



UNIVERSIDAD DE CHILE

Nuevos soportes de lectura:

Análisis del jugador y su impacto en la narración del videojuego en
Undertale

Informe final de seminario de grado “Teorías y métodos contemporáneos para el análisis de textos literarios” para optar al grado de Licenciado en Lengua y Literatura Hispánica con mención en Literatura

Ignacio Andrés Farías Sepúlveda

Profesores guía: David Wallace, Sergio Caruman

Santiago, diciembre de 2021

Índice

Portada.....	1
Índice.....	2
Introducción.....	3
<i>Undertale</i>	4
Fábulas: las “rutas” de <i>Undertale</i>	6
Detalles importantes de <i>Undertale</i> (Desarrollador, personajes, lugares).....	10
Enfoque del análisis.....	13
Capítulo 1: El jugador como lector.....	16
Capítulo 2: Análisis narrativo del relato de <i>Undertale</i>	29
En búsqueda del narrador de <i>Undertale</i>	29
Diferenciando el relato de la historia de <i>Undertale</i>	33
Conclusión.....	41
Bibliografía.....	43

Introducción

Los videojuegos se han popularizado en gran medida durante la última década, volviéndose el medio predilecto de entretenimiento para muchos niños, jóvenes e incluso adultos. Si bien los juegos más populares suelen ser los online¹, desarrollados por empresas de renombre, sobre todo en los últimos tiempos, donde se presentan como un medio para la interacción entre amigos y familiares; no obstante, la última década también ha significado una exploración de cómo este medio puede contar historias, desde la perspectiva de desarrolladores independientes.

Si bien en un principio los videojuegos nacieron con ideas simples y sin mayores pretensiones, como se puede ver en algunos los primeros videojuegos de la historia como *Pong* y *Space Wars*. Estos, lanzados en la década del 70, no tenían una historia que contar, siendo el primero de ellos una digitalización simplificada del tenis de mesa, y el segundo consistía en destruir asteroides con una nave espacial. La narrativa como eje central de un videojuego llegaría en la década de los 80, donde aparecería el género de las “aventuras conversacionales”, en las cuales utilizaban imágenes simples y descripciones de situaciones, para luego plantear posibles acciones al jugador para hacer avanzar el relato.

A la vez de esto, juegos de otros géneros también comenzarían a incluir historias, desde algunas que no son más que una excusa para justificar los objetivos que tiene el jugador, como aquellos que toman la historia como uno de sus ejes centrales. En los 80 también llegó el género juego de rol, o RPG² por sus siglas en inglés. En este tipo de juegos el jugador toma el papel de un personaje (o de un grupo de estos,) que se encuentra inmerso en un mundo definido, además el personaje usualmente se desarrolla de alguna manera (subida de estadísticas, mejores armas, etc.).

¹ “En línea”, por sus siglas en inglés, hace referencia a aquellos juegos multijugador jugados vía internet.

² *Role-playing game*.

Los RPG también se caracterizan por un enfoque marcado en la narrativa, por lo que los personajes jugables también se desarrollan narrativamente, es decir, se relacionan con otros personajes en un mundo definido, y se ven envueltos en uno o varios conflictos que llevan a un desenlace. Otra característica es la inmersión que consiguen, pues a diferencia de otros géneros, el jugador toma un papel más protagónico en el transcurso de la historia al interpretar a un personaje definido, eligiendo desde cómo y qué objetos utiliza hasta opciones de diálogo si el juego así lo permite. Distintas estrategias son utilizadas para conseguir esta inmersión, desde dejar que el jugador elija el nombre del personaje, o hacer que dicho personaje no tenga diálogos³, para que así el jugador pueda imaginar cómo respondería frente a las situaciones presentadas en el juego, como ocurre en algunos títulos de la saga *The Legend of Zelda* o *Pokemon*.

Undertale

El objeto de este estudio, *Undertale*, es un videojuego independiente del género RPG, desarrollado, diseñado y escrito prácticamente en su totalidad por Robert Fox, bajo el alias de “Toby Fox”, quien incluso compuso la música del mismo. El juego se financió mediante la plataforma en línea Kickstarter, en la cual usuarios publican proyectos de diversa índole con el fin de encontrar financiamiento en forma de donaciones de los usuarios interesados. El desarrollador solicitó \$5.000 USD para el desarrollo del juego, pero terminó consiguiendo \$51.124 con 2398 patrocinadores. Esto indica que el proyecto fue llamativo para el público desde un principio.

Undertale significó un quiebre respecto a los demás videojuegos de su época en varios aspectos. Por una parte, a pesar de ser un juego independiente, y por ende sin publicidad de ningún tipo, consiguió una popularidad sin precedentes en internet y redes sociales. En segundo lugar, era un juego que visualmente parecía de otra época, con gráficos pixelados⁴

³ Esto no impide que el jugador pueda responder preguntas si se da el caso, donde aparecería un cuadro para que el jugador seleccione su respuesta.

⁴ En gráficos de ordenador, refiérase al efecto que ocurre cuando se ve una imagen donde los píxeles individuales son visibles al ojo humano. En un principio se debía a cuestiones técnicas, pero con el avance de la tecnología esto se terminó volviendo un estilo artístico digital. Ver figura 1.

sin mucho detalle, lo que le da una estética simple pero reconocible. Finalmente, su jugabilidad, la que si bien recicla y reinventa varias mecánicas⁵ ya conocidas como los encuentros aleatorios y los combates por turnos, las utiliza de una manera original para relatar la historia que su autor⁶ quería contar.



Figura 1: se puede ver la estética pixelada del juego, así como los cuadros donde aparecen los diálogos.

En *Undertale*, el jugador posee cierta influencia en cómo se desarrolla la historia, por lo que su narrativa se encontraría en el segundo tipo. Este presenta hasta tres tramas radicalmente distintas, con escenas nuevas y finales diferentes en base a lo que el jugador haga en la partida. Además, una de estas posibilidades también está sujeta a cambiar, aunque en menor medida. Estas tramas se dan en tanto el jugador interactúe siguiendo o no la premisa del juego: “nadie debe salir herido”⁷. Sin embargo, esta premisa no es real, pues existe la posibilidad de que el jugador “ataque” y mate a los personajes del juego. Entonces las tres tramas se dividen en, cómo la comunidad de jugadores han llamado: “ruta genocida”, “ruta pacifista” y “ruta neutral”. La primera se da si el jugador decide matar durante la pantalla de

⁵ En juegos de mesa y videojuegos, refiérase a las reglas que rigen y guían las acciones del jugador, así como la respuesta del juego a estas.

⁶ En videojuegos generalmente no se habla de autor, pero en este caso, al estar desarrollado y diseñado en su mayoría por una sola persona dicho término es más atinente.

⁷ Esto es la idea con la que se describió a *Undertale* durante su anuncio en la página de mecenazgo *Kickstarter*, donde se describía como “un juego de rol tradicional donde nadie debe salir herido”. Aunque esto hace referencia a la capacidad del jugador para superar a los enemigos mediante diálogos y acciones en vez de vencerlos en batalla.

combate a todos los personajes del juego. La segunda a lo contrario, el jugador busca la forma de hacer que los personajes desistan de intentar atacar mediante distintas acciones. La tercera ocurre cuando el jugador ha tanto matado como evitado combates con los distintos personajes del juego⁸.

Esto abre lo que podría definirse como tres fábulas distintas que siguen una misma trama general⁹, en tanto el objetivo del jugador se mantiene en cada una de ellas. Esta distinción abre una diferencia importante a la hora de intentar analizar la narrativa de *Undertale* de la forma que lo haríamos con un texto literario, en tanto la interacciones entre jugador-juego y lector-texto presentan diferencias sustanciales. Aunque si es posible su comparación con textos no tan convencionales, como lo serían ciertos cuentos infantiles que dejan que el lector tome decisiones sobre cómo continúa la historia, o con exploraciones más experimentales como lo serían *Rayuela* de Julio Cortázar.

Fábulas: las “rutas” de *Undertale*

Las distintas rutas del juego siguen una misma trama, comenzando con una pequeña introducción, donde mediante texto e imágenes se nos presenta una descripción del mundo:

“Hace mucho tiempo, dos razas gobernaban el mundo: Humanos y Monstruos. Un día una guerra estalló entre ambas facciones. Después de una larga batalla, los humanos salieron victoriosos. Ellos sellaron a los monstruos bajo tierra con un hechizo mágico. Muchos años después... Monte Ebot 201X. Las leyendas dicen que aquellos que suben la montaña nunca regresan” (*Undertale*, 2015.)¹⁰

Durante las últimas líneas, se muestran imágenes del niño (personaje interpretado por el jugador) subiendo a una montaña, para luego tropezar y caer en un gran abismo. Luego de

⁸ Esta ruta en particular admite muchas variaciones, en tanto puede llegar a distintos extremos, por ejemplo, matar a un solo personaje (o en efecto dejarlo vivo,) puede transformar en neutral una ruta pacifista o una genocida respectivamente.

⁹ Entendiendo fábula y trama según las definió el formalismo ruso, aunque se profundizará más en este tema más adelante.

¹⁰ El juego, cuyo idioma original corresponde al inglés, solo se encuentra traducido oficialmente al japonés, por lo que todas las citas serán traducidas por el autor de la tesis.

esto el jugador puede elegir el nombre del personaje, el cual no puede ser ninguno de los nombres de NPC¹¹ del juego.

Contando la introducción, podemos resumir la trama general en: el niño cae al subsuelo, el que recorre el lugar encontrándose e interactuando con distintos monstruos que fueron atrapados allí, así como los distintos lugares que han construido bajo tierra. Y finalmente el niño logra salir del subsuelo.

Sin embargo, cada una de las posibles rutas presentan cambios profundos, lo cual genera que se creen “fábulas” distintas para cada una de ellas en tanto ocurren escenas nuevas u otras desaparecen completamente. La ruta neutral, a diferencia de las demás, puede ser distinta dependiendo de qué haga el jugador, que puede perderse escenas u obtener un final ligeramente distinto. Esto incluye también que muchos personajes cambiarán su desarrollo y función en cada una de las distintas rutas.

La ruta neutral es la ruta “por defecto” del juego, en tanto independiente de las acciones del jugador, este conseguirá el final neutral la primera vez que termine la historia¹². El final neutral, no obstante, admite cambios ligeros en base a las acciones del jugador. Su final, luego de vencer al último jefe de dicha ruta, consiste en una llamada que hace Sans¹³ al jugador, quien nos pone al tanto de las cosas que han ocurrido en el subsuelo después de tiempo de haber conseguido salir. En ella Sans cuenta distintas cosas al jugador, las cuales pueden variar en base a qué hizo este último durante la partida, desde si mató o no a ciertos personajes hasta cosas que solo el jugador como usuario (y no como personaje) debería saber, por ejemplo, mencionará si el jugador nunca guardó la partida o si nunca utilizó un objeto, existiendo así cerca de 22 variaciones en esta llamada.

La ruta neutral y la pacifista, responden a uno de los temas del juego: la determinación. Esta responde más que nada a una característica de los jugadores en general, se relaciona con la

¹¹ Esto, en videojuegos, se refiere a cualquier personaje del juego que no pueda ser controlado por un jugador, esto por sus siglas en inglés: “non-player character”. Estos suelen ser personajes secundarios y terciarios del juego, por lo que tienen una función determinada por el desarrollador.

¹² El juego está programado de manera tal que recuerda ciertas acciones del jugador, conseguir acabar el juego es un requisito para conseguir cualquiera de los otros dos finales en una segunda partida, en tanto esto tiene que ver con uno de los temas principales del juego.

¹³ Uno de los personajes principales del juego.

perseverancia, la voluntad para conseguir pasar un nivel, terminar un juego, conseguir logros, etc. La determinación es mencionada constantemente en cada punto de guardado del juego, los cuales sirven como apoyo a la narración haciendo comentarios sobre el entorno:

La sombra de las ruinas se cierne sobre ti, llenándote de determinación. (primer punto de guardado)

Ver un laboratorio tan extraño en un lugar como este... estás lleno de determinación (punto de guardado cerca de la mitad del juego)¹⁴

El tema de la determinación es importante en ambas rutas ya que estas son, jugablemente, más difíciles que la neutral. La pacifista implica que el jugador se mantendrá en nivel 1¹⁵, pues al no matar a los enemigos estos no darán experiencia, por lo que podrá recibir mucho menos daño antes de perder a la hora de enfrentar enemigos, los cuales atacan al jugador aunque no los ataque a ellos. En esta ruta el sistema se basará en apaciguar a los oponentes mediante las opciones presentadas en el menú de “acción”, por ejemplo, en una zona del juego muchos de los enemigos son perros, por lo que las opciones en dicho menú incluyen el acariciar, lanzar una pelota, etc. Así, el jugador deberá elegir la serie de acciones correctas mientras esquiva los ataques de los enemigos para no recibir daño, lo cual se realiza moviendo un corazón (que representa al jugar) encerrado en un cuadro, dentro del cual los enemigos lanzan sus ataques¹⁶.

¹⁴ *Undertale*, 2015.

¹⁵ El nivel es un mecanismo heredado de los juegos de rol de mesa tradicionales, donde los jugadores consiguen experiencia realizando diversas acciones, lo cual eventualmente aumentará su nivel, aumentando estadísticas como puntos de vida, daño, agilidad, etc.

¹⁶ Ver Figuras 2 y 3



Esto también implica varias cosas para la narrativa del juego, en tanto usando dichas acciones conoceremos más de los personajes del subsuelo, por lo que el jugador se relaciona y conoce más del mundo del juego. Así la “determinación” del jugador lo llevará a comprender qué quiere o necesita cada uno de los personajes durante los encuentros, para así conseguir superarlos sin matarlos.

Por otra parte, durante la ruta genocida, la dificultad reside en asesinar a cada uno de los habitantes del mundo. Esto puede resultar tedioso para los jugadores, pues el desarrollador programó una cantidad específica de enemigos que deben ser asesinados en cada zona del juego, la cual es informada al jugador a través de los puntos de guardado. Además de esto, los jefes de la ruta genocida son más difíciles que en las demás, haciendo mucho más daño al jugador y con ataques más rápidos y difíciles de esquivar, lo cual será un problema a pesar de que en esta ruta el jugador sí puede subir de nivel, y por ende tendrá más vida para resistir los golpes de los enemigos.

Esta ruta también puede implicar una carga emocional distinta para el jugador, en tanto los personajes tendrán miedo al jugador y otros lo llamarán directamente asesino. Esto puede ser difícil de enfrentar para los jugadores más sensibles, en tanto aquí, a diferencia de otros juegos donde se le resta peso a la violencia e incluso se recompensa por ella. Es distinto a otros juegos en tanto los enemigos suelen ser malvados y por ende nadie juzga al jugador por acabar con ellos, en cambio en *Undertale* el jugador representa a un ser ajeno al mundo

en que se encuentra, por lo que es él quien se va construyendo como un villano durante el transcurso de la ruta genocida.

Detalles importantes de *Undertale* (Desarrollador, personajes, lugares)

Algunas aclaraciones importantes antes de comenzar con el análisis:

En primer lugar, una aclaración sobre el desarrollador. Se habla de desarrollador para referirse a un programador o a una empresa que se dedica al desarrollo de software. Por ende, al ser los videojuegos un tipo de software, nos referimos como desarrollador¹⁷ ya sea a la empresa que lo desarrollo o a la persona que lo programó. En el caso de *Undertale*, la mayor parte de este fue creado por una sola persona: Toby Fox. Él se encargó del diseño de la mayoría de personajes, la composición de la música y la programación del videojuego así como de crear la historia para el mismo. Una animadora e ilustradora independiente llamada Tuyoki Chang lo ayudó con el diseño del logo y de los escenarios del juego, entre otras cosas.

Al haber tan pocas personas involucradas en el desarrollo de *Undertale*, se podría tantear la idea de llamar a Toby Fox un autor, en tanto la mayor parte del proceso creativo y narrativo fue obra de él. Sin embargo, en los videojuegos no se suele usar la denominación autor, pues son pocos los casos (famosos) de juegos hechos por una sola persona. Las empresas desarrolladoras suelen designar a un director, el cual dirige al resto de equipos para lograr un juego cohesivo de manera artística, narrativa y jugable. En este análisis se referirá como desarrollador/autor a Toby Fox, pues la historia del juego fue creada por él. Además, como detalle, en las tiendas digitales de videojuegos, *Undertale* aparece catalogado como desarrollado y publicado por “tobyfox”, que no es más que el nombre del desarrollador escrito en minúsculas y sin espacio.

En segundo lugar, se adjunta una descripción de los personajes y lugares mencionados durante el análisis en orden alfabético, para que los lectores tengan una contextualización óptima para entender los puntos analizados. También incluir que estos personajes son todos NPC, o sea, personajes no jugables, por sus siglas en inglés. Esta denominación nace para

¹⁷ Esto puede resultar ambiguo, pues en una empresa que desarrolla videojuegos normalmente hay personas de distintas disciplinas (escritores, artistas gráficos, compositores), y no solo programadores.

referir a todos los personajes de un videojuego (tanto primarios, secundarios y terciarios) que en ningún momento son controlados por el jugador. Estos funcionan como un personaje de cualquier otro medio, por lo que el término NPC se utiliza más que nada para diferenciarlos del personaje que controla el jugador.

Alphys: Es la científica real del subsuelo, es parecida a un dinosaurio de color amarillo que viste una bata blanca. Ella trabaja en un laboratorio haciendo inventos a petición del rey. Alphys se encuentra desarrollando un robot para cazar humanos al momento en que el jugador llega a su laboratorio. Durante la ruta genocida esta no aparece, pues Undyne le avisa que el jugador es peligroso, por lo que debe evacuar a los demás monstruos. Tiene una personalidad insegura y tímida.

Asgore: Es el rey del subsuelo. Al igual que Toriel, se asemeja a una cabra antropomórfica. Su objetivo es conseguir el alma humana que le hace falta para poder romper la barrera que mantiene a su raza encerrada. Este ha ordenado a los demás monstruos traer a cualquier humano que vean. Parece tener una personalidad dura, pero en realidad es bastante apacible.

Asriel: Es el hijo de Asgore y Toriel, al igual que sus padres, tiene el aspecto de un chivo antropomórfico. Viste una camiseta a rayas verdes y amarillas. El pequeño falleció en algún punto anterior (probablemente años antes) al momento en que el jugador llega al subsuelo. Muere por heridas causadas por los humanos al intentar llevar a Chara con un doctor.

Chara: Es un personaje que solo aparece al final de la ruta genocida, aunque es mencionado en la pacifista. Él fue un niño que al igual que el jugador cayó al subsuelo. Fue encontrado por Asriel, quien lo presentó a sus padres, los cuales deciden adoptarlo. Chara y Asriel desarrollaron un gran cariño el uno por el otro. En algún punto, Chara contrajo una enfermedad, la cual no podía ser tratada por los médicos monstruos, por lo que Asriel decide atravesar la barrera y llevarla a alguna ciudad humana. Al ver un monstruo, los humanos no dudaron en atacar a Asriel, quien huyó. Chara sin embargo, se enfureció al ver cómo atacaban a Asriel y sintió odio hacia los demás humanos. Ambos vuelven al subsuelo, donde terminan muriendo. La versión de Chara que se ve al final de la ruta pacifista no es más que el odio que sintió al ver cómo atacaban a su hermano cuando este solo intentaba ayudarla.

Flowey: Es una flor con una personalidad un poco retorcida, suele mostrarse simpático y sonriente, pero durante la historia muestra expresiones de desprecio, enfado y soberbia, su color es amarillo brillante con un tallo de color verde. Durante el juego se descubre que él fue creado en un intento de revivir a Asriel, este salió mal, por lo que el ser resultante fue un ser incapaz de sentir afecto por los demás.

Grupo de Ranas: Es un grupo de cuatro ranas que se encuentran en las ruinas, estas no tienen mucha importancia para la trama. Estas solo explican más detalles al jugador sobre como perdonar a los enemigos.

Papyrus: Al igual que su hermano es un esqueleto, es alto, delgado, tiene una personalidad infantil y espontánea, viste con bufanda, guantes y botas de color rojo con estilo de super héroe. Vive en Snowdin junto a su hermano mayor Sans.

Sans: Es un esqueleto, más bajo que su hermano Papyrus. Viste una sudadera azul y suele andar con pantuflas. Tiene una personalidad bastante relajada y le gustan los chistes malos. Él actúa como una especie de juez al final del juego, pero más que juzgar parece buscar que el jugador reflexione sobre sus actos.

Toriel: Es un monstruo femenino, con apariencia de cabra antropomórfica. Esta vive en las ruinas cercanas donde el personaje del jugador aterriza luego de caer. Ella se comporta de manera maternal y protectora con el jugador. Durante el juego se descubre que es ex-pareja de Asgore, por lo que fue la reina del subsuelo en algún momento.

Lugares:

El subsuelo es el espacio subterráneo donde fueron encerrados los monstruos después de la guerra mencionada en la introducción. Aquí es donde se encuentran el resto de locaciones que aparecen en el juego, que no son más que construcciones que hicieron los monstruos para sobrevivir en dicho lugar. Los lugares del subsuelo mencionados durante el análisis, en orden alfabético son:

Las ruinas: Es el lugar donde cae el jugador, no es claro a qué pertenecen las ruinas, pero probablemente sea otra entrada al lugar donde fueron encerrados los monstruos. Toriel, después de la muerte de Asriel y de separarse de Asgore, se va a vivir a este lugar.

Bosque de Snowdin: Es un bosque cercano a Snowdin, en su interior se encuentra una puerta por la que se puede acceder a las ruinas, la cual permanece sellada.

Laboratorio verdadero: Es el lugar donde se realizaron los experimentos para intentar revivir a Asriel, usando una energía llamada determinación, la cual es propia de los humanos.

Snowdin: es un pequeño poblado de monstruos, este tiene varias casas, un bar e incluso una tienda. Aquí es donde viven Sans y Papyrus.

Enfoque del análisis

Serán dos los temas tratados en este informe, en primer lugar, una comparación entre las figuras del lector y jugador. Esto es atingente, pues el videojuego puede ser entendido como un nuevo objeto literario en tanto algunos autores han propuesto que las nuevas tecnologías son capaces de funcionar como tal, por ejemplo, Derrida (1997) propone:

Que el libro como tal tiene —o no tiene— porvenir, en el momento en que la incorporación electrónica y virtualizante, la pantalla y el teclado, la transmisión telemática, la composición numérica parecen desalojar o suplir al codex (ese cuaderno con páginas superpuestas y encuadernadas, la forma actual de lo que denominamos habitualmente un libro tal que se puede abrir, poner sobre una mesa o tener entre las manos), códice que suplantó, a su vez, al volumen, el volumen, al rollo. Lo suplantó sin hacerlo desaparecer, insisto en ello. Pues siempre habremos de vérnoslas no con unas sustituciones que ponen fin a lo que reemplazan sino con — me atreveré a utilizar hoy esta palabra— reestructuraciones en las cuales la forma más antigua sobrevive, incluso sobrevive sin fin (...) ¹⁸

Del libro se pasó a la novela gráfica, de esta a las aventuras conversacionales, y de esta derivaron videojuegos que incluyeron más interacción del jugador pero mantuvieron su enfoque en contar una historia.

¹⁸ *El libro por venir*, Jaques Derrida.

El videojuego también se presenta como un hipertexto, el cual es descrito por Nelson (1965) como un cuerpo de material escrito o pictórico interconectado de tal manera que su presentación o representación en papel es imposible.¹⁹ La relación entre el videojuego y el hipertexto reside en que usualmente coexisten varias narraciones en ellos, a las cuales no se accede de manera lineal como se haría en un libro o en un texto convencional. Esto se debe a que en muchos videojuegos existe una narración principal, pero en ciertos momentos el jugador puede tomar otros caminos, como hablar con un personaje terciario, el cual puede contar detalles al jugador que no tengan que ver con el hilo narrativo principal, pero sí le dará más detalles sobre el mundo u otros personajes.

Existe también la posibilidad de relacionarlo con la literatura ergódica propuesta por Aarseth (1997), la cual propone un texto que requiere de un esfuerzo por parte del lector que va más allá de la decodificación lingüística a la que está acostumbrado²⁰. De hecho, para el mismo autor, el hipertexto es un subgénero de la literatura ergódica.

Para Landow (2006), las relaciones existen cinco semejanzas entre el videojuego y el hipertexto:

Primero las acciones del jugador determinan lo que el jugador encontrará inmediatamente después.

Segundo, como el hipertexto, los juegos se basan en una estructura ramificada y puntos decisivos. Si se define la producción de resultados diferentes a partir de la elección del usuario, entonces el hipertexto se convierte, como afirma Aarseth, en un subgénero del texto ergódico.

Tercero, los juegos, como las ficciones hipertextuales, están pensados para ser ejecutados de algún modo.

Cuarto, están pensados para ser ejecutados múltiples veces.

¹⁹ *A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate*, T. H. Nelson.

²⁰ *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Espen J. Aarseth.

Quinto, las acciones del jugador, como la experiencia de leer un hipertexto, aparece como lineal, puesto que lector-jugador se conduce a través de las elecciones en tiempo lineal.²¹

El videojuego entonces presenta una especie de dependencia hacia el jugador, de igual manera que los textos convencionales necesitan del lector para poder ser reconstruidos. Entonces, podemos entender al videojuego como un nuevo soporte de lectura, que presenta nuevas posibilidades respecto a los soportes tradicionales. Esto abre la posibilidad de comparar la figura del lector y del jugador.

El otro tema, será tantear la posibilidad de someter un objeto no literario a un análisis narratológico, para tantear tanto esta posibilidad en sí misma como para intentar descubrir cómo funciona la narración en un videojuego como *Undertale*. Para esto se utilizarán los conceptos narratológicos propuestos por Gerard Genette en *Figuras III*.

En general, hay pocos estudios académicos sobre el jugador como entidad, como sujeto que entiende de una u otra manera el acto de jugar, sobre qué sienten al hacerlo, sobre las experiencias que el jugar les transmite. La mayoría de estudios sobre los videojugadores se hacen desde perspectivas médicas, psicológicas y pedagógicas. En estas materias se encuentran trabajos como los de Mazoleni et al (2014), Chen et al (2015), Blumberg et al (2013), entre muchos otros.

En el caso de estudios sobre *Undertale* específicamente, estos también han sido abordados desde perspectivas psicológicas, comunicacionales, culturales e incluso filosóficas. Estos responden más que nada a los temas que trata el juego, y no a un análisis propio de su narrativa desde una perspectiva literaria. Algunos ejemplos de estos estudios son los de Ruberg (2018), Salas Arellano (2020) y Gil Puerto (2017).

²¹ *Hipertexto 3.0*, George Landow, citado en *La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego*, José García Hernández.

Capítulo 1: El jugador como lector

La figura del jugador se puede entender de muchas maneras. De partida, la primera acepción que aparece en la Real Academia Española es llanamente “que juega”; si buscamos la definición del verbo “jugar”, nos encontramos con dos acepciones que parecen pertinentes al contexto de los videojuegos: hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades; y, dicho de un jugador: llevar a cabo un acto propio del juego cada vez que le toca intervenir en él. De la primera, destaca sobre todo la última parte, el hecho de que un juego pueda desarrollar ciertas capacidades en el individuo lo acerca de cierta manera a la lectura²², en tanto es comúnmente vista como una manera de aprender distintas cosas. La segunda definición reduce el jugar a realizar acciones permitidas en el juego, cada vez que corresponde realizarlas; esta es una definición completamente verbal: jugar es apretar un botón cuando corresponda, jugar es patear el balón hacia el arco, jugar es mover tu ficha por el tablero.

Esta última definición es problemática, en tanto propone que el jugador solo “juega” cuando realiza una acción determinada dentro del juego, simplificando demasiado el acto de jugar. Si bien puede ser adecuada cuando se habla de juegos simples, como cuando dos personas

²² Lectura es definida en *Wikipedia* como: el proceso de comprensión de algún tipo de información o ideas almacenadas en un soporte y transmitidas mediante algún tipo de código, usualmente un lenguaje, que puede ser visual o táctil (por ejemplo, el sistema braille). Otros tipos de lectura pueden no estar basados en el lenguaje tales como la notación o los pictogramas. En el Diccionario de la Real Academia Española, la segunda acepción de leer es “Comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica.” Esta se acerca al proceso de jugar un videojuego, pues el jugador se ve expuesto a una gran cantidad de estímulos gráficos que debe ser capaz de entender (texto, imágenes, videos).

juegan con una pelota, o para videojuegos como *Tetris*²³; donde, en el primer caso, podría decirse que uno de los dos individuos juega cuando patea la pelota, sin embargo, mientras la pelota va hacia el otro, o cuando espera que la pelota vuelva hacia él, también estaría jugando sin intervenir en el juego. En el caso de alguien jugando *Tetris*, esta definición indica que el jugador solo juega cuando presiona un botón para mover o girar las piezas, pero dejando de lado los pensamientos lógicos que hace el sujeto para saber qué lugar es el más óptimo para que caiga la pieza.

En definitiva, esta definición es incompleta, pues no toma en cuenta los procesos mentales que ocurren cuando un individuo se encuentra jugando: mientras un jugador patea la pelota, el otro estará atento a la dirección dónde irá el balón para poder moverse y recibirlo. Estos procesos son directamente proporcionales a la complejidad del juego en cuestión. En un partido de fútbol un jugador tendrá que evaluar muy bien antes de dar un pase, con tal de que este no sea interceptado por algún rival, mientras su compañero estará pensando hacia dónde lanzará la pelota para llegar allí antes que algún jugador del otro equipo.

Podría decirse que jugar es entrar en una especie de estado mental, en el que el jugador es consciente de las posibilidades y limitaciones que ofrece el juego, y responde a las situaciones que este le presenta en base a su habilidad y conocimiento del mismo. También se suma a esto el menor o mayor grado de experiencia que tenga el jugador con otros juegos, ya sean similares o no. Esto es importante, pues, es en general más fácil aprender un deporte nuevo, por ejemplo, cuando el individuo ya conoce uno o más deportes con anterioridad. Lo mismo pasa con los videojuegos, alguien que ya tenga experiencia con ellos podrá enfrentarse a otros de mejor manera, incluso en cuando se enfrenta a un género²⁴ nuevo. Esto se debe a que los videojuegos implican el desarrollo de cierta memoria muscular y coordinación óculo-

²³ Juego de lógica diseñado y programado por Alekséi Pázhitnov en la Unión Soviética, el cual consiste en ordenar ciertas figuras hechas de cuadrados que caen desde arriba, de manera tal que no queden espacios entre ellas para así destruirlas antes de que llenen la pantalla.

²⁴ El género, en videojuegos, es una forma de clasificarlos en base a su jugabilidad, algunos ejemplos son: *Shooter* (juego de disparos), RPG (juegos de rol), Juegos de plataformas, etc.

manual²⁵, los cuales, a pesar de que distintos géneros pueden usar distintos tipos de controles²⁶, suelen facilitar el poder adaptarse a otra manera de jugar.

Podemos de esta manera identificar a varios tipos de jugadores, en distintas perspectivas. Desde el punto de vista de las habilidades motoras y de coordinación, habrán jugadores más o menos experimentados, donde aquellos que nunca han jugado un videojuego probablemente tendrán problemas para entender cómo jugar en un principio. Junto con esto, también encontramos distintos tipos de jugadores en base a qué tipo de juegos buscan, entrando entonces en un terreno de gustos personales, que van desde preferencias de género a la búsqueda de elementos específicos. Estos elementos varían entre jugadores, habrá quienes valoren más la jugabilidad que la historia del juego o que solo les interese jugar juegos en línea, que son características que escapan a lo que sería el género de un videojuego. El jugador de videojuegos, entonces, puede entenderse en general como un sujeto que se encuentra en un estado constante de análisis (leyendo) de los distintos estímulos y situaciones que el juego le presenta, para, en base a su experiencia, decidir qué acciones son las correctas para enfrentar dichas situaciones.

El lector, por otra parte, es y ha sido objeto de estudio y debate en la academia. Para Umberto Eco (1987), el lector es un ente que colabora en ciertas maneras con el texto que lee, según el autor:

(...) el texto está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar; quien lo emitió preveía que se los rellenaría y los dejó en blanco por dos razones. Ante todo, porque un texto es un mecanismo perezoso (o económico) que vive de la plusvalía de sentido que el destinatario introduce en él (...) En segundo lugar, porque, a medida que pasa de la función didáctica a la estética, un texto quiere dejar al lector

²⁵ Habilidad cognitiva que permite realizar actividades en las que utilizamos simultáneamente los ojos y las manos. El efecto de los videojuegos en esta habilidad es estudiado en *Action video game experience affects oculomotor performance*, Greg L. West; Naseem Al-Aidroos; JayPratt.

²⁶ Los controles en un juego se refiere a las teclas o botones, en un teclado de ordenador o un mando de consola respectivamente, que se deben presionar para realizar determinada acción. Estos están sujetos a ciertos tipos de convenciones, por ejemplo la tecla “espacio” se suele utilizar para saltar.

la iniciativa interpretativa, aunque normalmente desea ser interpretado con un margen suficiente de univocidad. Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar.²⁷

El lector entonces “colabora” con el texto, para llenar estos espacios en blanco. Sin embargo, Eco reconoce un problema en esto, un conflicto entre la búsqueda del texto de ser completado y una ley pragmática que define con la frase: “la competencia del destinatario no coincide necesariamente con la del emisor.”²⁸ Esto implica que en algunas ocasiones el lector puede interpretar cosas de maneras distintas a como espera el emisor del texto, debido a que sus competencias²⁹ pueden diferir respecto a las del propio emisor.

Si comenzamos a extrapolar esta noción de la figura del lector a la del jugador, comenzamos a encontrar ciertas similitudes. Por una parte, la característica colaborativa se encuentra también en el jugador, aunque puede entenderse desde distintas perspectivas. Desde una mirada técnica, el juego necesita de que el jugador entienda su funcionamiento para, valga la redundancia, funcionar. Eco menciona que los autores usualmente buscan a un lector modelo por distintos medios, como la elección de una lengua, el uso de cierto patrimonio léxico, la apelación a cierta zona geográfica, etc.³⁰ Esto sin embargo no ocurre en los videojuegos, pues la mayoría de estos comienzan con algún tipo de tutorial o introducción en el cual, a parte de enseñarnos algunas cosas sobre el mundo, también nos enseñan a controlar a nuestro personaje³¹. A grandes rasgos, las reglas del juego son presentadas en un principio, aunque estas puedan variar de alguna manera más adelante.

En el caso de *Undertale*, luego de ver la introducción a la historia y haber elegido un nombre para el personaje, aparecemos sobre un montón de flores amarillas y podemos comenzar a

²⁷ *Lector in Fabula*, p. 76.

²⁸ *Idem*, p. 77.

²⁹ Que pueden ser culturales, morales, o incluso el grado de conocimiento sobre un género literario.

³⁰ *Idem* p.

³¹ Esto en el caso de que los controles escapen de ciertas convenciones, pues algunos juegos que se guían por estas a veces pasan por alto el explicitar ciertos controles. En el caso de *Undertale*, al ser un juego bidimensional, el movimiento del personaje se realiza con las teclas de dirección (flechas) en su versión de PC.

mover al personaje, luego recorrer un pasillo y entrar por una puerta, nos encontramos con una flor con una cara feliz, Flowey³², quien nos dirá:

“¡Hola! ¡Soy FLOWEY, FLOWEY la FLOR! Hmmm... ¿Eres nuevo en el SUBSUELO, no? Cielos, debes estar tan confundido, ¡alguien debería enseñarte cómo funcionan las cosas por aquí! Supongo que deberé hacerlo yo. ¿Listo? ¡Aquí vamos!”³³



Luego de esto hay una transición a una pantalla de combate, esto es uno de los elementos que pueden ser identificados por jugadores experimentados con juegos RPG por turnos³⁴, en dicha pantalla veremos una figura más definida de Flowey, pero en blanco y negro, así como un corazón que representa al jugador³⁵. También se visualiza el HP (vida) y LV (nivel) del personaje. En esta pantalla, Flowey, con una expresión amigable³⁶, da al jugador una explicación del juego que puede resultar rara para los jugadores experimentados:

³² Ver figura 4.

³³ *Undertale*, edición para ordenadores con Windows, tobyfox, 2015.

³⁴ Esto se refiere a un sistema propio de ciertos RPG, donde los combates ocurren en una pantalla distinta, donde vemos al enemigo al frente o un costado, y a nuestro personaje o, en este caso, una representación de este, junto a cierta información sobre él (vida, maná, etc.) Aquí tanto el enemigo como el jugador tendrán turnos, durante los cuales se puede realizar una acción determinada (atacar, tomar una poción, etc.)

³⁵ Se usará tanto personaje como jugador para referirse al personaje principal.

³⁶ Ver figura 5

“¿Ves ese corazón? Esa es tu alma, la mismísima culminación de tu existencia. Tu alma comienza débil, pero puede fortalecerse si ganas un montón de LV ¿Qué significa LV? Amor, por supuesto³⁷, quieres un poco, ¿no? No te preocupes, compartiré un poco contigo.”

Alrededor del corazón aparecen varios puntos blancos, Flowey continua:

“Aquí abajo, el amor se comparte a través de... blancas y pequeñas... “bolitas de amor”. ¿Estás listo? ¡Muévete y agarra todas las que puedas!”³⁸



Figura 5: Flowey antes de explicarle qué es el “LV” al jugador.

Luego de esto las bolitas se moverán hacia el “alma” del jugador. Aquí hay dos cosas que pueden ocurrir, las cuales fueron previstas por el desarrollador del juego, y presenta lo que Eco definiría como “texto abierto”³⁹, pues el juego estará esperando dos respuestas posibles por parte del jugador: atrapar las bolitas o esquivarlas. Esta respuesta dependerá de una amplia cantidad de factores, un jugador sin experiencia tal vez no dudará en hacer lo que

³⁷ Esto es un juego de palabras que solo se entiende en inglés, donde el acrónimo “LV”, usado tradicionalmente en juegos de rol como “*level*” (nivel), también podría corresponder a la palabra “*love*”.

³⁸ *Undertale*, 2015.

³⁹ Un texto que está abierto a varias posibilidades de lectura, por lo que no necesita de un “lector modelo”.

Flowey le está pidiendo, mientras uno experimentado podría dudar entre, evadir las bolitas, pues su conocimiento le dirá que normalmente los proyectiles se esquivan, además que el cambio de las nomenclaturas a las que está acostumbrado (nivel por amor) pueden hacer que desconfíe de la flor; incluso podría querer saber qué es lo que ocurre si le sigue el juego.

Si finalmente el jugador decide atrapar las bolitas, su HP bajará a uno y Flowey cambiará su expresión de felicidad a una más tétrica, diciendo, “¡Idiota! en este mundo es asesinar o ser asesinado. Nadie desperdiciaría una oportunidad como esta.” Aparecerán muchas bolitas alrededor del corazón antes de que Flowey diga: “¡Muere!”. Por otra parte, si el jugador esquiva las balas, Flowey, con una mirada soberbia, dirá: “Oye amigo, las perdiste. Probemos otra vez, ¿bien?”. Si el jugador vuelve a esquivar su ataque, se enojará: “¿es esto una broma? ¿no tienes cerebro? CORRE. HACIA. LAS BALAS.” Si por tercera vez se esquivan las bolitas, Flowey cambiará a una expresión malvada⁴⁰: “Sabes lo que ocurre aquí ¿no?, Tu solo querías verme sufrir. MUERE”. En cualquiera de los casos, el jugador es finalmente salvado por Toriel.

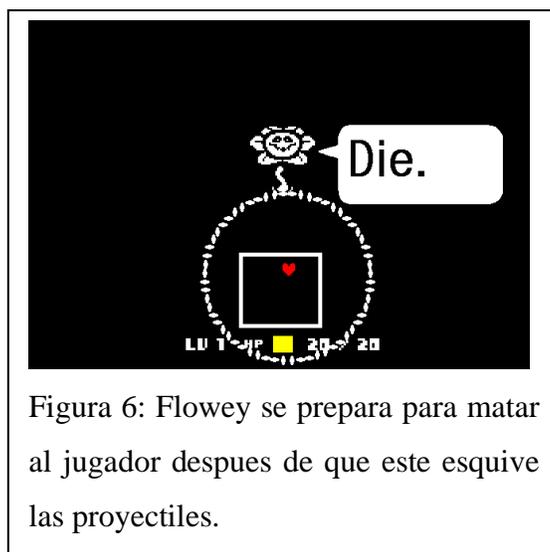


Figura 6: Flowey se prepara para matar al jugador despues de que este esquive las proyectiles.

Undertale, en esta escena, se abre a dos posibles respuestas por parte del jugador, esperando una decisión frente una pregunta que no es explícita, sino que es generada por él en ese momento determinado del juego, y respondida por él mismo. No es posible asegurar si el desarrollador del juego estaba esperando que el jugador se hiciera dicha pregunta, pero sí que estaba preparado por si ocurría de esta manera. El jugador, al igual que el lector que describe

⁴⁰ Ver figura 6.

Eco, está rellenando un espacio, pensando en una posibilidad que no se presenta de manera explícita en el juego, en base a su experiencia y conocimientos previos.

Sin embargo, el juego, por sus limitaciones, no tiene respuestas programadas para cada acción que pueda pensar el jugador, pero sí una cantidad considerable de estas⁴¹. Esto hace que en el juego también existan situaciones que son similares a las de un texto convencional, donde el lector puede rellenar vacíos con los detalles que ha conocido con anterioridad. Por ejemplo, en cierta parte del juego Sans invita a una cena al jugador, en la cual este cuenta varias cosas al jugador, entre las cuales dice que mientras vigilaba Snowdin solía ir a una gran puerta sellada que había en el bosque, donde se contaban chistes malos con una voz femenina que le respondía del otro lado:

“Pero un día, noté que no se estaba riendo tanto. Pregunté qué ocurría y entonces me respondió algo extraño: “si algún día un humano cruza esta puerta, ¿podrías prometerme algo por favor? vigilalo y protéjelo, ¿lo harías?”⁴²

Sans nunca supo el nombre ni cómo se veía esta mujer, pero el jugador sí sabe a quién se refiere: ha pasado por la puerta que describe el personaje, y sabe que el único personaje importante que vive del otro lado es Toriel. Otro detalle que puede conocer el jugador debido a esta conversación, es el porqué Sans es el único monstruo que no lo ataca ni muestra intenciones de hacerlo, y de hecho, aparece al menos una vez en cada zona del juego, aunque por su actitud desinteresada⁴³ no pareciera que esté vigilando al jugador.

El jugador tiene la misma función colaboradora frente al juego que tiene el lector frente a un texto, pero en donde difieren de manera marcada es en la propia relación que tienen con el medio en sí mismo. Si bien ambos tienen una relación dependiente, en el sentido de que ni el juego ni el texto existen⁴⁴ si el jugador no juega el juego, o si el lector no lee ni pasa las

⁴¹ Más aún teniendo en cuenta las rutas o maneras de jugarlo que ofrece, pues estas llevan a desarrollo de relatos distintos en base a las acciones del jugador.

⁴² *Undertale*, 2015.

⁴³ Durante algunos de estos encuentros, Sans estará haciendo cosas que no tienen correlación con lo que ocurre, como ofrecerle al jugador mirar por un telescopio o tener un puesto de *hotdogs*.

⁴⁴ Cómo proponen autores como Wolfgang Iser o Roman Ingarden, el texto, en cierta forma, solo existe cuando es leído.

páginas del texto. Obviando diferencias más técnicas, como el hecho de que en el juego una partida puede ser borrada, lo cual puede dificultar el continuar jugándolo, lo cual no pasa con un texto, vemos que la diferencia más importante entre el lector y el jugador parte del carácter interactivo del videojuego.

El jugador a diferencia del lector está inserto, en menor o mayor medida, en la narrativa y el mundo que presenta el videojuego: es lector y personaje a la vez, por lo que está fuera y dentro de la narración. Esta interacción es llamada agencia⁴⁵, y es descrita por Dunne⁴⁶ como el conjunto de acciones que los jugadores pueden realizar dentro de un conjunto de reglas establecido. Sin embargo, el autor menciona que esta definición nace de los juegos basados en la jugabilidad, o sea, que están diseñados expresamente para ser jugados, con poca o nula intención de narrar una historia. En juegos basados en la narrativa, dice Dunne, enfocados en presentar un relato, desarrollaron gradualmente una “agencia narrativa”, que complementa a la jugabilidad para hacer a los videojuegos más reactivos frente a las acciones del jugador.

En *Undertale*, el jugador interactúa en dos medios: en el “mundo” del juego, compuesto de distintas zonas, por las cuales el jugador puede moverse e interactuar con distintos personajes y objetos del entorno; y en las pantallas de batalla⁴⁷, donde ocurre un “frente a frente” con uno o varios personajes del juego, donde el jugador puede acceder a los comandos “Luchar”, “Actuar”, “Objeto”, “Piedad”. De las opciones disponibles durante un encuentro con un monstruo, “Actuar” es la que más variedad presenta, esta despliega un menú cuyas opciones cambiarán de acuerdo al monstruo que se esté enfrentando, y la elección correcta de estas opciones son las que permiten que el enemigo pueda ser “perdonado”⁴⁸.

Las acciones disponibles en el comando “actuar” varían en función del enemigo, por ejemplo, hay una zona donde la mayoría de encuentros son con perros, donde las opciones que

⁴⁵ En términos filosóficos y sociológicos, agencia es la capacidad que posee un agente (una persona u otra entidad) para actuar en el mundo. *Agencia (filosofía)*, Wikipedia.

⁴⁶ *Narrative and Interactivity: The role of a videogame writer*, Daniel Dunne, pp. 13.

⁴⁷ Una pantalla de batalla es un espacio separado al que los personajes son llevados durante un encuentro, es comúnmente usada en los RPG. Cabe aclarar que en el caso de *Undertale* estas pantallas pueden ser superadas sin la necesidad de atacar a los monstruos.

⁴⁸ Perdonar y huir son las dos opciones dentro del menú Piedad, superar todos los encuentros con la primera opción es el requisito de la ruta pacifista.

veremos serán cosas como “acariciar”, “lanzar rama”, “decir buen chico”, etc. También existe la opción de “examinar”, la cual puede dar pistas al jugador sobre qué acciones son las correctas, otras pistas pueden ser conseguidas con las frases que dicen los personajes antes de atacar. Un ejemplo de esto último, es que al principio del juego nos podemos encontrar con un monstruo con forma de zanahoria, la cual antes de realizar sus ataques dirá “cómete tus vegetales”, para proceder a lanzar proyectiles con formas de vegetales al corazón del jugador, algunos de estos serán verdes, y si el jugador los recibe estos curarán sus puntos de salud⁴⁹, además de desbloquear la opción de “perdonar” del menú Piedad.

Las decisiones que el jugador tome durante las pantallas de combate serán las que más impacto tengan en el relato del juego. Sin embargo, el desarrollador del juego promociona *Undertale* como “el juego donde nadie debe morir”, por lo que de cierta forma, está motivando a los jugadores a intentar completar el juego perdonando⁵⁰ a todos los enemigos. Parece entonces que el autor está buscando a cierto tipo de jugador modelo, uno que quiera enfrentar el juego de la manera en que él piensa que es correcto, sin embargo, lograr vencer el juego sin matar a ninguno de los habitantes del subsuelo no es tan sencillo.

La primera muestra de esto es Toriel, quien toma el papel del primer jefe⁵¹ del juego. Esta no quiere que el jugador se adentre en el subsuelo por los peligros que hay en este, por lo que se interpone entre el jugador y la puerta que lleva al resto del mundo del juego. Esto lleva a un encuentro, durante el cual cambian las reglas del juego. Por una parte, no hay ninguna opción aparte de examinar en el menú “actuar”, además de que Toriel no dirá ninguna palabra antes de atacar. Esto rompe con lo que el jugador sabe hasta el momento, pues se le enseña que para usar la opción de perdonar este debe elegir las acciones correctas del menú de “actuar”, pero este está vacío. Con esto el desarrollador parece poner a prueba al jugador y su determinación, pues la única forma de superar el encuentro sin pasar matar a Toriel es que el

⁴⁹Puntos de salud (normalmente abreviado *HP* por sus siglas en inglés,) es la “vida” del jugador, esta se presenta como un valor numérico, esta disminuye al recibir daño, una vez ésta llega a cero el jugador pierde. Esta puede ser recuperada con objetos curativos, los cuales reponen cierta cantidad de *HP*.

⁵⁰ La opción de perdonar, o “spare” en el idioma original, es llamada así por el hecho de que el jugador interpreta a un humano que cae en un mundo de monstruos, por lo que la mayoría de estos lo ven como una amenaza y lo atacan desde un principio. En el fondo el jugador los perdona por haberlo atacado.

⁵¹ Los jefes son enemigos que son más difíciles de derrotar que los enemigos comunes, suelen tener más vida y ataques más fuertes.

jugador elija la opción de “perdonar” varias veces seguidas, lo que hará que Toriel reflexione que el jugador tiene el derecho de volver a su hogar. La sensación de que no hay salida aparente puede llevar al jugador a atacar a Toriel, lo que finalmente lleva a la muerte de esta.

Más que proponer la forma correcta de jugar *Undertale*, podemos entender que Toby Fox está lanzando un desafío a dos tipos de jugadores: quienes están dispuestos a pasar el juego sin matar a nadie y a los que quieren ver qué pasa si matan a todos. Ambas formas de jugar tienen su propia forma de dificultad, la pacifista conlleva comprender y poner atención a lo que quieren los monstruos, así como la incapacidad de subir de nivel, por lo que el personaje del jugador tendrá menos puntos de salud; la genocida implica matar a todos los enemigos de cada zona, la cantidad restante se le informa al jugador en los puntos de guardado, además, los jefes en esta ruta tendrán ataques mucho más fuertes y rápidos. También existe una ruta neutral, la cual podría decirse que está destinada al jugador medio, quien si no encuentra la forma de perdonar a un enemigo, tomará la decisión de matarlo.

Podemos entender de esta manera que el jugador, al menos en *Undertale*, se presenta como un lector y personaje a la vez. Sin embargo esta última característica presenta limitaciones. El jugador interpreta a un personaje dentro del mundo del juego, pero el personaje interpretado no está del todo definido, en tanto las decisiones del jugador, de su intérprete, terminan de definir al personaje. A esto se suma el hecho de que el personaje como tal no tiene diálogos propios, lo que es una estrategia común usada en ciertos videojuegos, incluso en sagas grandes como *The Legend of Zelda* y *Pokémon*. Este recurso, que nació de las limitaciones tecnológicas y los bajos presupuestos de los primeros videojuegos, se ha seguido usando hasta hoy como un recurso inmersivo, ya que el incluir diálogos implica la creación de una personalidad definida para el personaje jugable, una con la que el jugador puede no sentirse identificado, dificultando su inmersión en el mundo del juego.

El jugador se encuentra constantemente leyendo e interpretando elementos tanto textuales (del relato) como interactivos (de agencia) del juego. Sin embargo, hay ciertas partes en las que el jugador debe limitarse solo a leer⁵²: las cinemáticas. Tavinor (2009) afirma que la mayor parte de la carga narrativa de los videojuegos se encuentra en las cinemáticas o

⁵² Leer porque en el caso de *Undertale* el juego no tiene un doblaje, por lo que todos los diálogos aparecen en forma de texto.

escenas, las cuales explican donde se encuentra el jugador, a dónde va, o de dónde viene⁵³. Esto presenta un problema entre la interacción y la narración del juego, pues la primera desaparece durante las escenas, lo que da la sensación de que las acciones del jugador no tiene impacto real en el relato. Para Tavinor, esto significa un quiebre entre el aspecto jugable y el aspecto narrativo del juego⁵⁴, y por lo tanto en los aspectos de actor y lector que posee el jugador.

Sin embargo, la visión de Tavinor es generalizadora, pues como se ha visto en los ejemplos presentados de *Undertale*, y en los ejemplos que se verán en el segundo capítulo de este informe, las decisiones del jugador respecto a ciertas partes del juego implican cambios en las escenas del mismo, independientemente de que durante estas el jugador no pueda realizar ninguna acción. El juego aprovecha la supuesta limitación que significa el uso de escenas para mostrar las consecuencias de los actos del jugador, o para recordarle las cosas que hizo, sobre todo cuando este mata a algún personaje importante. Por ejemplo, durante la llamada de Sans al final de la ruta neutral, si el jugador ha perdonado a todos excepto a su hermano Papyrus, él dirá:

“(Hablando de Toriel) a veces la reina me dice lo mucho que le gustaría verte de nuevo, ¿no es genial? No tengo el corazón para decirle lo que hiciste, ¿sabes cómo reaccionaría si le digo que gracias a que te protegió fuiste y mataste a mi hermano?”⁵⁵

Muchas escenas cambian de acuerdo a las acciones del jugador, de hecho, durante el final neutral, la llamada de Sans (que cuenta como una escena) presenta más de diez variaciones, dependiendo de las decisiones del jugador, y en el fondo, presentando finales⁵⁶ distintos para los personajes del subsuelo.

En definitiva, el jugador de *Undertale* se puede entender como una dualidad, lector y actor, bajo las limitaciones que se han mencionado para ambos casos. Este lee tanto el texto como

⁵³ *The art of Videogames*, Grant Tavinor, pp. 112

⁵⁴ *Idem*, pp.114

⁵⁵ *Undertale*, 2015.

⁵⁶ Sans en su llamada cuenta lo que ocurre en el subsuelo después de que el jugador consiguiera salir, por lo que sirve a modo de epílogo.

las situaciones del juego, para así poder completar los vacíos de su relato y decidir qué acciones realizar en su faceta de actor, teniendo en cuenta las limitaciones que pone el juego en cuanto a interacción.

Capítulo 2: Análisis narrativo del relato de *Undertale*.

En búsqueda del narrador de *Undertale*

Una vez esclarecida la faceta lectora del jugador, podemos tantear la posibilidad de entender *Undertale* como un texto. De hecho, podemos entenderlo como “literatura ergódica”, la cual fue definida por Aarseth (1997):

En la literatura ergódica⁵⁷, se requiere de un esfuerzo relevante por parte del lector para poder atravesar el texto. Para que la literatura ergódica tenga sentido como concepto, debe existir también una literatura no ergódica, donde el atravesar el texto sea una tarea trivial, sin responsabilidades extranoemáticas⁵⁸ por parte del lector, aparte de mover los ojos y pasar páginas.⁵⁹

Esta idea parece estar en línea con la noción sobre el texto que propone Eco, el trabajo adicional que debería hacer el lector es llenar los espacios del texto, el problema en el caso de *Undertale*, es que uno de los principales vacíos que llena el jugador es el del narrador.

Esto ocurre porque en el juego, la gran mayoría de texto que el jugador lee son los diálogos de otros personajes, lo demás son descripciones que aparecen al interactuar con algunos objetos y con los puntos de guardado⁶⁰, (los cuales pueden ser designados a partir de objetos y lugares de los escenarios del juego, y su principal función es conservar el progreso del jugador) . Sin embargo, estos últimos parecen más una ayuda para que el jugador cree su narración que la voz de un narrador propio del juego. La única marca textual que se puede identificar como un narrador es la constante mención de la “determinación” en los puntos de

⁵⁷ Aarseth (1997) acuña el término “ergódico” uniendo las palabras griegas *ergon* y *hodos*, trabajo y camino respectivamente, y la utiliza para denominar al trabajo adicional que debe realizar el lector al enfrentarse a la literatura ergódica. También es un término utilizado en física.

⁵⁸ Noema es un término de la glosemática, que representa cada uno de los rasgos semánticos del semema (*Semema*, Wikipedia). Extranoemático por lo tanto se refiere a aspectos que escapan de la comprensión semántica de un texto.

⁵⁹ *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Espen J. Aarseth. pp. 1

⁶⁰ Los puntos de guardado son lugares donde el jugador puede guardar la partida. Esto se utiliza para que el jugador pueda guardar su progreso en caso de que deba dejar el juego por algún motivo.

guardado, dos ejemplos son: “La fría atmósfera de una tierra nueva... te llena de determinación;” y “una ominosa estructura se cierne en la distancia... estás lleno de determinación”. Estos mensajes se componen siempre de una descripción sobre el escenario del juego, además de un mensaje que habla de la determinación del jugador.

Sin embargo, esto puede interpretarse como un mensaje del desarrollador del juego y no como una voz narrativa, en tanto la determinación del jugador es uno de los temas de *Undertale*, y, como se mencionó en el capítulo I, es parte del desafío que propone el desarrollador que el jugador logre pasar el juego de manera pacífica. Esta idea se ve reforzada por el mensaje en la pantalla de muerte: “no puedes rendirte ahora... ¡(nombre del jugador)! mantente determinado...”; este no parece ser un mensaje para el personaje interpretado, sino para el jugador en sí mismo, a pesar de que el nombre que se utiliza es el que el jugador da a este personaje. Esto ocurre porque el juego en ocasiones se refiere al jugador conociendo su carácter dual, en cierta medida sabe que el personaje del juego está siendo interpretado por un ente externo a este, lo que se deja ver en distintos momentos donde se hace referencias a elementos técnicos del juego, como la capacidad de guardar el juego.

Durante el encuentro con Toriel, al final de la zona de Las Ruinas, el jugador puede atacar hasta matarla si no descubre la manera de perdonarla, lo cual puede herir la sensibilidad de ciertos jugadores. El desarrollador de *Undertale* tenía previsto esto, por lo que programó que la conversación con Flowey que ocurre después de enfrentar a Toriel fuera distinta en el caso de que el jugador haya cargado⁶¹ la partida para no matarla:

(...) Así que fuiste capaz de jugar bajo tus propias reglas⁶². Le perdonaste la vida a una persona. Je je je... pero no seas tan engreído. Sé lo que hiciste, la asesinaste y luego volviste atrás porque te arrepentiste. Ja ja ja... idiota ingenuo. ¿Crees que eres el único con ese poder? El poder de remodelar el mundo... solamente con tu determinación... ¡La habilidad de jugar a ser Dios! La habilidad de guardar.⁶³

⁶¹ Salir del juego sin guardar para volver a un punto anterior.

⁶² Esto hace referencia a que en el principio del juego, la primera vez que vemos a Flowey, este nos dice que las reglas de aquel mundo son “asesinar o ser asesinado”. Luego es Toriel quien enseña al jugador a “perdonar”. Véase el apartado de notas para más información.

⁶³ *Undertale*, 2015.

El personaje conoce la capacidad que tiene el jugador de guardar la partida, aunque se refiere a esta como un poder o habilidad que posee el personaje, lo que puede deberse a que el personaje no sabe realmente que esta es una capacidad del jugador y no del personaje como tal. Lo mismo pasa con la pantalla de muerte, en la cual el juego menciona el nombre que pusimos a nuestro personaje cuando este personaje está “muerto”, pues es el jugador quien carga la partida para volver a jugar. Esto demuestra que en *Undertale* entiende al personaje y al jugador como un ser único (y tiene razón en cierto punto,) por lo que se puede decir que las menciones a la determinación se refieren al jugador, el cual proyecta esta en el personaje del juego.

Una vez aclaradas estas problemáticas, podemos comenzar a definir al tipo de narrador que sería el jugador, bajo los parámetros que propone Genette (1989). En primer lugar, cuando intentamos definir el modo narrativo, nos encontramos con una problemática: determinar desde qué distancia⁶⁴ narra el jugador. Esto puede abordarse desde la concepción de que el jugador representa a un personaje en el juego, por lo que de cierta forma está dentro de la “realidad” o del mundo del mismo. Esto indicaría que el narrador que crea el jugador trabaja mediante la mimesis, en tanto él es parte del mundo del juego, por lo que busca imitarlo.

En cuanto al discurso del relato, este sería restituido, pues todos los diálogos son dichos directamente por los personajes del juego, por lo que de cierta manera el jugador les cede la palabra cada vez que los lee. Otra ayuda que el juego da a la narración del jugador, es que en los cuadros de diálogo aparece la cara de los personajes, la cual adopta distintas expresiones según el diálogo del juego. Por ejemplo, a Sans le gusta contar chistes malos, y cada vez que dice el remate de uno su cara aparecerá guiñando el ojo⁶⁵. Entonces se podría asumir que en la mente del jugador, esté siempre cederá el diálogo a los personajes e incluso sabrá qué tono darle según la expresión que se muestra en el cuadro de texto.

⁶⁴ Según Genette, la mimesis y diégesis tienen que ver con la distancia que toma el narrador con la narración, siendo la mimesis la imitación del mundo contado, por lo tanto más cercana; y la diégesis la narrativización de este, por lo que el narrador actúa como un ser alejado de esta. (*Figuras III*, Gerard Genette)

⁶⁵ Ver Figuras 7 y 8.



Figura 7: Sans muestra una sonrisa mientras le habla a Papyrus.



Figura 8: Sans guiña el ojo mientras remata su chiste.

El punto de vista, o focalización como lo llama Genette, refiere a la perspectiva desde la que el narrador cuenta la historia, desde dónde él la “ve”⁶⁶. La focalización cero, en la cual el narrador sabe más información del mundo y de los personajes que estos mismos, adoptando lo que se denomina comúnmente como omnisciencia, puede ser descartada de inmediato. El jugador no sabe todo lo que los personajes saben, ni mucho menos sabe más del mundo que ellos. No obstante sí ocurre que el jugador conoce ciertas cosas que algunos personajes no saben, como en la escena donde el jugador cena con Sans, éste cuenta al jugador como solía ir a la puerta del bosque para contarle chistes a la mujer del otro lado. El jugador sabe que esta mujer es Toriel, pero porque la ha conocido directamente, y sabe que ella es quien vigila la puerta. La focalización externa también puede ser descartada, pues el jugador está representando a un personaje del juego, por lo tanto la perspectiva se encuentra dentro del mundo del juego, siendo por lo tanto una focalización interna.

La voz narrativa se puede entender como la de un narrador homodiegético: el jugador está formando parte de la historia mediante el personaje que interpreta, el cual es a su vez el protagonista de la historia. Esto causa que el tipo de narración sea subjetiva, lo cual concuerda con cierta condición que presenta *Undertale* al ser un videojuego: no todos los jugadores harán exactamente lo mismo, de la misma manera. Las implicaciones de esta última

⁶⁶ *Figuras III*, Gerard Genette.

afirmación van más allá de la ruta que el jugador decida tomar, llegando a acciones mucho más pequeñas, pero que diferenciarán el relato que produzca cada jugador en base a su experiencia de juego.

Diferenciando el relato de la historia de *Undertale*.

Justo antes de llegar a Snowdin, un poblado que se encuentra luego de atravesar el bosque que hay luego de salir de Las Ruinas, se encuentra un cruce: hacia la derecha se encuentra el bosque, por donde ya ha pasado el jugador; a la derecha está el pueblo; hacia arriba hay un muñeco de nieve⁶⁷. Este último puede ser completamente ignorado por el jugador tanto en la ruta pacifista como en la neutral, cambiando el relato que este creará sobre el juego. Este personaje regala una parte de él al jugador, si este revisa en su menú de objetos, podrá ver que sirve como un objeto curativo, pero además aparecerá el texto: “Por favor, lleva esto hasta los confines de la tierra.”⁶⁸ Si el jugador, durante una ruta neutral, mantiene este objeto en su inventario, en la llamada de Sans, este mencionará que el jugador “hizo muy feliz a un muñeco de nieve”.



Figura 9: cruce antes de llegar a Snowdin.



Figura 10: el hombre de nieve que se encuentra por el camino hacia arriba.

El problema para identificar el relato de *Undertale* radica, en primer lugar, en las tres rutas que este presenta, y, por otra parte, en las decisiones arbitrarias y que no aportan grandes

⁶⁷ Ver figuras 9 y 10.

⁶⁸ *Undertale*, 2015.

cambios a la sucesión general del relato, pero pero implican cambios pequeños en la narración que el jugador pueda desarrollar.

Desde una perspectiva general, tanto la ruta pacifista como la genocida implican que el jugador cumpla ciertos requisitos, los cuales finalmente llevan al jugador a construir un relato que prácticamente está definido o guiado por el desarrollador del juego. La ruta neutral es la que más puede diferir entre jugadores, en tanto las posibilidades en esta son bastante más grandes que en las otras dos.

Cabe resaltar que la ruta neutral es la forma predeterminada de enfrentar el juego en primera instancia, además de ser el único requisito que comparten tanto la ruta pacifista como la genocida. Es decir, la primera vez que el jugador abre y juega el juego, siempre conseguirá el final neutral, donde debe enfrentar a Asgore⁶⁹ y, posteriormente, a Flowey para poder huir del Subsuelo. Solo habiendo terminado el juego por primera vez es que se desbloquean realmente las otras formas de enfrentar el juego.

Esto causa que a pesar de que el jugador mate a todos los monstruos o los perdone a todos, siempre conseguirá un final neutral la primera vez. Es imposible definir si el desarrollador programó el juego de esta manera porque sabía de antemano que nadie cumpliría todos los requisitos para las otras dos rutas en su primera pasada por el juego, o si lo hizo porque la ruta neutral presenta una experiencia que puede resultar más única y personal para cada jugador⁷⁰.

Podemos entender la ruta pacifista y la genocida como sugerencias de lectura por parte del desarrollador, una sugerencia reservada solo para aquellos jugadores que tienen cierta determinación que se suele mencionar a través del juego. Una analogía a esto puede ser el caso de *Rayuela*, de Julio Cortázar, el cual en su primera página nos muestra un tablero de dirección propuesto por el autor:

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres

⁶⁹ Rey del Subsuelo, para más información véase el apartado de notas.

⁷⁰ En el sentido que una ruta neutral implica que el jugador es totalmente libre de hacer lo que quiera (dentro de los límites del juego), y no debe limitarse a cumplir una serie de requisitos.

vistas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue. El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo (...)⁷¹

Cortázar propone dos maneras de leer la novela, de la misma manera en que Tobyfox propone dos formas distintas de enfrentar *Undertale*. Sin embargo, en este último, el desarrollador obliga al jugador a que “juegue” de la manera que él desee en un principio.

De esta manera podemos construir, a grandes rasgos, dos relatos más o menos fijos, el de la ruta pacifista y el de la ruta genocida; el primero comenzaría tal que:

“he caído sobre un montón de flores amarillas, atravieso una puerta cercana y me encuentro con una flor con cara, que me dice (...) cuando Flowey está a punto de darme el golpe final cuando una llama lo golpea desde la distancia, haciendo que huya, se me acerca un monstruo que parece una cabra antropomórfica, la cual me dice (...) parece ser que estoy en las ruinas, las cuales llevan al lugar donde los monstruos fueron encerrados después de la guerra que ocurrió hace años. Toriel me lleva a recorrer las ruinas, me hace “luchar” contra un muñeco, para enseñarme que la forma correcta de enfrentar los combates es entender a los monstruos y perdonarlos por atacarme. Continuando por las ruinas me encuentro unas ranas, las cuales me cuentan que (...) por lo que ahora entiendo un poco mejor cómo perdonar a los monstruos...”⁷²

A este relato prototípico habría que agregarle los diálogos correspondientes en cada “(...)”, así como descripciones más específicas sobre el entorno o los personajes que el jugador pudiera realizar. En la versión genocida, el jugador ignorará las enseñanzas de Toriel y del grupo de ranas, haciendo caso a la conocida frase de Flowey: “en este mundo es asesinar o ser asesinado”, creando un relato que, una vez terminado, sería completamente distinto al de la ruta pacifista.

⁷¹ *Rayuela*, Julio Cortázar.

⁷² Prototipo del tipo de relato que puede construir el jugador creado por el autor del informe.

Entre estas distinciones se encuentra el paso por el “Laboratorio Verdadero”, el cual es una zona sólo accesible durante la ruta pacifista. Este lugar sirve para que el jugador conozca más detalles sobre el mundo del juego. Además, aquí se encuentran notas sobre el origen de Flowey, lo cual ayuda a entender al jugador de manera general la historia del juego. Genette propone llamar historia al significado o contenido narrativo⁷³, podemos entender que el autor, o en este caso el desarrollador, es quien realmente diseñó y escribió los elementos de la historia del juego: él creó al mundo, a los personajes, escribió diálogos.

También podemos entender que, en realidad, es el mismo autor quien crea el relato, en tanto predispuso dónde, cómo y cuándo el jugador se encontraría con los personajes. En cada una de las rutas el desarrollador postula un orden de los acontecimientos, comenzando por ciertos hechos que son estáticos: el jugador siempre se encontrará primero con Flowey, siempre será salvado por Toriel, siempre se encontrará con Sans y Papyrus luego de abandonar Las Ruinas. A la vez que hace cambios más grandes desde la mitad del juego en adelante: el jugador nunca conocerá a Alphys en la ruta genocida, Sans nunca será enfrentado como jefe en las rutas pacifista y neutral. Incluso el jugador es planteado como protagonista antagonista en la ruta genocida, pues en la escena final de dicha ruta Flowey⁷⁴ mata a Asgore, como una forma de demostrar al protagonista su “lealtad”:

¿Ves? Nunca te traicioné, fue todo un truco, ¡Estaba esperando para matarlo por ti! Después de todo yo soy tu mejor amigo. Soy útil, puedo ayudarte, prometo que no me pondré en tu camino. Puedo ayudar... puedo... puedo... por favor, no me mates.⁷⁵

De esta manera juego tiene tres historias que parten desde la misma base: la introducción donde se nos dice qué ocurrió en el mundo y explica el porqué los monstruos están encerrados bajo tierra, y los primeros momentos y escenas que ocurren una vez que) el jugador toma el

⁷³ *Figuras III*, Gerard Genette, pp 83

⁷⁴ Flowey es prácticamente el antagonista principal en la ruta pacifista y neutral.

⁷⁵ En esta última frase el texto en el recuadro comienza a temblar, lo cual junto a la expresión de Flowey sirven para mostrar el terror que siente al estar en presencia del jugador. Después de este diálogo, Flowey muere a manos del jugador. *Undertale*, 2015.

control de juego. Estas se desarrollan de maneras más o menos distintas, y culminan en tres finales que sí son totalmente distintos.

En el final neutral, antes de llegar al castillo de Asgore, en el cual está la puerta sellada que lleva al mundo exterior, el jugador se encuentra con Sans, quien le explica que el acrónimo de LV (el que según Flowey significa Amor), se refiere realmente a su nivel de violencia⁷⁶, el cual se incrementa consiguiendo EXP⁷⁷, la cual son puntos de ejecución obtenidos al asesinar a los habitantes del Subsuelo. Una vez explicado esto, dirá:

Ahora que lo entiendes, es hora de tu juicio. Mira dentro de ti: ¿realmente has hecho lo correcto? Y, considerando lo que has hecho, ¿Qué harás ahora? Tómate un momento para pensarlo.⁷⁸

Después de un par de segundos, continúa:

Sinceramente, no importa cuál haya sido tu respuesta, lo importante es que fuiste honesto contigo mismo. Lo que sea que pase ahora, te lo dejamos a ti.⁷⁹

Este es su diálogo por defecto en una ruta neutral, sin embargo, Sans agregara algún comentario adicional dependiendo del nivel con el que llegué el jugador a ese momento. Luego de estas palabras, Sans dejará que el jugador continúe yendo a su encuentro con Asgore. Después de una conversación con él, comenzará la batalla, en la que obligará al jugador a atacar, pues romperá la opción de “Mercy” con su arma. Esto tiene implicaciones narrativas, pues tanto para el rey del subsuelo como para el jugador, quien venza aquí conseguirá su objetivo⁸⁰. Después de luchar un poco contra Asgore, este recapacitará y le propondrá al jugador buscar una manera pacífica de solucionar el problema, pero,

⁷⁶ Un juego de palabras que funciona en el idioma original, tal que LV - LOVE - Level Of Violence.

⁷⁷ En los RPG es normal conseguir experiencia o EXP al vencer enemigos, la cual sube el nivel de los personajes jugables, mejorando sus estadísticas. En *Undertale*, Sans dice que son Execution Points.

⁷⁸ *Undertale*, 2015.

⁷⁹ *Idem*.

⁸⁰ Durante el juego, se nos dice que Asgore planea destruir la barrera que mantiene a los monstruos bajo tierra, y para ello necesita el poder de las almas humanas. Si consigue la del jugador, tendrá las suficientes para lograrlo. El jugador, por su parte, tiene la misión de salir (al ser un humano, este si puede atravesar la barrera).

aprovechando este momento, Flowey atacará a Asgore por la espalda, matándolo y absorbiendo las almas humanas que este había recolectado, transformándose en un monstruo gigante. Este es el “jefe final”⁸¹ de la ruta neutral, y una vez derrotado, el jugador logra salir del subsuelo. Luego de unos cortos créditos del juego, aparece una llamada de Sans. Ya se han citado dos variaciones de esta en este informe, así que solo queda enfatizar que en esta nos pondrá al día de lo que ha ocurrido en el Subsuelo después de que lográramos escapar, y que tiene varias versiones según las cosas que haya realizado el jugador.

El juicio de Sans se mantiene en los otros dos finales, y en el genocida, este será quien intente detenernos. Sans toma el papel de “jefe final” para esta ruta porque fue gracias a la promesa que hizo con Toriel que el jugador ha llegado hasta acá, pues él ha vigilado que no le pase nada. Por esto en la ruta neutral este no emite un juicio real sobre el jugador, no lo juzga realmente, pues sigue confiando en que puede hacer lo correcto. Pero en el final genocida, donde el jugador adopta el papel de villano, Sans no puede dejar que alguien como el jugador siga su camino. No obstante, es vencido finalmente, por lo que el jugador llega donde Asgore, quien dice que una flor le ha advertido sobre él⁸², por lo que decide intentar conversar con el jugador. Sin embargo, el jugador lo ataca de inmediato, y Flowey aparece para darle el golpe final a Asgore, como forma de que el jugador no lo mate. Luego de esto, el jugador se encontrará con Chara⁸³, quien le dará las gracias al jugador por haberla despertado, y finalmente esta “destruye el mundo”⁸⁴.

En el final pacifista, Sans al terminar de emitir su juicio dirá: “Todos contamos contigo, chico, buena suerte.”, implicando que todos los monstruos que ha conocido confían en él, pues el hacerse amigo⁸⁵ de estos es un requisito para obtener dicho final. Al encontrarse con Asgore, Toriel llegará repentinamente junto a los demás personajes importantes del juego,

⁸¹ El jefe final de un RPG es usualmente el enemigo más poderoso del juego, también suele ser el antagonista principal de la historia.

⁸² Por esto luego Flowey dirá desesperado al jugador que nunca quiso traicionarlo.

⁸³ La comunidad de jugadores ha hecho muchas interpretaciones sobre qué puede representar realmente este personaje, para un poco más detalles, véase el apartado de notas.

⁸⁴ El juego deja de funcionar y se cierra, al volver a iniciar el programa, solo aparece una pantalla en negro.

⁸⁵ Esto se hace yendo a ubicaciones específicas donde estarán los monstruos una vez el jugador se haya encontrado con ellos (o sea, después de que estos hayan tenido su aparición predeterminada en la historia.)

los cuales le dirán a Asgore que deben buscar otra forma de solucionar las cosas. No obstante, Flowey llegará y absorberá a todos los presentes, menos al jugador. Esto lo transformará en Asriel, quien pensará que el jugador es un amigo perdido, por lo que luchará con él con tal de retenerlo en el subsuelo. Luego de la pelea, Asriel entrará en razón, dándose cuenta de que el jugador no es quien creyó en un principio, por lo que volverá a todos a la normalidad, y él finalmente puede descansar en paz. Luego, el jugador junto a los monstruos descubren la manera de romper la barrera, por lo que todos terminan saliendo al mundo exterior. Durante los créditos, se ven imágenes de cómo todos fueron felices en la superficie.

Es interesante el uso que se da a los elementos propios de un juego, como lo son el nivel o los puntos de experiencia, entendiéndose como elementos existentes dentro del mundo del juego, con su propio significado dentro de este. También estos finales nos ayudan a comprender un poco más el proceso narrativo que diseñó el desarrollador, en tanto este configura a sus personajes y hechos para crear tres historias y relatos distintos, las cuales funcionan gracias a la narración que crea el lector/jugador. Por otra parte, es rescatable de igual forma el valor que le da Toby Fox a que el jugador sienta que las decisiones que toma tienen un impacto en la historia del juego, en el fondo, la ruta neutral y todas sus variaciones es una forma de demostrar su interés por esto.

En cuanto al tiempo de la narración, este es problemático de analizar en la ruta neutral. En la ruta pacifista y genocida el orden de los acontecimientos se presenta de manera ordenada temporalmente, mientras que la neutral, en su naturaleza libre (como siempre, bajo las limitaciones del juego,) permite que el jugador realice ciertas acciones en un orden que no siempre puede ser el mismo, sin embargo estas son escenas menores, pero que cambiarán el modo en que el jugador crea la narración. Nunca se hace referencia a eventos pasados o futuros tampoco.

En cuanto a la duración, esta es difícil de analizar por la propia naturaleza del medio. El jugador puede alargar las escenas cuanto necesite, en tanto el hacer que los diálogos sigan apareciendo depende de presionar un botón. También está el hecho de que distintos tipos de jugadores harán distintas cosas: algunos irán directo a los eventos importantes, otros se dedicarán a hablar con todos los personajes que encuentre, algunos directamente abandonarán el juego en algún punto por algún motivo en particular. La duración, por lo

tanto, está completamente arraigada al tipo de jugador. En el sitio web *howlongtobeat*, que se dedica a evaluar estadísticamente la duración promedio de videojuegos en base a tiempos conseguidos por sus usuarios, pone un tiempo promedio de seis horas y media para completar una ruta entera, y cerca de 20 horas si el jugador desea completarlas todas⁸⁶.

⁸⁶ Estadísticas disponibles en <https://howlongtobeat.com/game?id=30385>

Conclusión

Al analizar cómo se juega *Undertale*, podemos en primer lugar identificar y crear una analogía entre las figuras del jugador y la del lector, las cuales son los usuarios propios de dos medios distintos: El videojuego y el texto. Al intentar definir al jugador utilizando conceptos y visiones con las que se ha definido al lector, como los propuestos por Eco, la dinámica del videojuego coincide de varias maneras con los “espacios vacíos” que identifica el autor. Esto lleva a concluir que el videojuego requiere del jugador para funcionar, no solo a nivel propiamente jugable, sino a nivel narrativo, como es en el caso de *Undertale*.

Lo anterior indica que el jugador cumple cierto rol dentro de la narración del juego. Si entendemos *Undertale* como una obra de literatura érgodica, concepto que coincide con los lineamientos propuestos por Eco, podemos someter su parte narrativa a un análisis narratológico. Al realizar este análisis bajo los conceptos narrativos que propone Genette, encontramos más claridad sobre el papel narrativo que ejerce el personaje del jugador, así como el papel del propio desarrollador del juego.

El jugador tiene dos funciones a la hora de jugar un videojuego que presente una historia: el realizar las acciones que el juego permite, o sea, la acción misma de jugar, y la función de interpretar un personaje inserto dentro del mundo del juego. En el caso específico de *Undertale*, el juego carece de una figura del narrador, por lo que es el mismo jugador quien adopta este papel, recreando y narrando una historia desde la perspectiva del propio personaje que interpreta.

La posibilidad de analizar de manera narratológica un medio que no es directamente literario, y que incluso no es tomado tan en serio como otros medios de ficción⁸⁷, como podría ser el cine, indica que un videojuego puede ser perfectamente considerado como un medio de lectura. Esto abre la posibilidad de que este sea analizado desde perspectivas que son tradicionalmente literarias, así como buscar formas para analizar el uso de elementos propios del juego como recursos narrativos.

⁸⁷ Por la poca cantidad de análisis de estos desde alguna perspectiva de los estudios literarios, a diferencia de otros medios como el cine.

Undertale, en particular, presenta una forma innovadora de narrar, en tanto en este se encuentran tres posibles relatos, en los cuales el eje central está en la figura del jugador y el afecto que este tiene en el mundo del juego, actuando como la voz narrativa del mismo. Este juego, aun con sus limitaciones, demuestra las cualidades que tiene el videojuego como medio narrativo, dejando en claro que en un futuro este medio podría convertirse en un nuevo paradigma para el análisis literario.

Bibliografía

Videojuego:

Undertale, versión de Windows, desarrollado y publicado por tobyfox.

Novela:

Cortázar, Julio (1964) *Rayuela*. Sudamericana, Buenos aires.

Textos críticos y teóricos:

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.

Derrida, Jacques (1997) *El libro por venir*, Introducción a una discusión que tuvo lugar en la Biblioteca Nacional de Francia con Roger Chartier y Bernard Stiegler el 20 de marzo de 1997. Disponible en:

https://redaprenderycambiar.com.ar/derrida/textos/libro_por_venir.htm#_ednref1 Revisado por ultima vez: 05/01/2022.

Dunne, Daniel J. (2003) *Narrative and Interactivity: The role of a videogame writer*. School of Culture and Communication The University of Melbourne.

Eco, Umberto (1993) *Lector in fabula*. Lumen, Barcelona.

García Hernández, José. 2019. “La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego”. Revista Laboratorio 18.

Genette, Gerard (1987) *Figuras III*. Lumen, Barcelona.

Travinor, Grant (2009) *The art of videogames*. Wiley-Blackwell.

Otras citas

Trabajos mencionados de otras áreas de estudio:

Blumberg, Fran C. et al (2013) *The Impact of Recreational Video Game Play on Children's and Adolescents' Cognition*, en *New Directions for Child and Adolescent development*, edición 139: Digital Games, a Context for Cognitive Development.

Ruberg, Bonnie. 2018. "*Straightwashing Undertale: Video Games and the Limits of LGBTQ Representation.*" In "*The Future of Fandom*," special 10th anniversary issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 28.

Chen, Rongrong et al (2015) *Action Videogame Play Improves Visual Motor Control*, en *Journal of Vision*, volumen 15.

Gil Puerto, Marina (2017) *La localización de videojuegos hecha por aficionados: el caso de Undertale*. Universidad Jaume I.

Mazzoleni, Stefano et al (2014) *Interactive videogame as rehabilitation tool of patients with chronic respiratory diseases: Preliminary results of a feasibility study* en *Respiratory Medicine*, volumen 108, pp. 1516-1524.

Salas Arellano, Alexis (2020) *Cuentos y crónicas sobre la tolerancia y la paz en los videojuegos. Análisis de valores y actitudes en dos videojuegos caso: Undertale y Xenoblade Chronicles*. Departamento de Psicología, Universidad de Cádiz.

West, Greg L. et al (2013) *Action videogame experience affects oculomotor performance*. En *Acta Psychologica*, volumen 142, pp. 38-42.

Definiciones:

"Lectura." Wikipedia, La enciclopedia libre. 29 nov 2021.

<<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Lectura&oldid=140033837>> . última revisión: 05/01/2022

Leer, REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]

<<https://dle.rae.es/leer?m=form>> Última revisión: 05/01/2022.

Estadísticas sobre la duración del juego disponibles en:

<https://howlongtobeat.com/game?id=30385>

revisado por última vez el 30/12/2021