

TITULO: Los Sims: del software toy al cine interactivo.

The Sims: the software toy to the interactive cinema

Alfonso Cuadrado Alvarado

RESUMEN:

Los Sims Historias de la vida y Los Sims 2 Náufragos representan un cambio en la estrategia de la saga Los Sims. Hasta ahora el juego se basaba en la simulación donde el jugador podía elegir construir sus personajes y crear una historia con objetivos libremente elegidos. Los diseñadores han elegido un modelo de juego distinto y opuesto al habitual: el juego lineal por niveles del género de acción. ¿Es posible combinar la linealidad propia de un juego de acción, que se aproxima a la adaptación cinematográfica, dentro de la libertad de opciones propia de Los Sims? ¿Dónde está la narrativa de Los Sims? Responder a estas preguntas es el propósito del presente trabajo.

The Sims Life Stories and The Sims 2 Castaway are a change in the strategy of the saga The Sims. Till now the game was based on the simulation where the player could choose design his characters and create a history with freely chosen goals. The designers chose a model of game different and opposite to the habitual one: the linear game for levels of the genre of action. Is it possible to combine a linear game of action, that similar to a movie, inside the own freedom of options of The Sims? Where is the narrative of The Sims? To answer to these questions is the intention of the present work

Palabras clave: sims, simulación, narración interactiva.

Key words: sims, simulation, interactive storytelling

Los Sims: del software toy al cine interactivo.

El último lanzamiento de EA Games de la saga Los Sims¹, *Los Sims 2 Náufragos*, fue ampliamente publicitado durante la campaña navideña del 2007 haciéndolo casi coincidir con otro juego que sitúa su acción en una isla y que se centra en un grupo de náufragos, nos referimos a la versión interactiva de la exitosa serie Perdidos.

Aunque Los Sims ya habían salido de su entorno doméstico varias veces gracias a las expansiones de *Los Sims 2 Bon Voyage*, por primera se da el salto de la cotidianidad a lo extraordinario como argumento del juego. Un naufragio arroja a una isla desierta a un grupo de navegantes. Nuestros sims, dispersos y perdidos tienen que sobrevivir con los recursos a su alcance e intentar salir de la isla, dentro de un ambiente de misterio inducido por la soledad de la isla. En cierta forma *Los Sims 2 Náufragos* parece que marca un punto de inflexión en el modelo de juego que se ha convertido en el mayor éxito de la industria del videojuego. Un juego con amplias posibilidades de diseño, control y personalización, que no sólo ha sido un éxito de ventas espectacular sino que también ha llevado a la madurez un estilo de juego: el modelo de simulador social. Este modelo, ampliamente imitado se encuentra en las antípodas del otro paradigma de videojuego que alimenta la estructura de muchos otros juegos, nos referimos al modelo lineal, basado en la consecución de un objetivo final en base a la conquista y resolución de tareas en diversos niveles. Un modelo

¹ A lo largo de le presente trabajo utilizaremos Los Sims cuando nos refiramos al conjunto de videojuegos que comparten una misma unidad temática y sim en minúscula, cuando hablemos de los personajes virtuales del juego.

mucho más fácil para acercarlo a las narrativas tradicionales, por ello frecuentemente utilizado en la adaptación literaria o cinematográfica. El potencial de Los Sims radica precisamente en todo lo contrario de lo que ofrecen esos juegos: extensión de los grandes éxitos cinematográficos, no hay una historia predeterminada ni un itinerario a seguir, tenemos total libertad para configurar las reglas, los objetivos y las estrategias. En febrero del año 2007 EA Games ya lanzó un juego que iniciaba este cambio de rumbo, nos referimos a *Los Sims Historias de la vida*. Un juego independiente del modelo *juego base más expansiones* que introduce por primera vez dos modalidades: el modo clásico, al estilo de lo que habitualmente jugamos con los sims y un modo historia, en el que se parte de una situación prediseñada que nos marca el juego y que adopta el modelo de objetivos parciales como pasos previos hacia uno final. *Los Sims 2 Náufragos* también tendrá una nueva edición en este modo historia que se lanzará a finales de febrero del 2008. ¿Estos lanzamientos representan un verdadero cambio en el modelo básico del juego? ¿es posible combinar la linealidad propia de un juego de acción dentro de la libertad de opciones propia de Los Sims? En definitiva, ¿es posible conjugar simulación y narrativa?. Responder a estas preguntas es el propósito del presente trabajo. Para llegar a ello primero debemos desentrañar la compleja maquinaria que se esconde tras Los Sims: un sofisticado modelo de juego y un diseño singular de producto interactivo y después sopesar la aportación que la modalidad historia introduce como novedad en Los Sims para plantearnos hasta dónde es posible inserta la narratividad en el juego.

El modelo de simulación de Los Sims

Los Sims continúan la tónica marcada por Wright y su empresa Maxis de nombrar a sus juegos con el término Sim. Recordemos que su éxito anterior a Los Sims fue *SimCity* y mucho antes toda una larga lista de juegos que ensayaban ya el modelo de simulación que se desarrollaría plenamente en *SimCity* y Los Sims.

Simular proviene del latín *simulare*, que según el DREA, significa representar algo, fingiendo o imitando lo que no es. En el ámbito del videojuego la simulación es un género que permite al jugador enfrentarse con la emulación de un sistema, la mayor parte de las veces de carácter fantástico o extraordinario, con ello se busca que el usuario pueda vivir una experiencia muy difícil de tener en la vida real.

Básicamente todo juego de simulación posee unos elementos característicos: Un escenario. Es el espacio de la simulación y que a diferencia de los juegos más lineales de aventura, que se descubre según avanza la acción, en este caso es controlado y conocido en su totalidad por el jugador.

Un sistema. El núcleo central de la simulación. El sistema es el conjunto de reglas que gobierna las relaciones de los elementos. El sistema nunca está en perfecto equilibrio, sino, que aún con cierta capacidad de autonomía, permite la intervención de usuario con el objeto de alcanzar determinados fines que el mismo jugador se marca.

Los elementos del sistema. Una denominación genérica ya que pueden ser animales, personas, casas, trenes, etc. Cada elemento no es neutro puesto que para su estabilidad y supervivencia debe de interactuar, o el usuario hacer que interactúe, con otros elementos del sistema, entrando en relación, dependencia o conflicto, lo que básicamente propicia la dinámica del juego.

Objetivos. Aunque aparentemente y a diferencia de los juegos más lineales, los objetivos de un simulador son más difusos o libres, el sistema se basa en unas reglas que gobiernan la simulación, y que marcan objetivos globales.

Tiempo. El tiempo es una de las variables fundamentales en la mayor parte de los juegos: tiempo para realizar un recorrido, ejecutar una acción, resolver un enigma, etc. Sin embargo el tiempo en un simulador, aún cuando se convierte en un factor contra el que actuar (un sim que tenga baja una necesidad debe de ser atendido lo antes posible por el jugador sino corremos el peligro de que se depaupere, cambie de humor, enferme o muera) posee una característica peculiar, es controlable y constante. Controlable en el sentido de que podemos parar y acelerar el desarrollo de la simulación como si se tratara de la reproducción de un CD musical o un DVD de video. Una diferencia más con los juegos lineales en donde modificar el tiempo no está en manos del jugador. Y constante en el sentido más tradicionalmente narrativo. No existen elipsis (vacíos temporales que omiten acciones de los personajes) entre un nivel u otro, entre una cinemática y el siguiente nivel del juego. Asistimos a un tiempo total donde lo que tradicionalmente elimina una narración, los tiempos llamados muertos, aquellos donde se producen hechos o acciones no relevantes para la historia, forma parte del juego. Cuando los sims duermen no pasamos de un modo

cinematográfico (eliminando el periodo del sueño) al día siguiente, sino que velamos su sueño, esperando a que despierten. Todo lo más que podemos hacer es acelerar el tiempo para que amanezca antes.

La representación / identificación del usuario. En la mayor parte de los juegos manipulamos un personaje virtual o un avatar, desde lo más abstracto y cercano al *cartoon* hasta el personaje más hiperrealista que incluso puede ser el doble digital de un actor cinematográfico real. La relación entre el usuario y su doble en el mundo virtual del juego sigue en cierta medida, las relaciones de identificación que rigen en la ficción no interactiva entre lector o espectador y personaje, aquel con el que viajamos al mundo de ficción propuesto por la obra. Sin embargo nos podríamos plantear con quién se identifica un jugador que diseña y controla un parque de atracciones, una ciudad o una red de ferrocarriles. La sensación de fruición, de disfrute inmersivo que se puede alcanzar con uno de estos juegos es similar a la de seguir la peripecia narrativa del personaje más complejo y atractivo. Sin entrar aquí en una exposición exhaustiva sobre las diferencias entre el papel de un personaje en una ficción interactiva y en una no interactiva, lo que excede los límites y propósito de este trabajo, podemos afirmar que el concepto de identificación se redefine gracias a la aparición de los medios interactivos que extienden su significado más allá de la mera empatía emocional y comprensiva de la psique de un personaje. En un medio interactivo el personaje virtual no se construye bajo la premisa de una densa y original caracterización psicológica sino que, con el condicionante básico de la acción, el personaje se convierte en una marioneta virtual que desarrolla, gracias a la intervención del usuario un repertorio de acciones que permiten al jugador moverse e interactuar en el mundo virtual. El personaje virtual es un compendio de acciones a

disposición del usuario. Por ello, y volviendo a nuestro género de simulación, el jugador participa con el mismo interés y placer gestionando una ciudad que si moviera al más sofisticado de los personajes, ya que lo que verdaderamente se convierte en su posibilidad de intervenir en el juego y por ello en su representación es el conjunto de acciones que el sistema pone a su disposición para alterar la simulación: desde las herramientas para construir edificios hasta las acciones que podamos ejercer con un tren o manejando una tropa. En este caso nuestra posibilidad de representación/intervención en el mundo virtual no está asociada a una figura humana o antropomórfica, no es un personaje en el sentido clásico. Hemos hablado de identificación ¿Y con quién nos identificamos en la simulación? Parecería que la identificación sólo puede producirse con un personaje humano, pero si entendemos identificación desde el punto de vista de cómo opera en la ficción y no como empatía personal, sí se puede producir. La identificación es algo más que compartir, el Drae nos dice de identificar: Llegar a tener las mismas creencias, propósitos, deseos, etc., que otra persona. Pero este concepto de identificación difiere bastante del que opera en el mundo de la ficción, en el que aunque asistimos de forma complaciente y hasta con cierta empatía a la vida de personaje cuyas acciones, ideas y opiniones lo más seguro es que no compartamos ni estemos dispuestos a seguir en nuestra vida real. Identificación en un sentido de ficción es comprender el problema que subyace en un personaje, su conflicto, sus deseos, sus ambiciones, más que asumirlas personalmente. Por ello, si entendemos identificación en su sentido más abstracto, podemos decir que un jugador se puede identificar con una ciudad, porque lo que asume no es la estética externa de la ciudad, el diseño de sus calles o la gráfica más o menos realista, más o menos mejor visualizada, no es de un placer externo del que hablamos, sino de asumir el sistema, el problema, el conflicto que la simulación

representa y a veces esconde y asumir el repertorio de acciones y controles que el juego pone a su disposición.

El jugador de un juego de simulación se ve impelido a unas tareas interactivas que más que buscar el leit-motiv propio de una narración tradicional, el qué pasará o por qué su sucede este acontecimiento, plantean un supuesto experimental propio de la simulación ¿qué pasaría sí...? El jugador introduce en una dinámica un objetivo que le permitirá descubrir cómo se comporta el sistema ante determinada situación. En Los Sims nos planteamos, de manera más o menos rigurosa, un objetivo en base a unas condiciones determinadas de los elementos, por ejemplo, conseguir que dos personajes aparentemente incompatibles en cuanto a carácter y personalidad convivan de manera afortunada y feliz, incluso que puedan desarrollar un alto grado de amistad. A partir de este planteamiento el juego se convierte en un verdadero laboratorio de experimentación social y nos permitirá extraer determinadas conclusiones cuando demos por terminada nuestra experiencia: ¿fue posible conseguir que convivieran? ¿Cuáles fueron las estrategias que se llevaron a cabo para lograrlo? ¿Cuáles son las más adecuadas y cuales las incorrectas?

El software toy

Will Wright no considera a Los Sims como un videojuego sino que lo califica como software toy. Veamos en qué consiste este concepto. Si nos centramos en la figura 1 donde se reúnen las diversas actividades que están tras Los Sims, vemos que uno de los pilares del éxito del videojuego reside en la capacidad de síntesis bajo el

paraguas de una tecnología interactiva de elementos tan dispares como los tradicionales juegos de mesa, los juegos de construcción de arquitectura modulares, el intercambio de personajes y casas propio de los coleccionistas, etc.

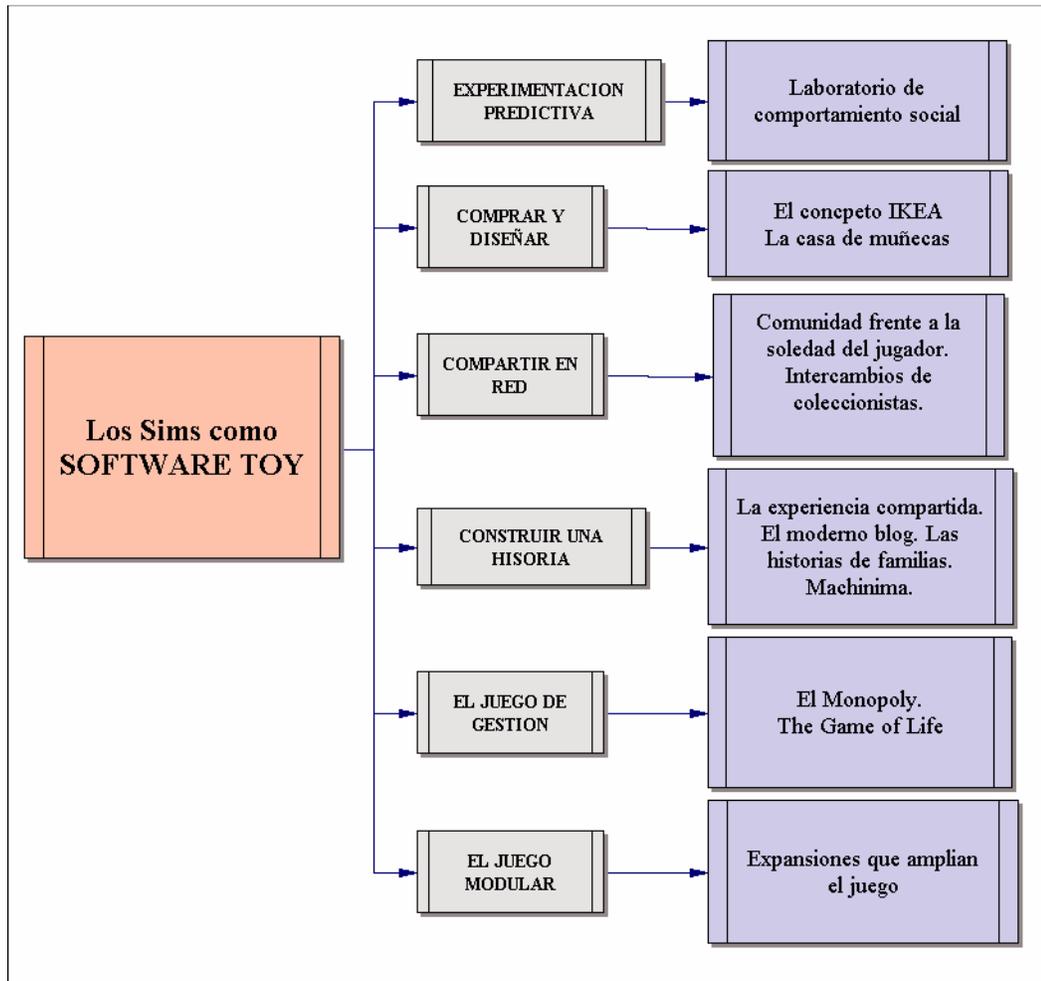


Figura 1. El software toy

El software toy se sitúa a medio camino entre la simulación científica y el juguete. El principal referente de influencia de Los Sims, es la tradicional casa de muñecas: configuramos a los personajes cambiando sus rasgos físicos y sus ropa y complementos como hacían los niños del s. XIX ante sus majestuosas mansiones

victorianas, construimos o modificamos sus casas, las decoramos, les distribuimos por las habitaciones listos para emular con ellos las peripecias de la vida cotidiana, en definitiva, seguimos jugando a las casitas en el siglo XXI, ahora ante una sofisticada consola de videojuego o mediante el más moderno ordenador personal.

Pero la traslación al nuevo soporte digital es algo más que un cambio de materiales y soporte. Los Sims permite la exportación de los personajes creados a nuestro antojo, así como la casa de nuestros sueños para que podamos compartirlas con otros usuarios. De esta forma el juego se abre a dar pie a otra forma de relación entre sus seguidores: las múltiples páginas que se han creado en la web en torno al videojuego ofrecen comunidades que comparten no sólo sus trucos o experiencias de juego sino también, como en un moderno mercado infantil de intercambio de juguetes, las creaciones personales de cada jugador.

La personalización de las casas se fundamenta en la utilización, como en un moderno Lego virtual, de elementos modulares, piezas de construcción (losetas, paredes, ventanas, puertas, mobiliario, etc.) cuyo uso tiene un coste. Lo que nos remite a otro de los ejes fundamentales que domina el juego, el dinero. Los Sims es la perfecta universalización del ideal de vida doméstica del mundo capitalista, tanto en lo que afecta al modelo espacial, las viviendas unifamiliares en los suburbios residenciales, como por elevar el dinero y el consumo como medio indispensable para conseguir el bienestar y la felicidad.

Pero el dinero está en algo más que la construcción del hogar de los sims, forma parte del juego de su vida, necesitan dinero para satisfacer determinadas

necesidades que les conducirán a la felicidad, el consumo como centro de la vida. La idea de llevar a un juego un simulacro de vida no es original de Wright, en los años de la Guerra Civil Norteamericana Milton Bradley crea un juego denominado *The Checkered Game of Life*, en el que se partía de la infancia y el destino final era conseguir una vejez feliz y jubilosa. Los códigos morales de la época marcaban la hoja de ruta de lo que se consideraba conducía a la felicidad y aquellas conductas, casillas, que inevitablemente la malograrían.

La capacidad de Los Sims para convertirse en un emulo también lleva a la interacción un conjunto de valores sociales considerados progresistas y políticamente correctos. La representación de género en Los Sims parece que rompe con la imagen tradicional en el videojuego del héroe masculino repleto de agresividad, luchando en un entorno urbano o fantástico contra enemigos inconmensurables. Lo primero que sorprende en Los Sims es la domesticación del espacio del juego. Los Sims trabajan pero no les vemos en sus puestos de trabajo. Salen de casa y vuelven a su hora, es en el hogar, en lo doméstico donde el personaje se manifiesta. En este sentido el sexo en Los Sims no condiciona una actividad, el tamiz de lo doméstico permite que personajes de ambos sexos desarrollen iguales tareas. Incluso las posibilidades a la hora de organizar familias permiten rompen con el modelo heterosexual de dos miembros. Con Los Sims se pueden crear familias homosexuales o polígamas, sin límite de ningún tipo.

Otro condicionante social que ha sido ampliamente estudiado es la representación de la raza y la diferencia morfológica. En el taller del cuerpo, el módulo del juego que permite personalizar el aspecto de los personajes, podemos

elegir el tono de la piel desde el blanco más pálido propio de la raza caucásica hasta el oscuro de un típico afroamericano. Igualmente la alteración de los rasgos faciales nos llevaría a dotar al sim de cierta etnicidad. Esta posibilidad nos podría resultar francamente positiva a priori sino fuera por el mensaje que subyace bajo esta aparente apertura y universalidad. La universalización es un espejismo tras el que se esconde la dominación hegemónica de un modelo de vida, occidental y de claro corte norteamericano, que pretende fagocitar lo diferente, sólo permitiendo la apariencia (los rasgos externos) pero que no integra en ese modelo de vida suburbial y de consumo las aportaciones culturales propias de otras razas. En Los Sims un personaje de aspecto afroamericano sólo tendrá eso, aspecto, pero no podrá personalizar su carácter en torno a determinadas influencias y conductas sociales.

La narrativa de y en Los Sims

Buena parte de los videojuegos que encontramos en el mercado se nos muestran como subproductos de un film o una serie de televisión, incluso como adaptaciones literarias o bien participan de un imaginario colectivo superior que se acerca a aquello que en el terreno cinematográfico denominamos género. Son obvias pues las manifestaciones que respaldan la idea de que los entornos virtuales tienen la capacidad de construirse como narraciones ya que ésta es una estructura que puede presentarse en cualquier medio y que se define por un conjunto de elementos, sucesos (acciones, acontecimientos) y existentes (personajes) que se ordenan en una estructura secuencial donde prima la causalidad y la ordenación temporal.

La estructura narrativa agrupa sucesos y existentes bajo varias leyes: la lógica secuencial, que relaciona los elementos a través de la relación causa-efecto, los sucesos provocados o padecidos por los personajes tienden a mostrar sus efectos que a su vez se convierten en nuevos; la coherencia y selección, la secuencialidad no es una cadena infinita sino que termina en un determinado momento, la conclusión que cierra esta cadena, ayuda a construir el sentido, que aporta una lectura sobre los hechos pasados y una enseñanza o evolución a los personajes a través de la experiencia resultante. Para ello la narración se autorregula, se mantiene y se cierra en sí misma discriminando una serie de acciones posibles que surgen a lo largo del trayecto narrativo porque desviarían el sentido al que se encamina la historia. Discriminar no sólo las acciones previsibles pero irrelevantes para la acción, sino también aquellas vías paralelas que conducirían a la dispersión del sentido. Si entendemos que la narración necesita de una meta prevista y anticipada por el autor, parecería que la narración es lo más opuesto a la libertad de acción que se constituye como base fundamental de los entornos virtuales. Al hilo de esta inquietud las teorías del hipertexto intentaron la posibilidad de conjugar la libertad de intervención del usuario de los medios interactivos y los condicionantes de la narración clásica. El hipertexto, con su libertad de acción para el usuario, podría ser la base sobre la que se fundamentara un paradigma narrativo válido para el videojuego. En el hipertexto se ofrece la posibilidad de construir un camino propio hacia un final individualizado haciendo que la obra presente interpretaciones múltiples y quizás algunas de ellas no previstas por el autor. Ahora bien las posibilidades de caminos alternativos parecen chocar de frente con la necesidad fundamental del relato del conducir hacia un sentido único. Si la narrativa nos demanda orden, dirección y sentido, el hipertexto y su libertad de elección lleva consigo un cierto caos que hace el recorrido narrativo

laberíntico, fragmentario e inestable. El hipertexto es la construcción de un caos autoconsciente frente a la dirección segura y fija del relato tradicional.

El hipertexto y su paradigma de interacción se demuestra ciertamente limitado para acometer la basta complejidad de interacción del videojuego. Una perspectiva más amplia sobre la comprensión del fenómeno de la interactividad y la narración se abrió con la Ludología, que concibe a los videojuegos no como una extensión o forma interactiva de la narración sino como la disciplina que estudia los juegos en general y los videojuegos en particular.

En la Ludología confluyen elementos propios de la narrativa (personajes, objetivos, historia de fondo) con el paradigma de reglas y competición propio de los juegos tradicionales y la capacidad de control e intervención del usuario que ofrece la simulación. La experiencia, que en el caso de la narrativa se muestra como el saldo o conclusión final que extrae un personaje de su itinerario de acción y que el espectador o lector asume vicariamente a través de él, se hace distinta, única y personal en el caso del videojuego. El propio usuario al intervenir en el juego extrae un resultado único, sin la mediación de un personaje. La simulación, como base de un videojuego ofrece el marco de una experiencia única e irrepetible.

Igualmente el autor asume unas funciones muy distintas del autor tradicional. Si el autor tradicional conduce dócilmente al lector o el espectador hacia su sentido final y el que se situaba frente al desafío de un texto hipertextual buscaba controlar todas las salidas e itinerarios posibles para predecir, y por tanto prediseñar, todos los sentidos o caminos que el lector pudiera seguir, el autor de una simulación no ejerce

una función tan dirigida, se comporta más como un legislador que establece un conjunto de reglas que el usuario tomará como base para establecer sus objetivos y estrategias, en definitiva un devenir propio, con un resultado que en la mayor parte de los casos es impredecible para el autor. Si repasamos mediante la figura 2 las características del modelo de simulación que sustenta a los Sims y el modelo genérico de videojuego lineal, las diferencias son más que obvias.

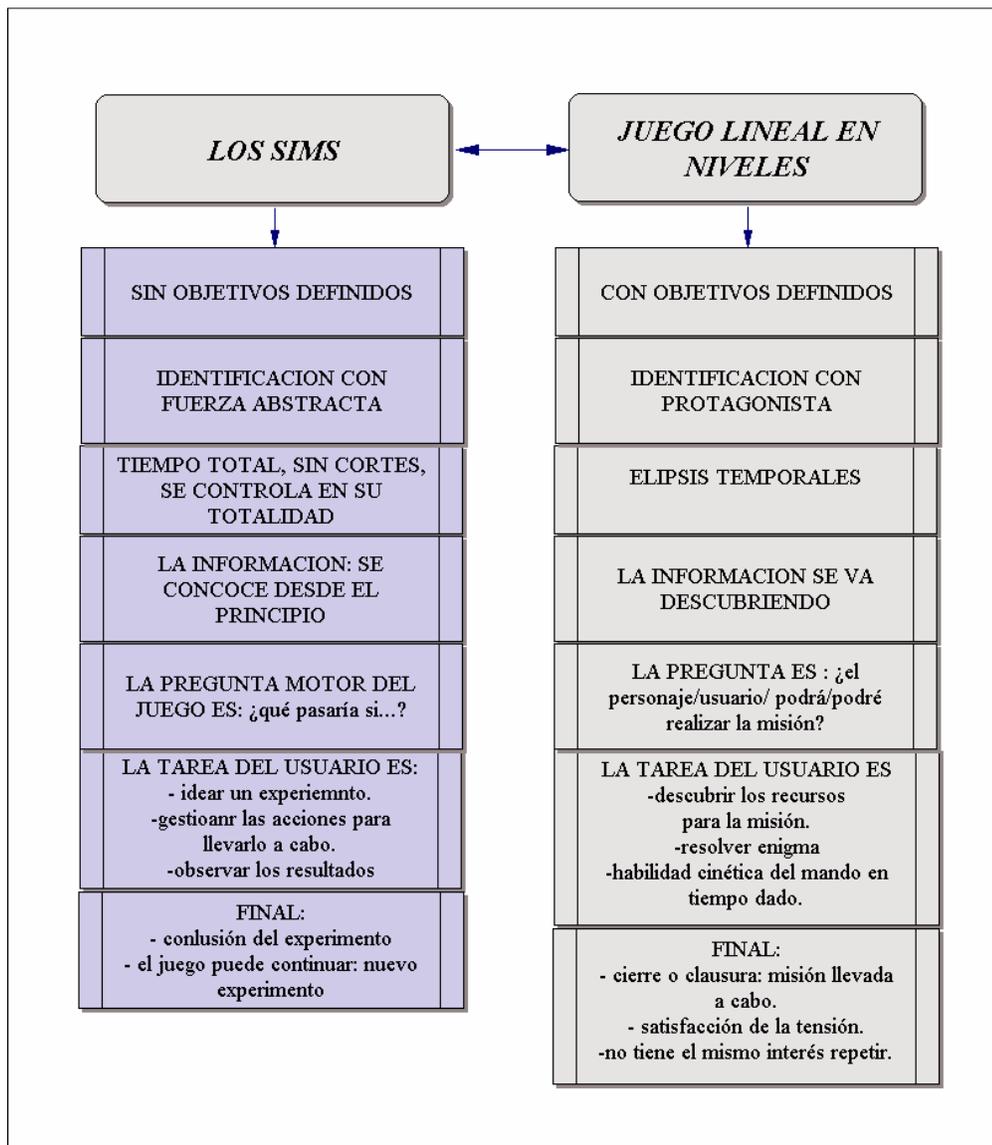


Figura 2. Paradigma de Los Sims frente al videojuego lineal

Si ya de por sí es difícil conjugar la narración con la interactividad, mucho más aún cuando nos enfrentamos a un modelo experimental tan abierto como el de Los Sims. Entonces ¿qué nos proponen los autores cuando abren una línea de juegos denominada como modo historia. Veamos como se comportan *Los Sims Historias de la Vida* y *Los Sim 2 Náufragos*.

La estrategia comercial de Los Sims se ha basado en una fórmula invariable en dos sentidos: tanto en mantener el modelo del juego, la simulación y el software toy, como en una ampliación constante gracias a la política de expansiones que sin embargo no cambia para nada su narratividad. Y aquí entendemos por narratividad no la estructura de la venimos hablando de forma clásica, sino el conflicto básico que modela, que simula, y que como tal predica algo de un tema, es decir narra. La narratividad de Los Sims se encuentra en lo que otros autores han llamado ideología, y que y apuntábamos en páginas superiores. Tal y como hablamos de un argumento de un filme o un libro podemos decir que el argumento de los sims es la conquista de la felicidad en base al modelo familiar de vida y consumo occidental, en el que mediante el trabajo, la eficaz gestión de las necesidades, las relaciones sociales y los recursos económicos se consigue el éxito y con ello la felicidad. Este es el marco legislativo que plantea el juego. Y en este marco podemos experimentar todas las posibilidades que queramos, pero siempre bajo esta premisa. Podremos experimentar en nuestras partidas la línea que propone el juego, conseguir esa felicidad, o también ir a contracorriente (descuidando la gestión y las necesidades) con al consiguiente caída en el fracaso, la infelicidad y hasta la muerte. Cambiar los escenarios de la casa a otras zonas del barrio residencial o a los sitios de vacaciones no afecta al núcleo de

ese marco legislativo. Hay que señalar que los espacios que plantea el juego como expansiones no desentonan ni se contradicen con ese predicado fundamental, por ejemplo los sims no van a países del tercer mundo o a sitios en guerra donde necesariamente se deberían ejecutar otro tipo de acciones para la supervivencia que salieran del marco del consumo. Las vacaciones, el ocio en restaurantes, parques y juegos recreativos, no son sino otras manifestaciones del imaginario del bienestar occidental. Incluso las expansiones *Universitarios* y *Negocios* claramente nos abundan en su mensaje inicial: estudio, trabajo y dinero como elementos básicos de esa felicidad que abandera el canon de vida occidental.

¿Qué novedades introduce realmente en el juego *Los Sims Historias de la vida* y *Los Sims2 Historias de Náufragos*? Aparte del modo clásico, libre, *Los Sims Historias de la vida* nos ofrece dos situaciones prediseñadas, con dos personajes como protagonistas, Vicente y Rita, con su personalidad ya construida y unos objetivos que ir cumpliendo mediante el tradicional sistema de interacción. La historia de cada personaje se divide en capítulos, cuyo itinerario está supeditado a que seamos capaces de cumplir los objetivos que se imponen para ello. El juego no ofrece nada nuevo que un jugador tradicional de Los Sims ya no conozca, pues esa dinámica es la que plantea un jugador cada vez que inicia una partida: un diseño de personaje, unos objetivos y unas acciones para conseguirlos. Pareciera que EA Games quiere captar un público nuevo al que no seduce el modo clásico y prefiere que les den prediseñadas unas partidas. Los Sims 2 Náufragos cambia el escenario habitual de los sims pero no modifica radicalmente el sistema de interacción así como los objetivos que permanecen constantes: la felicidad en base a mantener satisfechas las necesidades básicas, pro ello el repertorio de acciones es similar,

aunque con las ligeras modificaciones que impone la supervivencia en las isla (el tipo de objetos con los que pude interactuar). Estos tibios intentos de innovar en Los Sims nos hacen plantearnos si es posible realmente introducir una narrativa más clásica en el modelo Sims. Hemos visto su funcionamiento, la compleja capacidad de síntesis de juegos tradicionales y su función como maquinaria de representación de valores sociales, así como las diferencias que tiene con los modelos de videojuegos lineales aptos tradicionalmente para la vía más narrativa. ¿Dónde se insertaría la narratividad en Los Sims? ¿Sería posible adaptar un filme al sistema de juego de Los Sims?.

El análisis efectuado ha sido revelador del verdadero núcleo narrativo del sistema, entiendo por narratividad no ya la estructura lineal tradicional sino un concepto que ya esbozamos al hablar de identificación, la presentación de un conflicto que se convierte en simulación exploratoria. Esa sería la base de la posibilidad de implantación de nuevas narrativas en el modelo sims. Ilustremos esta operación con un ejemplo. Tomemos la adaptación que realizó EA Games en el año 2006 del film *El Padrino* (Francis F. Coppola, 1972), una de los videojuegos más esperados y que gozó de una intensa y costosa campaña de publicidad basada en la estrategia de la utilización, no sólo del argumento de lo que es ya un clásico cinematográfico con mas de treinta años, sino del atractivo de contar con la recreación virtual de actores míticos como Marlon Brando, James Caan o Robert Duvall. Aún con estas bazas y con lo que se convirtió en un éxito de ventas, los análisis de aficionados y profesionales del videojuego demostraron que el videojuego no había colmado las expectativas suscitadas en un principio. Básicamente la mecánica del juego se asemejaba a obras de referencia anteriores como *Mafia* o *GTA*, no proponiendo nada nuevo. El argumento del juego se apartaba claramente del

filme, centrándose en un joven que mediante las típicas misiones, debe de ir subiendo niveles para ser aceptado en al familia Corleone. La inserción del film en el videojuego se limitaba a los elementos reconocibles pero periféricos en cuanto a la jugabilidad: la música del compositor Nino Rota, los escenarios de Nueva York y las *cutscenes* con los protagonistas del filme. Pero el verdadero conflicto interno del filme no estaba, la esencia de la que parte su densidad narrativa no se tradujo en un repertorio de acciones. El conflicto básico que atrapa a los protagonistas parte de la tensión entre las raíces familiares asociadas al binomio violencia/protección y una nueva forma de vida de valores propios de mundo norteamericano. Es en medio de esa tensión donde el protagonista Michael Corleone debe de construir su identidad, a medio camino entre lo italiano y lo norteamericano.

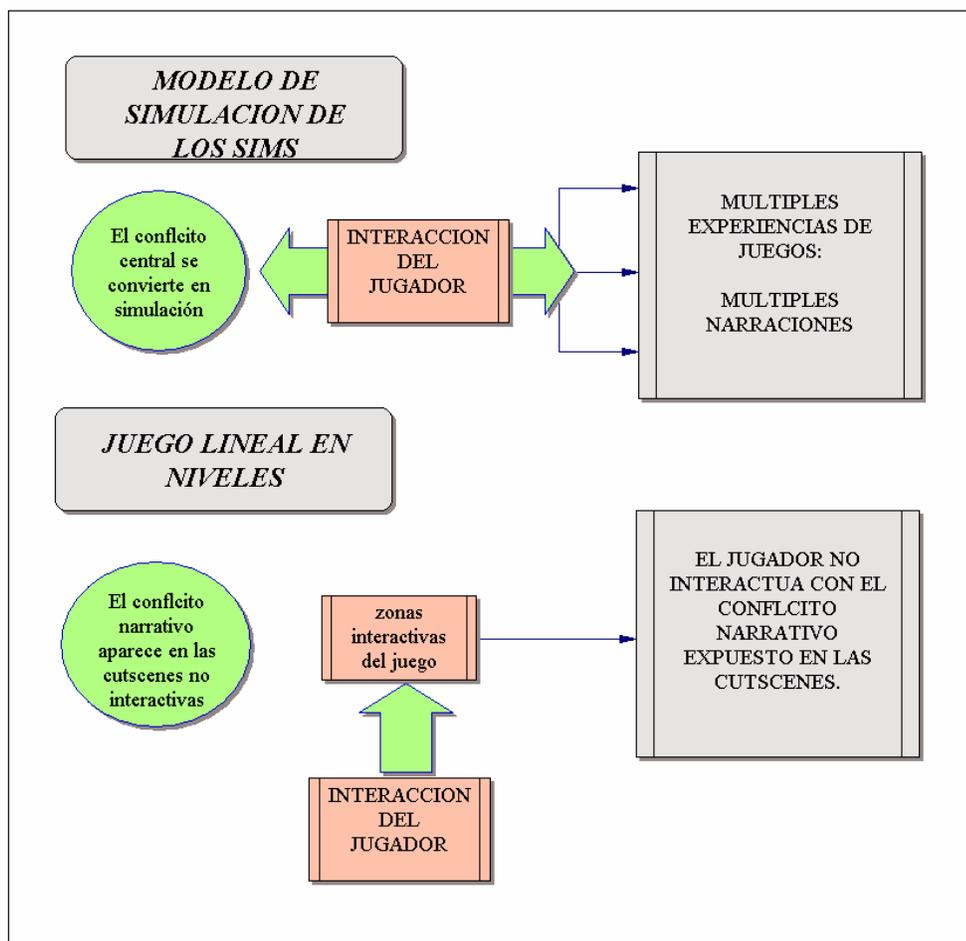


Figura 3. El conflicto narrativo en Los Sims frente a un juego lineal

En la figura 3 se muestra gráficamente una propuesta de cómo se podría introducir el conflicto base en el mismo centro donde Los Sims deposita toda su carga verdaderamente narrativa. Allí donde se estructura y modela la simulación como una tensión entre las necesidades y los recursos económicos para conseguir la felicidad podríamos trasladar el conflicto central del film y manteniendo el objetivo de construir la identidad del o los protagonistas, diseñar un repertorio de acciones cuya realización conduzcan por un lado a la consolidación de los valores familiares de la tradición italiana y por otro, al contrario, aquellos que forman parte del nuevo mundo anglosajón. Conciliar, mediante la estrategia adecuada, ambos mundos, siendo consecuente con sus pros y sus contras sería la tarea del jugador. A partir de este núcleo central se desarrollaría la experiencia de los jugadores y se realizarían las sesiones de juego, cuya trayectoria ya es verdaderamente lineal, el conflicto se convierte en punto de partida para la generación de partidas particulares que son verdaderas experiencias narrativas. El modelo de Los Sims como motor generador de narrativas creemos que es la verdadera esencia de es imaginario, perseguido e idealizado que es el cine interactivo, no convertir un filme o cualquier otra narración lineal no interactiva, en un juego donde en niveles con objetivos dirigidos se insertan fragmentos de video, sino en hacer que el conflicto esencial se convierta en jugable, en un modelo de simulación a partir del cual al experiencia interactiva se convierte en narrativa, se convierte verdaderamente en una máquina de explorar y construir historias.

REFERENCIAS

- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Recuperado en enero 10, 2008. Disponible en <http://www.hf.uib.no/cybertext/>
- Aristóteles (1997). *Poética*. Barcelona: Icaria Editorial.
- Atkins, Barry (2003) *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester: The Manchester University Press.
- Bittanti, Matteo & Lanagan, Mary (2003) *The Sims. Similitudini, simboli & simulacri*. Milán: Edizioni Unicopli.
- Bradshaw, Lucy (2005). Avoiding sequelitis in the Sims 2. *Game Developer*, volumen 12 (1), 38-42.
- Crawford, Chris (2003) *Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Chatman, S. (1990). *Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus, S.A.
- Frasca, Gonzalo (2003). *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. Recuperado en febrero 9, 2008. Disponible en http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- Friedman, Ted (1999). *The semiotics of SimCity*. Recuperado en enero 10, 2008. Disponible en http://firstmonday.dk/issues/issue4_4/friedman/
- Glassner, Andrew (2004) *Interactive Storytelling*. Manitoba: A.K. Peters Ltd.
- Hagebölling, Heide (2004) *Interactive dramaturgies. New Approches in Multimedia Content and Desing*. Londres: Springer-Verlag.
- Heliö, Satu (2005). *Simulating the Storytelling Qualities of Life: Telling Stories with the Sims*. Recuperado en febrero 12, 2008. Disponible en <http://www.digra.org/dl/db/06276.29242.pdf>
- Herz, J. C (2001). *Learning From The Sims*. Recuperado en febrero 10, 2008. Disponible en http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m0HWW/is_12_4/ai_72886914
- Landow, George P. (1992). *Hipertexto*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Laurel, Brenda (1991) *Computer as Theatre*. Nueva York: Addison-Wesley Publishing Company.

- Mateas, J. (2002). *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Recuperado en febrero 12, 2008. Disponible en <http://reports-archive.adm.cs.cmu.edu/anon/2002/CMU-CS-02-206.pdf>
- Meadows, Mark S. (2003) *Pause and Effect. The art of interactive narrative*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Mosberg Iversen, Sara (2005). *Challenge Balance and Diversity: Playing The Sims and TheSims2*. Recuperado en febrero 12, 2008. Disponible en <http://www.digra.org/dl/db/06276.10020.pdf>
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierto*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Pearce, Celia (2002). Sims, BattleBots, Cellular Automata God and Go. A Conversation with Will Wright. *Games Studies. The international journal of computer game research* Recuperado en enero 30, 2008. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>
- Taylor, C. (2003). *Reinventing the Sims*. Recuperado en febrero 2, 2008. Disponible en <http://www.time.com/time/covers/1101030908/xgames.html>
- Ryan, Marie-Laure. (2004). *La narración como realidad virtual*. Madrid: Ediciones Paidós.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004) *Rules of play. Game desing fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Wolf, J.P. y Perron, B. (2003). *The video game Theory Reader*. Nueva York: Routledge.