

[Inicio](#) | [Introducción](#) | [Programa](#) | [Inscripciones](#) | [Weblog](#) | [Convocatorias](#) | [Ponencias](#) | [Comunicaciones y trabajos](#) | [Investigaciones AM](#) | ...

5<sup>as</sup> JORNADAS SOBRE ARTE Y MULTIMEDIA  
**METANARRATIVA(S)?**  
Encuentro Internacional sobre el papel del arte en el desarrollo  
de narrativas y sintaxis audiovisuales y multimedia

# La Ficción interactiva como género metanarrativo

Créditos

> empezar



## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Definición

#### **Wikipedia**

**Interactive fiction**, often abbreviated as **IF**, is a simulated environment in which players use text commands to control characters. Works in this form can be understood as literary and as [computer games](#). (...)

Una **aventura conversacional** es un [juego](#) en el que la descripción de la situación en la que se encuentra en el jugador proviene principalmente de un texto. A su vez, el jugador debe teclear la acción a realizar. El juego interpreta la entrada -normalmente- en lenguaje natural, lo cuál provoca una nueva situación y así sucesivamente. El género de las [aventuras gráficas](#) surgió como evolución de las videoaventuras y las aventuras conversacionales, dejando éstas últimas 'pasadas de moda'.

**Graham Nelson:** *"IF as a narrative at war with a crossword puzzle"*

#### **Google ©**

**Interactive fiction:** 4.300.000 resultados

**Ficción Interactiva:** 23.900 resultados

**Aventura Conversacional:** 6.640 resultados

### Historia

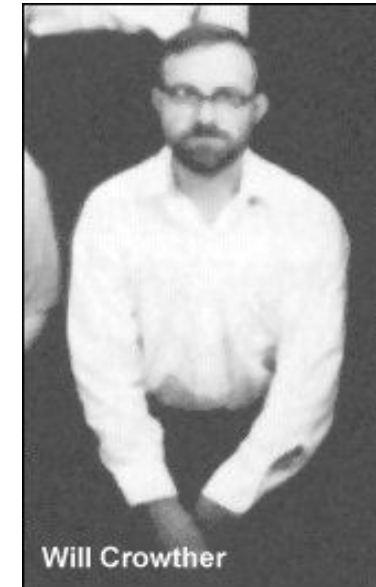
#### “Advent”. Will Crowther, 1975

El objetivo era explorar, con cinco tesoros ocultos en algún sitio, y unos cuantos puzzles de la "naturaleza" como obstáculos, como la serpiente y las pilas que se agotan de la lámpara de carburo, compañera imprescindible del excavador.

**Crowther:** *“De pronto me vi envuelto en un divorcio, y eso me dejó un poco aparte en varios sentidos. En particular, echaba de menos a mis hijos. Además había dejado la espeleología porque se había vuelto peligrosa, así que decidí perder el tiempo y escribir un programa que fuera una recreación fantástica de mis exploraciones, y también un juego para los niños”*



**Craft of Adventure:** *Es difícil no sentir una cierta tristeza al pensar que la primera aventura fue modelada por dos almas perdidas, Bishop y Crowther; ambos, al igual que Orfeo, incapaces de arrancar a sus mujeres de submundo.*





## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Historia

#### “Advent”

Don Woods encuentra en la red Advent y con el permiso de Crowther incorpora elementos mágicos: un troll, elfos... El juego se extiende por universidades y aparecen varias versiones. Poco a poco surgen variaciones hasta llegar a aparecer juegos comerciales en el mercado, llegado a su auge al inicio de los años 80 con **Infocom**.

```
YOU ARE IN A SPLendid CHAMBER THIRTY FEET HIGH. THE WALLS ARE FROZEN RIVERS OF ORANGE STONE. AN AWKWARD CANYON AND A GOOD PASSAGE EXIT FROM EAST AND WEST SIDES OF THE CHAMBER.
```

```
A CHEERFUL LITTLE BIRD IS SITTING HERE SINGING.
```

```
GET BIRD
```

```
THE BIRD WAS UNAFRAID WHEN YOU ENTERED, BUT AS YOU APPROACH IT BECOMES DISTURBED AND YOU CANNOT CATCH IT.
```

```
DROP ROD
```

```
OK
```

```
GET BIRD
```



## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Expansión

#### *Interactive Fiction para todos*

En los 80 surgen las grandes compañías dedicadas a la comercialización de interactive fiction: Infocom, Level 9, Magnetic Scrolls, Legend, Topologika, Adventure International, Scott Adams...

#### *Factores*

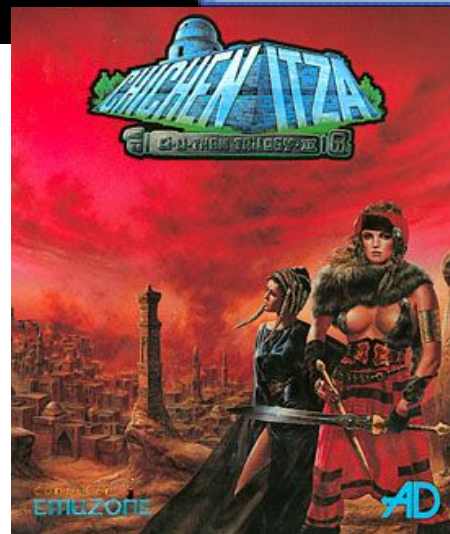
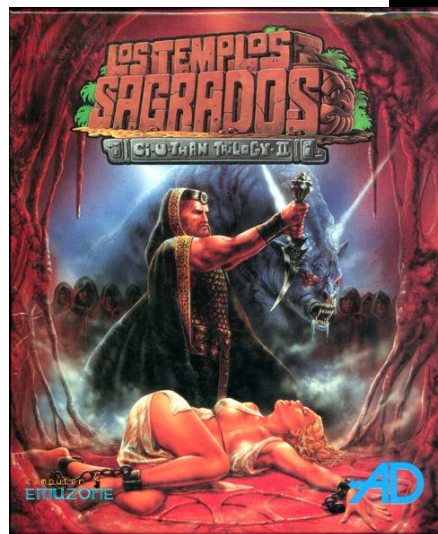
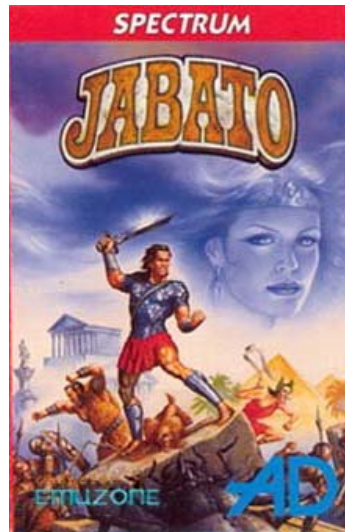
- La informática como género lúdico.
- Facilidad de creación de entornos virtuales
- Intereses económicos y comerciales (conexión por BBSs, aparición de MUDs...)

#### *En España...*

El género tarda en llegar unos años, pero se introducían juegos comprados en otros países.

- Alicia en el País de las Maravillas (1985), distribuida en revista
- Yenght (1986), Dinamic.
- Una única compañía especializada: Aventuras AD

# La Ficción Interactiva como género metanarrativo: Más allá del juego



### Declive

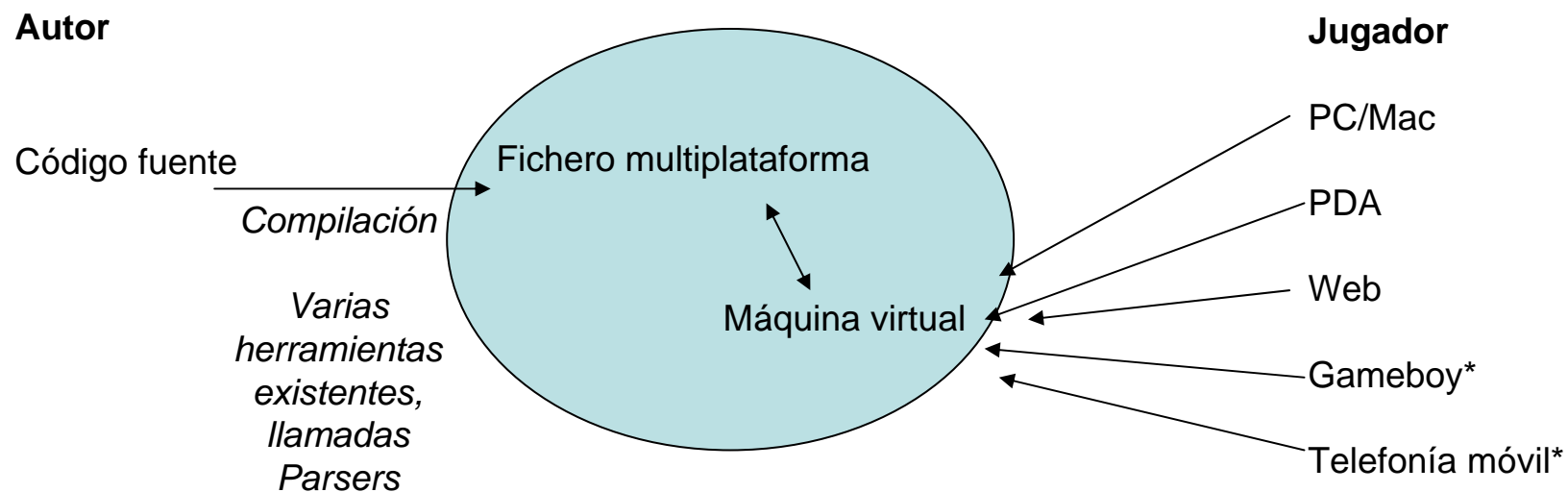
#### *La caída de los 8 bits*

Las compañías comerciales no pueden resistir la caída de los ordenadores personales de 8 bits. En 1992 se publica Chichen Itza y Aventuras AD desaparece. La crisis había llegado antes al mercado anglosajón. Mucho público migra a las aventuras gráficas, que cobraban más fuerza.

La existencia de comunidades de aficionados y democratización de las herramientas de creación populariza el género años más tarde, con la llegada masiva de internet.



## Multiplataforma



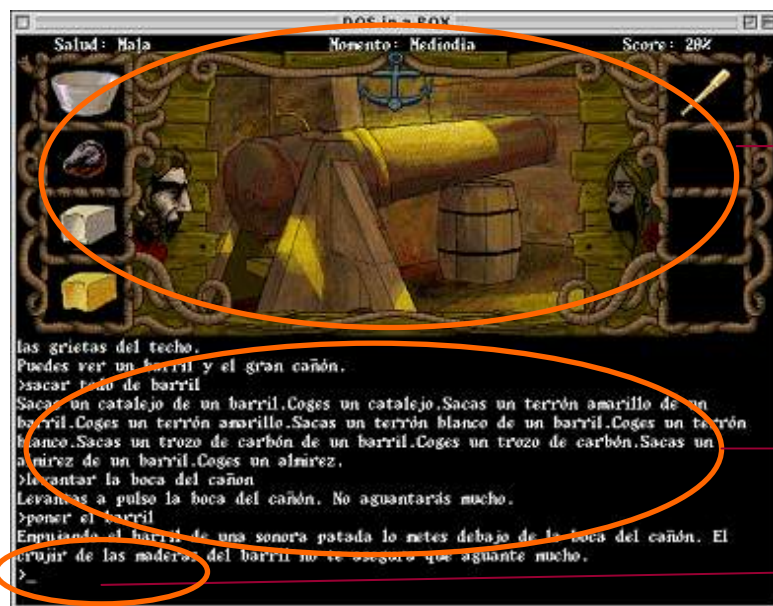
### Características

#### ***Narrativas lineales (cine, literatura...)***

El autor controla el desarrollo del relato, sin posibilidad de interactuar.

#### ***Narrativas no lineales (ficción interactiva, hipertextos...)***

El jugador decide el desarrollo del relato, sobre un contenido previamente generado por el autor y el proporcionado por el parser (herramienta de creación de relatos interactivos). Bajo unas reglas del juego y códigos narrativos propios.



***Narración gráfica***

***Narración textual***

***Interacción del jugador***



## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Características

#### *Opciones del jugador*

##### **Acciones**

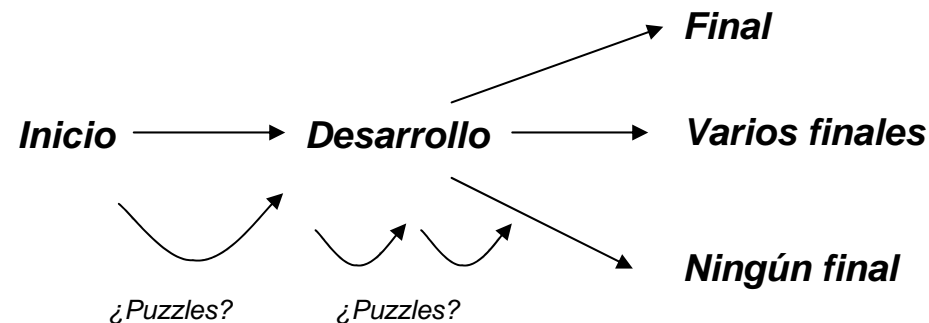
Verbos de movimiento (ir norte, sur, etc, subir, bajar), coger, dejar, encender, apagar, meter, sacar, dar...

##### **Acciones “que no hacen nada por defecto”**

Atacar, besar, cantar, consultar, cortar, empujar, escuchar, hablar, lanzar, oler, tirar de, rabar, rezar, saltar...

##### **Meta-Acciones**

Grabar, recuperar, terminar, puntuación, etc.





## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Puzzles

#### *El puzzle como unidad narrativa o ludológica*

Los bloqueos del jugador ante la simulación que se le presenta están delimitados por puzzles. El puzzle puede considerarse la unidad mínima que decide avanzar la narración o el juego.

Los primeros puzzles estaban basados en la exploración.

El primer puzzle para alguien que desconoce el género consiste en entender el sistema espacial de movimiento (norte, sur, este, etc. ¿quién lleva hoy en día una brújula?), conversación con personajes o introducción de comandos. Asimiladas las reglas del juego, el jugador encuentra otros puzzles

Las primeras ficciones interactivas estaban basadas en recolectar tesoros.

El puzzle clásico es el binomio llave/puerta, que con el tiempo ha adoptado otras formas queso/ratón; tesoro/troll; antorcha/fuego; compra/dinero, etc.

En la actualidad los puzzles se encaminan a mejorar la interacción con otros personajes o entender cuáles son las nuevas reglas del juego.

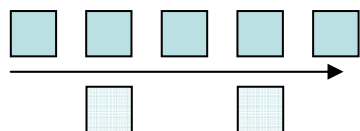
Nick Montfort entiende que el origen del puzzle está en las adivinanzas populares (riddles)

## Características

### *Las 3 dimensiones de la ficción interactiva* Javier San José, Carlos Gómez

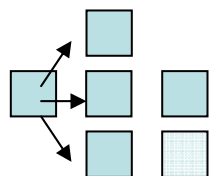
#### Longitud

Número de acciones necesarias para llegar a uno de los finales del relato



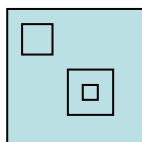
#### Amplitud

Número de formas posibles de alcanzar cada uno de los finales, soluciones distintas a varios puzzles



#### Profundidad

Nivel de detalle de la simulación a la que puede llegar el jugador examinando el entorno o intentando acciones en él



## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

**Aarseth** : MelbourneDAC 2003

I would like to point out three dimensions that characterize every game of this type [*games in virtual environments*]:

- Gameplay (the players' actions, strategies and motives)
- Game-structure (the rules of the game, including the simulation rules)
- Game-world (fictional content, topology/level design, textures etc.)

### ***Dificultad de acceso***

El género tiene barreras de entrada en estas tres dimensiones. Mucha gente no entiende qué tiene de atractivo un género de videojuegos donde:

- las acciones están limitadas.
- Las reglas del juego son extrañas
- Las texturas están creadas con textos.





## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Aplicaciones prácticas

#### **Género lúdico**

- Alguna gente disfruta más creando videojuegos que jugándolos. Las herramientas son asequibles.
- Accesibilidad. El género es multiplataforma y existe una comunidad de personas con discapacidades visuales para los que la ficción interactiva es una posibilidad muy interesante.

#### **Método didáctico**

- Puede ser un medio de aprendizaje al simular entornos.
- Introducción a lenguajes de programación o integración de elementos multimedia

#### **Plataformas móviles**

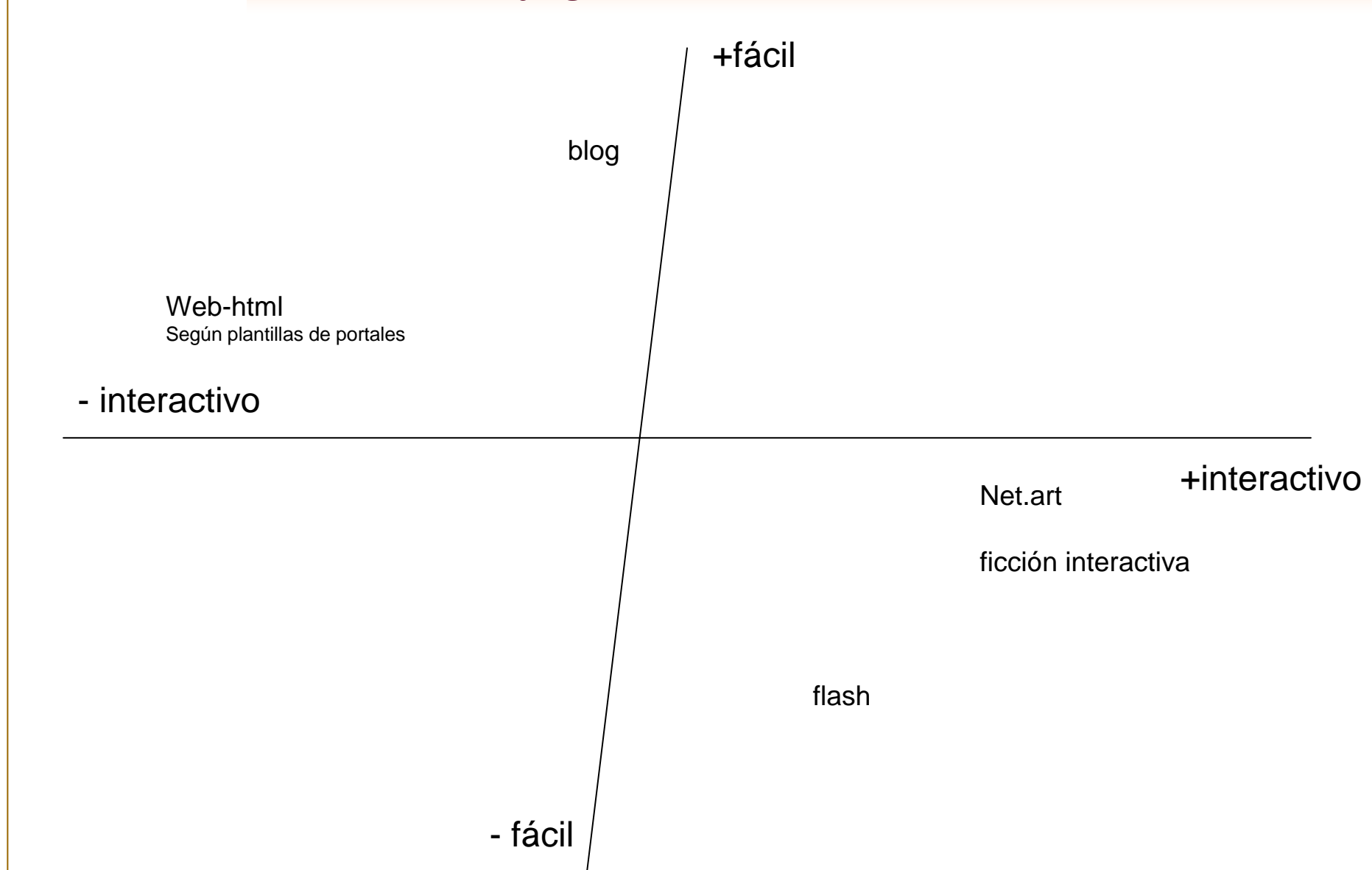
- Futuro desarrollo de juegos que aprovechen otras capacidades de interacción de la telefonía móvil.

#### **Net.art**

- El medio muestra información gráfica y texto sin un fin predeterminado y configurable



## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*





## La Ficción Interactiva como género metanarrativo: *Más allá del juego*

### Enlaces

<http://caad.mine.nu>

Portal central de la comunidad hispana. Acceso a foros, herramientas de creación, herramientas para jugar, ficción interactiva realizada en castellano, etc. Enlaces a páginas personales de todos los integrantes

<http://usuarios.lycos.es/spac>

E-zine bimestral con artículos de interés, comentarios y soluciones de juegos

<http://erelatos.blogspot.com>

Blog sobre ficción interactiva y artículos relacionados

<http://www.geocities.com/lashojascaidas>

Mi página web sobre ficción interactiva.





***Gracias por su atención***

Licenciado como Creative Common: Reconocimiento-CompartirIgual 2.1 España  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.1/es/>

