

Guía de lecturas sobre narrativas y videojuegos

Si quieres ampliar el tema desarrollado en la sesión [#PDI 02: Narrando en la frontera del videojuego](#), celebrada el pasado 14 de abril de 2018, te pasamos varios recursos:

Bibliografía:

- *The Ultimate History of Video games.*
- *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design.*
- Anthropy, Anna (2012). *Rise of the Video Game Zinesters.* New York: Seven Stories Press.
- Isbister, Katherine (2017). *How Games Move Us. Emotion by Design.* Cambridge, MA: MIT Press.
- Heussner, Tobias et al. (2015). *The Game Narrative Toolbox.* New York: Focal Press.
- Bogost, Ian (2017). [Video Games Are Better without Stories.](#) The Atlantic. D
- Heussner, Tobias et al. (2015). *The Game Narrative Toolbox.* Burlington, MA: Focal Press.
- Isbister, Katherine (2016). *How Game Move Us. Emotion by Design.* Cambridge, MA: MIT Press.
- Sicart, Miguel (2017). *Contra el procedimentalismo.* Bit y Aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos. Nº5, enero 2016 (págs. 86-103). Madrid, Sello Arsgames.

Artículos:

1. Para saber qué es la narrativa interactiva de verdad, echar una partida de rol de mesa de toda la vida, con fichas y dados. Ver [este artículo al respecto sobre los orígenes de la narrativa interactiva.](#)
2. [Sobre narrativa exógena](#) [parte de la base de que todo el mundo conoce juegos como Space Invaders o Pac-man y recomienda buscar en Internet cómo era la primera generación de cabinas arcade]

Videojuegos:

- Sobre ficción interactiva, los clásicos de los que habló Antonio Santo fueron *Colossal Cave* y *Zork*. Siguiendo el árbol genealógico, digamos, cualquier juego actual deriva de aquello y aunque ya no se usen *parsers*, plataformas como Twine actualmente

siguen utilizando ese esquema de "Elige-tu-propia-aventura". Véase *Depression Quest*, probablemente el más famoso de todos.

- Mundos permanentes: *Ultima Online* y *World of Warcraft* son los dos más importantes de la historia. [Artículo de Antonio Santo](#) habla de fenómenos curiosos que se habían dado en estos juegos. Es interesante para ver hasta qué punto evolucionan estos universos online.
- Juegos basados en la narrativa emergente: *The Sims* y *Minecraft*.
- Mundo abierto y world building: *GTA V* y *The Witcher III*. Artículo de Antonio Santo al respecto:
 - [World building y videojuegos. Creando mundos para contar historias.](#)
 - [World Building y videojuegos II. Cuando el mundo eclipsa la historia.](#)