil como *Peppa Pig* (Baker y Astley, 2004 - en emisión). Todo lo que se comunica es cierto. Una voz en off aparece desde la extradiégesis para confirmarnos que lo ha ocurrido en la diégesis es lo que ha sucedido. Siguiendo con ejemplos televisivos, lo opuesto ocurre en *Twin Peaks*. Esta ficción tiene una comunicabilidad baja, mientras que *Peppa Pig* la tiene muy alta. Yéndonos al videojuego, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) tiene una comunicabilidad alta. No cae en la redundancia de *Peppa Pig*, pero todo lo que comunica al jugador tiene validez, es cierto y no conduce a ninguna confusión o interpretación. *Scarlet Nexus* (Bandai-Namco y TOSE, 2021), sin embargo, tiene una comunicabilidad moderadamente baja. No es baja como *Twin Peaks* pues no siempre su comunicabilidad es poco efectiva, solo en momentos concretos. Una comunicabilidad baja compromete más al jugador con la obra, obligándole a interpretar lo que ocurre para comprender el grueso del relato. Sin embargo, se corre el riesgo de que el jugador no quiera implicarse tanto en la ficción y abandone la partida.

Estas cuatro variables son importantes para comprender cómo, y de forma subjetiva, un jugador es capaz o no de percibir el contenido político, social o económico de una obra. Mediante la restrictividad, profundidad, autoconsciencia y comunicabilidad se puede comprender el grado de inmersión y la forma en la que un jugador es ve inmerso en la narración de una obra y, por lo tanto, la forma de percibir el mensaje que se le transmite. Ahora necesitamos entender cómo los videojuegos usan estas variables para evadir ser comprendidos como políticos.

3. Metodología y objetivos

El objetivo de este artículo es mostrar a investigadores un método para identificar, catalogar y documentar videojuegos políticos en base a cómo su mensaje se transmite al jugador. Este tema resulta de interés ya que los videojuegos, como cualquier otro fenómeno artístico y cultural, recogen eventos sucedidos en un tiempo concreto bajo una óptica concreta. Sin embargo, no todos los videojuegos desean ser políticos o lo son manifiestamente. Otros no tienen esa finalidad, pero lo acaban siendo igualmente. A través del estudio de las variables propias de la narrativa compleja, se puede realizar una documentación más precisa en este campo.

Por lo tanto, el objetivo principal y único de este texto es mostrar el empleo de dichas variables para proceder a dicha documentación. De todas formas, este texto es una introducción a este método, abierto a que otros investigadores lo amplíen.

Una vez señaladas las variables narrativas a emplear para dicho análisis, se escogerá el videojuego *Watch Dogs: Legion* para ser reseñado. El motivo es que ha sido un videojuego vinculado a un fenómeno político cercano, el brexit. Por lo tanto, ha sido objeto de debate si se trata, o no, de un juego político. A través del análisis propuesto en este texto, se esclarecerá esta cuestión. Esta metodología se extenderá a otros títulos durante la exposición, para dejar claros algunos puntos del análisis y ampliar el empleo de dicha metodología.

4. Puesta en práctica

Para abordar esta cuestión, hay que escoger de entre todos los videojuegos que han causado debate en redes sociales, en el ámbito académico y divulgativo acerca de si son o no son políticos. En este sentido, se podría escoger entre *Far Cry 6*, *Far Cry 5*, *The Division*, *The Division 2* o *Watch Dogs: Legion*. Todos ellos, como se ha visto en la introducción, han protagonizado titulares, investigación y acalorados debates en redes sociales sobre si son o no son políticos. Debido a los límites propios de este texto, vamos a centrarnos en *Watch Dogs: Legion* por su relación directa en lo narrativo con un hecho político relativamente cercano: el brexit. La intención de esta elección es poner en práctica un análisis del título en función de las variables propias del estudio de narrativas complejas, relacionándolo con su discurso supuestamente político. A través de este ejemplo, es cómo se obtendrán las pistas para encontrar, clasificar y documentar dichos videojuegos.

Watch Dog: Legion ha sido muy estudiado como artefacto político y social (Venegas y Moreno, 2021). Los medios se han preguntado si captaba adecuadamente el Londres actual de la era brexit (Rock, Paper, Shotgun, 2020), se han comparado escenas del título con las revueltas en Hong-Kong (Davies, 2020). Su director, Clint Hocking, afirmó que es político por captar la esencia del Londres en el que se ubica (Higham, 2020), pero Ubisoft siempre se ha negado a hacer ninguna declaración corroborando que sí lo es (Wray, 2019). De hecho, cuando en las redes sociales se comentó que había paralelismos entre un anuncio promocional del juego con las revueltas de Hong-Kong y el Umbrella Movement, Ubisoft pidió perdón públicamente recordando en su cuenta de twitter que su juego se basa en un mundo ficticio (Carpenter, 2019) sin relación con dichos problemas. Los motivos de esta deriva en el discurso político también han sido estudiados. Los videojuegos de gran presupuesto como *Watch Dogs: Legion* contienen manifestaciones políticas preparadas para hacer sentir cómodo a su público objetivo (Lima, 2017), no para revolver su conciencia. Por lo tanto, cuando no conforta a su audiencia, modera el discurso; lo que resulta contradictorio ya que el videojuego, como artefacto comunicativo y cultural, es capaz de influir en la perspectiva política de sus jugadores (Duncan y Jensen, 2016). Y esta cuestión nos lleva al corazón de nuestro texto: cómo *Watch Dogs Legion* hace peripecias con las variables de su narrativa para contener un discurso político pero esquivándolo continuamente. Cambiando la narrativa podemos cambiar la interpretación de una historia y cómo se percibe (Fields, 2020). Como hemos explicado, las variables narrativas con las que trabajaremos son: restrictividad, profundidad, autoconsciencia y comunicabilidad.

En relación a la restrictividad, es decir, a cómo restringe la narración comunicar sus hechos a lo que sabe o no el personaje que manejamos, *Watch Dogs: Legion* tiene una restrictividad muy baja. El título permite al jugador reclutar, manejar y conocer a casi cualquier personaje que existe en el videojuego. Estos personajes nos dan su opinión sobre el estado de la diégesis, e incluso el avatar cambia en función de a quién se recluta. ¿Cómo afecta esto al discurso político? Al fijarse en videojuegos como *Papers, Please* o *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), el mensaje político se comprende mejor cuando más restrictiva es la narración. Al restringir los saberes de la narración a un solo avatar o a un grupo limitado de ellos, entendemos su dolor, lo que sufren y sienten, lo que a la postre son las consecuencias de un sistema político opresor. *Papers, Please* se convierte en un juego terrible porque se interpreta lo que sucede a través de un policía de aduanas que sufre en sus carnes el odio, el desprecio y a pena de aquellos a los que no puede permitir pasar. El personaje que maneja el jugador sufre pobreza y soledad por lo que, al jugar solo con él, restringiendo al máximo la narración, nos comprometemos con sus problemas. Por lo tanto, se comprende mejor el discurso político que tiene el juego. Lo mismo ocurre con *This War of Mine*. Esta obra invita al jugador a involucrarse de forma intensiva con el sufrimiento de un número concreto de personajes. La narración se restringe a sus saberes. Sin embargo, *Watch Dogs: Legion* diluye su mensaje permitiéndole reclutar al jugador a cualquier ciudadano de la ciudad y ser él. De esta forma, también se malogra la potencia y la inmersión en su mensaje.

La baja profundidad que tiene el juego es una consecuencia del diseño de su restrictividad. No se le permite al jugador viajar a las profundidades mentales de los personajes que recluta, por lo que no se puede ahondar en sus reflexiones a fondo o en lo que piensan. En *13 Sentinels Aegis Rim* (Vanillaware, 2020) hay alta profundidad. Keitarou Miura y Ei Sekigahara profundizan continuamente en sus propios pensamientos. Ellos proceden de un Japón de una era pasada. Al viajar al futuro, comentan los cambios que ha sufrido

Japón y la deriva de la nación bajo su punto de vista. Los dos hacen severas afirmaciones sobre la guerra y la política imperialista. Eso cala en el jugador gracias a combinar una alta restrictividad en los personajes protagonistas con una alta profundidad en ellos. En *Watch Dogs: Legion* ocurre lo contrario. No se permite un acceso a los anhelos y opiniones más extremas de los avatares ni restringimos lo que se cuenta a un grupo concreto para centrar el discurso político. De esta forma se consigue evitar que el videojuego se pronuncie abiertamente sobre el tema que trata.

La autoconsciencia es la capacidad del propio videojuego de manifestar que es un videojuego. Esta variable narrativa puede ser usada para acentuar el discurso político o para frivolarlo. Al manifestar que un videojuego sabe que lo es, puede apelar al jugador como ente físico y facilitar el acceso a la diégesis, como hace *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008) para explicarle al jugador que la guerra no es un juego. Sin embargo, exagerar la condición de videojuego también puede servir para ridiculizar su contexto político. Un videojuego puede manifestar atisbos de autoconsciencia si manifiesta abiertamente: “esto es un videojuego”. *Watch Dogs: Legion* carga toda su diégesis con avisadores de a dónde ir, premia cada acto que hacemos, llena la pantalla con radares, etc, asegurándose de que el jugador entiende y sabe que está ante un videojuego en el que hay que hacer cosas de videojuego. Volviendo al caso de *Papers, Please* o de *This War of Mine*, vemos que en estos títulos ocurre lo contrario. Los dos videojuegos disimulan su condición de juego para plasmar lo mejor que pueden que están ofreciendo una realidad sobre la que interactuamos.

Por último, llegamos a la variable de comunicabilidad. Esta se refiere a la efectividad de la narración de explicar adecuadamente lo que ocurre. Una baja comunicabilidad se asocia a narrativas complejas en videojuego, anime y cine (Suárez, 2021a: 111). Cuando la narración no es del todo efectiva a la hora de explicar lo que ocurre, el jugador se ve obligado a rellenar los huecos de información con su propia intuición. Esto provoca que tenga que pensar y reflexionar sobre lo que se le está contando, teniendo una involucración más activa en la narración. En un videojuego de contexto político, no saberlo todo ayuda a formarse una idea propia de lo que acontece, facilitando que el jugador se interese por el mensaje. Pero la comunicabilidad de *Watch Dogs: Legion* no es baja, es muy alta. En todo momento somos conscientes de toda la información que necesitamos para avanzar, coartando que el jugador se tome un rato en usar el cerebro.

Lo que descubrimos gracias a este breve análisis es que cuidando y alterando la narración a través de estas variables podemos modificar, tamizar y hasta ocultar el contenido político de un videojuego hasta hacer creer al jugador que este no existe, que es solo estética. Con una baja restrictividad, una baja profundidad, una autoconsciencia media o alta, y una comunicabilidad alta o muy alta podemos impedir que el jugador se sumerja en el dolor de la guerra, de un conflicto armado o de un problema social representado en un videojuego. Por el contrario, con una alta restrictividad y profundidad, una autoconsciencia baja, y una comunicabilidad baja o media logramos lo contrario. De esta forma, a través del estudio de estas variables, podemos documentar y clasificar videojuegos políticos por su interés en parecerlo, serlo o que tan solo recurren a situaciones con contexto político sin más intención que entretener.

5. En conclusión

Este artículo pretende arrojar algo luz al debate de si un juego es o no es político llevándolo a un terreno más interesante: si el videojuego articula su narración, o no, para que sí lo sea de forma manifiesta. La narración es capaz de modificar un relato, alterando la opinión e impresión de un jugador, así que ¿cómo los estudios de desarrollo y los creativos trabajan con su constructo narrativo para que los que juegan a sus videojuegos piensen de una forma o de otra? La respuesta a esa pregunta conduce a la segunda aportación de este texto: reunir las variables narrativas y dar una aproximación a su análisis para responder a estas cuestiones. Realizándolo, es más fácil comprender cómo *Watch Dogs: Legion* es capaz de hacer entender a tantos jugadores que no es un videojuego político; porque el juego se esfuerza en huir de cualquier reflexión y evitar que el jugador reflexione. Podríamos repetir este análisis en cualquier *Far Cry* y obtendríamos las mismas conclusiones, así en cualquier grupo de videojuegos que se desee documentar para un estudio concreto. Jugando así con las variables narrativas, se puede modificar el discurso a voluntad y hacer que lo que es manifiestamente político no lo sea en realidad o viceversa.

Referencias

- Bordwell, D (1995). *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona: Paidós
- Bown, A. (2018). Video games are political. Here's how they can be progressive. *The Guardian*. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/13/video-games-are-political-heres-how-they-can-be-progressive>
- Carpenter, N. (2019). Ubisoft Apologizes for 'Watch Dogs: Legion' Ad That Appeared to Reference Hong Kong Protests. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/evy8bz/ubisoft-apologizes-for-watch-dogs-legion-ad-that-appeared-to-reference-hong-kong-protests>
- Claiborn, S. (2020). Interview: Pac-Man creator Toru Iwatani on the 40th Anniversary of the First Video Game Blockbuster. *IGN*. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/interview-pac-man-creator-toru-iwatani-on-the-40th-anniversary-of-the-first-video-game-blockbuster>
- Davies, H. (2020). Spatial Politics at Play: Hong Kong Protests and Videogame Activism. *Hong Kong in Videogames*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/346061849_Spatial_Politics_at_Play_Hong_Kong_Protests_and_Videogame_Activism

- Duncan, K., y Jensen, L. (2016). *Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives*. Pennsylvania: IGI Global.
- Fields, R. (2020). Defining narrative change. *Rob Fields*. Recuperado de: <https://robfields.com/2020/07/26/defining-narrative-change/>
- Franzese, T. (2021). Ubisoft controversy explains why its games fall short of their potential. *Inverse*. Recuperado de: <https://www.inverse.com/gaming/far-cry-6-politics-ubisoft-political-statements>
- Grace, L. (2018). Lindsay Grace The Original Space Invaders is a meditation on 1970s Americas Deepest Fears. *Smithsonianmag*. Recuperado de: <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/original-space-invaders-icon-1970s-America-180969393/>
- Hall, C. (2018). Tom Clancy's The Division 2 'is not making any political statements'. *Polygon*. Recuperado de: <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements>
- Higham, M. (2020). Watch Dogs: Legion Is Unmistakably Political, And It Needs To Follow Through. *Gamespot*. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/articles/watch-dogs-legion-is-unmistakably-political-and-it/1100-6479606/>
- Kamen, M. (2020). Watch Dogs: Legion hates Brexit. It also sucks at political commentary. *Wired*. Recuperado de: <https://www.wired.co.uk/article/watch-dogs-legion-review>
- Lima, L. (2017). Videogames as a Political Medium: The Case of Mass Effect and the Gendered Gaming Scene of Dissensus en Simone Tosoni, Nico Carpentier, Maria Francesca Murru, Richard Kilborn, Leif Kramp, Risto Kunelius, Anthony McNicholas, Tobias Olsson and Pille Pruulmann-Vengerfeldt (Eds.), *Present Scenarios of Media Production and Engagement* (1ª ed., pp.67-80).
- Loriguillo, A. (2019). La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja. *Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica*, 28, 867-901. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/25097>
- Loriguillo, A. (2020). *Perfect Blue*. Valencia: Nau llibres
- Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The Mit Press
- Murray, J. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. Conference: *DIGRA 2005At: Vancouver CA*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/335541373_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies
- Navarro-Remesal, V. (2018). Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives and opposite texts in geemu. *Conference: EAJS201715th International Conference of the European Association for Japanese Studies*. Lisbon. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/322593466_Beyond_the_fourth_wall_transdiegetic_characters_distancing_effect_nesting_narratives_and_opposite_texts_in_geemu
- Rock Paper Shotgun (2020). Does Watch Dogs Legion Get London Right? | Watch Dogs Legion Gameplay And Impressions. *Youtube*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=6PIEQ8c5WLo>
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: The Mit Press
- Suárez, A. (2017). *La narración de las interacciones* [Tesis, UDC]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=145163>
- Suárez, A. (2020). La crítica al presente desde el futuro en The Last of Us. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (29), 36-52. Recuperado de: <https://www.revistabarataria.es/web/index.php/rb/article/view/566>
- Suárez, A. (2021a). *He Soñado que Soñaba: Interpretando videojuegos japoneses de narración compleja*. Barcelona: Star-T-Magazine Books
- Suárez, A. (2021b). El usuario interactivo y su rol como actante y narratario en el consumo de narrativas ludoficcionales con elementos transmedia. *Virtualis 12*(22), 1-17. Recuperado de: <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/367>
- Tucker, J. (2019). No shit, videogames are political. They're conservative. *The Outline*. Recuperado de: <https://theoutline.com/post/7803/are-video-games-political-conservative-liberal>
- Venegas, A. (2020). *Pasado interactivo*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones
- Venegas, A. y Moreno, A. (2021). *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Valencia: Shangrila.
- Wray, C. (2019). Ubisoft Aren't Political - Watch Dogs: Legion Setting Chose Before Brexit Vote. *Wccfttech*. Recuperado de: <https://wccfttech.com/watch-dogs-legion-setting-chose-before-brexit/>