

# Emergencia en el apocalipsis zombi. Mecanismos para la creación de narrativas emergentes en *DayZ*

Josué Monchán

Diseñador narrativo, escritor y localizador de videojuegos

Los zombis sorprendieron a Georg, Hans y Tom en el bosque. Apenas les quedaban balas y estos los rodeaban y superaban en número. Era el fin.

Desde el otro lado del claro, una desconocida llamada Vera empezó a disparar flechas contra los zombis, mermando el rebaño con rapidez. Gracias a ella y a su ballesta, Georg, Hans y Tom se envalentonaron y entre todos consiguieron salvar la situación.

Tras las presentaciones y agradecimientos, Vera les pidió que la acompañasen a Mogilevka para ayudarle a matar a sus anteriores compañeros, que la habían abandonado a su suerte en el bosque. Georg, Hans y Tom aceptaron acompañarla, pero no asesinarían a nadie. En cuanto llegasen a la entrada de la ciudad, la dejarían que cumplierse sola su venganza.

Tras una semana de viaje juntos, vislumbraron Mogilevka. Vera les rogó que, en lugar de dejarla sola ahí mismo, la ayudasen a cruzar la entrada a la ciudad, ya que era un terreno muy peligroso: si la veían los zombis, no podría escapar. En cambio, entre los cuatro podrían llegar hasta el interior de la ciudad, momento en el cual podrían irse. Asintieron.

Cuando cruzaban el umbral de la ciudad, tres balas acabaron con las vidas de Georg, Hans y Tom. Las habían disparado los amigos de Vera, con quienes ella había seguido comunicándose en secreto durante toda la semana. El plan había funcionado a la perfección y ahora solo quedaba despojar a los muertos de sus pertenencias.

Esta historia es versión en prosa de la que me relató el propio Georg, un productor de videojuegos alemán, y que le aconteció mientras jugaba con dos amigos al juego multijugador masivo online *DayZ* a principios de 2013. Cuento esa historia allá donde voy ya que me parece un bellissimo ejemplo de narrativa emergente.

La narrativa emergente es aquella que crean las jugadoras al interactuar con el sistema de juego, esto es, sus mecánicas, su interfaz e incluso su narrativa embebida. La narrativa embebida, por su parte, es aquello que solemos denominar *guion*, y que en los medios narrativos tradicionales consta básicamente de a) un espacio, b) un personaje que lo habite, c) un estado inicial del espacio y/o del personaje, d) un cambio en el estado inicial del espacio o el personaje, e) una línea temporal en la que el estado inicial será sucedido por el cambio, f) una motivación para el personaje, que le hará moverse en pos de un objetivo en favor o en contra del cambio y g) uno o más acontecimientos que, mediante la variación y la repetición, estructurarán los efectos del cambio en relación con el del personaje.

Vamos a pretender por un momento de que la historia de Georg no tuvo lugar en un videojuego y finjamos que es parte de una película.

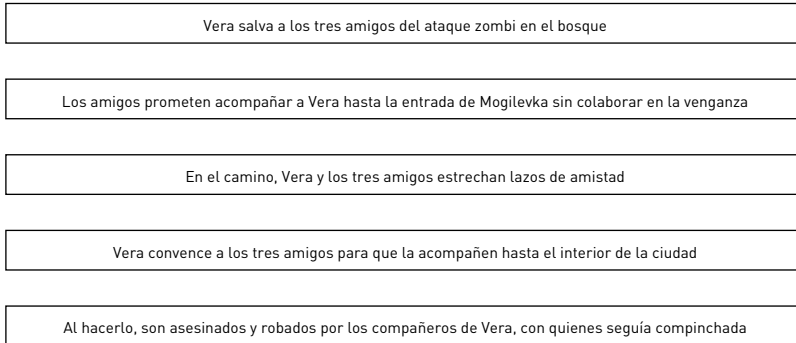
En una película, la unidad estructural más amplia es la secuencia (o escena, porque a lo que en español llamamos secuencia, en inglés lo llaman escena, y cada uno lo traduce como le da la gana, con lo cual el *pifostio* que se arma es de impresión). Es también una unidad arbitraria, ya que no se basa en el progreso narrativo, sino en la unidad espacio-temporal: si cambia el espacio o se altera el curso natural del tiempo (con *flashbacks*, *flashforwards* o elipsis, por ejemplo), habremos cambiado de secuencia.

Así, podríamos dividir la película de la historia de Georg en tres secuencias:

<p>1. EXT. BOSQUE. NOCHE</p> <p>Georg, Hans y Tom sobreviven a un ataque zombi gracias a la aparición de Vera. Traicionada por sus antiguos compañeros, pide a los tres amigos que la acompañen a Mogilevka para matarlos. Los tres amigos aceptan acompañarla hasta la entrada de la ciudad, sin colaborar en la matanza.</p>	<p>2. EXT. CAMINO. SEC. MONTAJE. DÍA/NOCHE</p> <p>Georg, Hans, Tom y Vera avanzan hacia Mogilevka, mientras estrechan lazos de amistad.</p>	<p>3. EXT. ENTRADA A MOGILEVKA. DÍA</p> <p>Vera convence a Georg, Hans y Tom para que la acompañen hasta el interior de la ciudad, dada la peligrosidad de la entrada. Mientras lo hacen, los excompañeros de Vera, con quienes ella seguía en contacto, matan a los tres amigos y les roban sus pertenencias.</p>
--	---	--

Sin embargo, más allá de esta estructuración arbitraria, las historias de los medios narrativos tradicionales (literatura, medios audiovisuales, cómic...) comparten una estructura común basada en el acontecimiento. En su libro *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistémica*, Vallés Calatrava define los acontecimientos como «los elementos atómicos que integran la acción, que son experimentados por los actores y que se ordenan causal y cronológicamente vertebrando el esqueleto narrativo de la historia». En otras palabras: los acontecimientos son *lo que pasa*, encapsulado en pequeños bloques que se suceden uno tras otro a medida que avanza el tiempo narrativo y conectados por una relación de causa-efecto.

Estructuremos ahora los acontecimientos de la primera secuencia:



Cada uno de esos pequeños bloques narrativos contiene un pequeño evento o suceso que propicia el siguiente y que establece no solo la relación causal que mencionábamos, sino también una de temporalidad: el viaje a Mogilevka no se dará hasta que los amigos prometan acompañar a Vera, y tal promesa no tendrá lugar hasta que Vera los haya salvado de los zombis. Esto es siempre así incluso en historias que juegan con viajes temporales: Marty McFly no viajará hasta el pasado hasta que no haya conocido a Doc en el presente.

Pero dejémonos de ficciones y volvamos a la realidad. Una realidad en la que la historia de Georg no está predefinida por escritoras o guionistas, sino que se trata de una narrativa emergente, creada en tiempo real por las jugadoras.

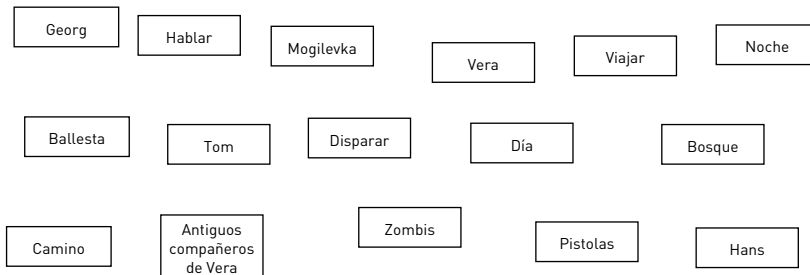
Sin embargo, esto no quiere decir que las jugadoras creen la historia a su puta bola y desde cero. En absoluto. Las desarrolladoras del juego han creado mecanismos jugables y narrativos que posibilitarán un tipo de narrativas y dificultarán o excluirán otros.

Veamos cuáles son esos mecanismos. Lo haremos de una forma un tanto tramposa, tomando la hipotética película de la historia de Georg como punto de partida. Si bien sabemos que de ninguna manera ha sido así como se ha construido el marco narrativo de *DayZ*, ese supuesto nos ayudará a entender cómo, al ser consciente de la necesidad de la creación de narrativa emergente por parte de las jugadoras, la narrativa embebida videolúdica se aleja de la narrativa tradicional.

Si lo que pretendemos es que la jugadora monte su propia estructura narrativa (emergente), lo primero que deberemos hacer será desembarazarnos de la nuestra (embebida), desmontando los marcos que la encapsulaban en secuencias y, principalmente, acontecimientos. A la vez, como es obvio estaremos rompiendo también las conexiones que existían entre ellos.

Y ahí es donde la liaremos, porque se suponía que los átomos que estructuran las historias son sus acontecimientos... pero, por suerte, hasta los átomos son divisibles. En narrativa, las partículas subatómicas son los elementos narrativos que, muy grosso modo y pensando en la narrativa de *DayZ*, dividiremos en personajes, objetos, acciones, espacio y tiempo. Por raro que parezca, la división entre personajes y objetos es difusa, ya que la humanidad no es requisito indispensable para figurar en el primer grupo, como demuestra *Goat Simulator*. Tampoco lo es la capacidad de raciocinio ni la de sentir emociones, característica que situaría a los zombis en el segundo. Además, la función narrativa de un personaje terciario (los mismos zombis, por ejemplo) no es muy diferente que la de según qué objetos. Narrativamente hablando, la diferencia funcional entre un nazi del primer *Call of Duty* y una torreta de *Portal* es prácticamente inexistente: ambos son obstáculos antagonistas con los que debemos acabar, y cuyo estatus de personaje u objeto nos la trae al paño. De la misma manera, en el videojuego *The Incredible Hulk*, nos la suda bastante si aplastamos a un enemigo con un coche o con su propia suegra.

Así pues, en el lienzo en blanco de nuestra narrativa, donde antes teníamos cinco acontecimientos, ahora tenemos la multitud disgregada de los elementos que las formaban, dispuestos sin orden ni concierto o, más exactamente, no dispuestos.



Con todos los respetos, eso no es una historia, ni una narrativa, ni nada. Es un caos de elementos aislados en sí mismos. Si queremos que las jugadoras creen su propia historia, tendremos que dotarles de herramientas que le permitan relacionar unos elementos con otros.

Y aquí, por fin, entran las mecánicas de juego, aunque lo importante aquí no es su componente lúdico, sino el meramente interactivo, ya que lo que pretendemos no es tan solo que las jugadoras jueguen, sino que creen según qué historias. Y, para ello, estableceremos una serie de reglas:

1. Será un juego multijugador.
2. Las jugadoras solo podrán controlar a un personaje. No podrán alterar el tiempo (ya que será un mundo persistente), ni el espacio.

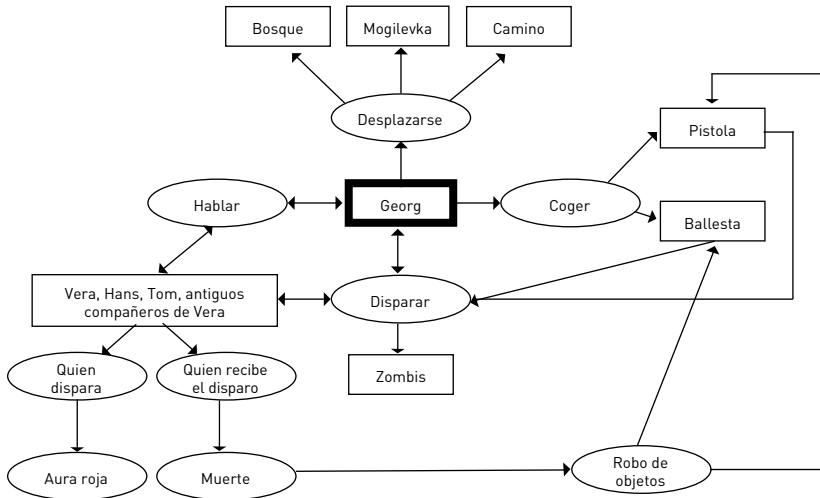
3. Los personajes podrán interactuar con el mundo de diversas formas:
  - a. Desplazándose por él.
  - b. Recogiendo y manipulando objetos, que pasarán a formar parte del inventario.
  - c. Atacando con los objetos de la clase *arma* a otros personajes, ya estén controlados por otras jugadoras o por el programa.
  - d. Hablando con aquellos personajes jugables que estén lo suficientemente cerca.
4. La muerte es persistente: si un personaje, jugable o no, muere, muere para siempre.
5. Cuando un personaje muere, cualquier otro personaje jugable puede hacerse con el contenido de su inventario.
6. Matar a un personaje jugador es un crimen y está penalizado de forma visual: a partir de entonces, el resto de jugadoras verá un aura roja alrededor de su avatar, como indicador de su estatus criminal.
7. Conseguir los elementos necesarios para la supervivencia será chungo de cojones.

Estas mecánicas, como decíamos, posibilitan la creación de narrativas emergentes por parte de las jugadoras. Es a la luz de tales reglas que comprendemos mejor la motivación de Vera y sus amigos: como conseguir objetos para la supervivencia es tan difícil y la muerte es persistente, decidieron agenciarse los objetos de otras jugadoras matándolas. Sin embargo, el aura roja les delataría como asesinos, así que decidieron que una integrante del grupo, Vera, se convertiría en el miembro legal del comando: no mataría a nadie, sino que actuaría como cebo para llevar a jugadoras incautas hasta un lugar desde el que el resto del grupo pudiese asesinarlas a placer. Y todo ello se puede llevar a cabo gracias al chat que permite a las jugadoras comunicarse entre sí, sin el cual Vera jamás hubiese podido engañar a Georg y compañía.

Sin embargo, a la vez que las mecánicas posibilitan la emergencia de un tipo de historias, imposibilitan otras. La ausencia de chat en *Journey* anula muchas de las relaciones posibles en *DayZ*. De hecho, uno de los primeros prototipos del juego de thatgamecompany contaba con un chat, pero lo quitaron al ver que era una fuente de insultos entre jugadoras, lo cual arruinaba la experiencia emocional (y, por tanto, narrativa), que pretendían crear con el juego. Así mismo, la no persistencia de la muerte en la mayoría de MMOs posibilita narrativas que en *DayZ* no tienen cabida. Mi paso por *World of Warcraft*, por ejemplo, está jalonado por una serie casi interminable de suicidios, ya que uno de mis mayores placeres era morir de las maneras más gilipollas, desde el salto de altura (las vistas desde Dalaran mientras caes en picado son magníficas) hasta la

creación de un grupo de arenas PvP llamado Suicidios Creativos. ¿Me atrevería a hacer algo parecido en *DayZ*, con lo que cuesta sacar adelante un personaje? Ni hablar.

Simplificando en pos de la claridad, lo que antes fueron secuencias y después fue un caos, ahora se ha convertido en un sistema interactivo para la creación de narrativas emergentes. Asumamos el punto de vista de Georg (que fue, al fin y al cabo, por quien conocí la historia) y nos quedará algo parecido a esto:



Ahora, Georg puede decidir aliarse con Vera, o mandarla a tomar por culo haciendo uso del chat, o dispararla, o disparar a Tom. Puede acompañar a Vera a Mogilevka, pero también puede que sus amigos estén esperando en el bosque o el camino. Puede que Vera lleve ballesta, o pistola, o que vaya desarmada. Puede que Georg y Vera jamás se conozcan. Puede que Vera tome cariño a Georg y lo salve de la muerte. Las posibilidades de historia se acaban de explotar.

Paralelamente, *DayZ* multiplica los elementos narrativos. Donde antes teníamos *bosque*, *camino* y *Mogilevka*, ahora tendremos un mapa enorme, un territorio llamado Chernarus que se extiende a lo largo de 260 km<sup>2</sup> en los que podemos encontrar más de 50 municipios, establecimientos de todo tipo, playas, montañas e incluso una isla. También multiplicamos los tipos de enemigos y los objetos: armamento, provisiones, medios de transporte...

Aún más revolucionaria resulta la inclusión de la mecánica que revienta esos elementos en pedazos para que la jugadora lo recomponga. En el caso de los personajes, el personaje jugable Georg no existe hasta que el propio jugador Georg lo crea. El Georg de nuestra hipotética película tendría una serie

de características prefijadas por sus autores, por ejemplo: hombre, blanco, 30 años, moreno, fornido, diplomático, humanitario, viudo... El verdadero avatar de Georg en *DayZ* dependerá de lo que el jugador Georg quiera que sea. Por una parte, el sistema de edición de personajes le permitirá elegir su sexo, color de piel, ropa de inicio y nombre, con lo que ahora Georg puede ser asiática y llamarse Megahostiaca, si le da por ahí. Por otra parte, la forma de jugar de Georg influirá en la personalidad de Megahostiaca, convirtiéndola en un personaje diplomático o no, cobarde o no, avaricioso o no. No tiene la misma personalidad el personaje que escapa de los peligros corriendo que el que lo hace escondiéndose árbol tras árbol.

Me abstengo de intentar reflejar el nuevo sistema de relaciones y posibilidades narrativas porque el diagrama de flujo no cabría en esta revista, pero el hecho está claro: por medio de las mecánicas de juego, *DayZ* permite a sus jugadoras la creación comunitaria de personajes e historias, convirtiéndolas en coautoras de la narrativa del juego.

Hasta ahora nos hemos centrado en las mecánicas como marco de interacción para la emergencia, obviando lo evidente: *DayZ* deja a las jugadoras elegir muchas cosas, pero no así el marco narrativo, que condiciona la narrativa emergente tanto o más que las mecánicas. Estamos en un apocalipsis zombi, no en la Tierra Media ni en un partido del FIFA. Los zombis y, sobre todo, el espacio, aportan un significado propio a la historia: las casas derruidas, la vegetación enseñoreada, el óxido, los restos de accidentes... todo nos lleva a una decadencia de la civilización que, sin duda, acerca las historias emergentes hacia un determinado sistema de valores, hacia una podredumbre moral que lo contagia prácticamente todo. No digo que no sea posible crear narrativas emergentes moralmente positivas en *DayZ* (al fin y al cabo, era lo que intentaban los tres amigos al ayudar a Vera), pero lo veo bastante más complicado de conseguir que lo contrario.

*DayZ* es tan solo un ejemplo, radical por el hiperrealismo de su propuesta, de cómo un buen diseño de mecánicas y un buen diseño narrativo trabajando en conjunto pueden hacer por la creación de narrativas emergentes, pero todo juego tiene algo de ello. *Minecraft*, con sus posibilidades casi infinitas de *crafting*, es otro ejemplo radical. Pero también creamos emergencia en *Tetris* (la historia de cómo yo, Josué Monchán, batí el récord de la máquina aguantando unas ganas impresionantes de visitar el lavabo), en *Civilization* (la historia de cómo mi imperio conquistó el mundo) y en cualquier juego imaginable. Incluso *The Walking Dead*, en su linealidad determinista, nos permite establecer relaciones humanas pseudoemergentes con los PNJs, a la vez que nos crea la ilusión de que el futuro de Clementine depende de nosotras.

Sin duda, las narrativas emergentes que desarrolladoras y jugadoras creamos en los videojuegos pueden ser tan apasionantes o más que las tradicionales. Digo «o más» porque, para Georg, la historia que vivió en *DayZ* siempre será más

emocionante que su equivalente cinematográfico, ya que la creó y experimentó en primera persona. Y no digamos ya lo apasionante que fue para Vera y sus compañeros, que aún deben de estar riéndose ahora.

### **Referencia de este artículo**

Monchán, Josué (2015). Emergencia en el apocalipsis zombi. Mecanismos para la creación de narrativas emergentes en *DayZ*. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº9. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 185-192. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.12>.