



**Universitat de les
Illes Balears**
Facultat de nom

Memòria del Treball de Fi de Grau

**La Novela Visual, un género de videojuegos.
Análisis y desarrollo.**

Marc Piñeiro Bordoy

Història de l'Art

Any acadèmic 2020-2021

DNI de l'alumne:43480491A

Treball tutelat per Miquela Forteza Oliver

Departament de Ciències Històriques i Teoria de les Arts

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Paraules clau del treball:

Videojocs, Noves tecnologies, novel.la visual, Net Art, narratives

Resumen

El presente trabajo trata sobre la Novela Visual, un género de los videojuegos, procediéndose a trabajar las fuentes existentes sobre los diversos aspectos de este género para poder definir con la mayor exactitud posible sus características específicas. Así mismo se enmarca en el contexto general del mundo del videojuego, se procede a ahondar en sus particularidades y se establecen los puntos de relación existentes con otras disciplinas artísticas como el comic, el net art y la literatura.

Palabras clave

Videjuegos, Nuevas tecnologías, Novela Visual, Net Art, narrativas,

Abstract

This work is about the Visual Novel, a genre of videogames, proceeding to work on the existing sources on the various aspects of this genre to define its specific characteristics as accurately as possible. Likewise, this is framed in the general context of the video game world, we proceed to delve into its particularities and establish the existing relationship points with other artistic disciplines such as comic, Net Art and literature.

Keywords

Videogames, New technology, Visual Novel, Net Art, narrative

Contenido

1.	Introducción	4
2.	Objetivos y metodología	6
3.	Estado de la cuestión	8
4.	Introducción al concepto del videojuego	11
4.1.	Definición	11
4.2.	Orígenes e historia	17
5.	La Novela Visual	21
5.1.	Definición	21
5.2.	Origen y trayectoria	26
5.3.	Categorías de la Novela Visual	30
5.3.1.	Novela Cinética	31
5.3.2.	Novela sonora (<i>Sound novel</i>)	32
5.3.3.	Videojuegos híbridos	32
5.3.4.	Romance (<i>Dating Sim, Harem, Boys love game</i>)	32
5.3.5.	<i>Eroge y Nukige</i>	33
5.3.6.	<i>Nakige y Utsuge</i>	34
5.3.7.	<i>Otome</i>	34
6.	Conexiones entre distintos lenguajes artísticos: videojuego, literatura, Net art comic y animación	35
7.	Conclusiones	37
8.	Anexo gráfico	39
9.	Bibliografía y webgrafía	43

1. Introducción

El tema por tratar es la Novela Visual, un género de videojuegos basado en introducir al jugador en narraciones textuales, en las que también se suelen agregar elementos auditivos y visuales permitiendo nuevos parámetros en lo respectivo a la inmersión en la historia. La introducción a este género se planteará de forma gradual, partiendo de los conceptos de ámbito más general hacia otros más específicos, tratando de profundizar sobre los aspectos y cuestiones más destacables de este tema.

He optado por la realización de un trabajo sobre el videojuego que lo enfoque como una manifestación artística además de simplemente como un objeto de propósito lúdico-recreativo, centrando el tema en un género específico dentro del campo del videojuego: la Novela Visual. El interés por este trabajo surge de la posibilidad de tratar desde parámetros historicoartísticos el fenómeno del videojuego que, desde finales del siglo XX y los inicios del siglo XXI, ha evolucionado y crecido a un ritmo vertiginoso convirtiéndose rápidamente no solo en un fenómeno de masas sino en una parte consolidada de nuestra cultura actual.

El fenómeno de los videojuegos se encuentra totalmente implantado dentro de nuestra actual cultura. Desde su surgimiento en la década de los años setenta hasta la actualidad, ha sido estudiado y analizado desde diversos enfoques: producto comercial, forma de entretenimiento, objeto tecnológico, elemento educativo y también como objeto cultural (Pérez, 2012, p. 19). La toma en consideración de su valor artístico se manifiesta en su posicionamiento como el décimo arte siguiendo la conocida enumeración de las artes (Martín, 2020). En 1911, Riccioto Canudo ya introdujo una ampliación a la lista de las seis artes tradicionales, añadiendo el arte Cinematográfico bajo la denominación, que tan conocida se tornaría luego, del “séptimo arte” (Montiel, 1999, p. 19). Posteriormente, se han designado las consiguientes numeraciones para otras manifestaciones artísticas, siendo la fotografía considerada como el octavo arte y el cómic como el noveno, postulándose el videojuego en el décimo lugar (Martin, 2020). Su consideración como una manifestación artística ha sido un tema ya ampliamente tratado en diversas obras y por diversos autores, su capacidad representacional y expresiva es un tema ya apuntado por Gil & Vida (2011, p. 95), también destaca el aumento de la consideración de su valor estético y con ello un auge en el interés de la realización de investigaciones enfocadas su valor artístico, no obstante, a pesar de remarcar que este debate sobre su legitimidad como objeto artístico resulta una cuestión con sólidos fundamentos desde hace no poco tiempo,

no se establece una conclusión definitiva al debate, lo que sumado a los existentes prejuicios que lo sitúan como una mera forma de ocio destinada casi únicamente a la población juvenil e infantil. A pesar de lo negativo de este contexto, no pueden obviarse un considerable número de ejemplos de videojuegos que pueden suponer obras valorables mediante los parámetros propios del campo de la práctica artística (Hidalgo, 2013, pp. 313-315).

Uno de los aspectos clave que permiten inscribirlo en el campo artístico es como se engloban en él diversos lenguajes expresivos como la narrativa, el dibujo y todo un apartado gráfico que implica que en todo videojuego hay un nivel de creatividad y expresión y que lo relacionaría con otros géneros artísticos que abarcan desde la literatura hasta la pintura (Gil & Vida, 2011, pp. 95-96). Además, según lo apuntado por Hidalgo sería posible establecer un paralelismo entre la concepción wagneriana de la *obra de arte total*, entendida como una manifestación artística en la que se engloban características de otras artes, con la del videojuego, que en su concepción incluye elementos de diversas artes. Esta premisa se sobrepondría a la problemática que supone a su concepción de objeto de finalidad comercial o recreativa, argumentándose que también el arte tradicional es susceptible de la comercialización y especulación en torno a su valor en el mercado y que, por otro lado, además, brinda al espectador/jugador un gran nivel de participación e inmersión, ya que es implícito en su misma funcionalidad (Hidalgo, 2013, p. 322).

En los siguientes apartados del trabajo se procederá a la exposición de los objetivos y la metodología seguida para su elaboración, para seguidamente establecer el marco teórico relativo a las cuestiones que se tratarán en este. Una vez planteados estos puntos, nos introduciremos en la cuestión desde un marco general, también presentando los diferentes conceptos que se le asocian. Tras esta presentación, el siguiente punto a tratar es el planteamiento de la historia del videojuego en general, cabe enfatizar la necesidad de sintetizar y adaptar este relato, pues tratar todos los aspectos en profundidad de este tema sería de un abasto excesivo para las pretensiones que aquí se formulan, ya que solamente se pretende un breve recorrido que sirva de preámbulo y permita una mejor comprensión del tema principal, la Novela Visual. Este será tratado en profundidad en el apartado siguiente. El primer punto, de definición e introducción, planteará sus singularidades como género dentro del videojuego además de establecer una delimitación o frontera respecto a otros. Tras establecer esta presentación, se tratará a continuación un recorrido por su historia, desde los precedentes hasta el panorama actual. El apartado siguiente

abordará las diferentes categorías existentes dentro de la Novela Visual estableciendo con que parámetros se diferencian entre sí y proponiendo algunos ejemplos ilustrativos. El último subapartado se enfocará en sus relaciones con distintos lenguajes artísticos. Para finalizar, se procederá a establecer las conclusiones a las que se han llegado a través de este estudio.

2. Objetivos y metodología

El objetivo principal del presente trabajo consiste en analizar y profundizar en la Novela Visual, tratando de establecer un panorama de la información existente a través de distintas fuentes. Una vez establecido este propósito general, se establecen una serie de objetivos secundarios:

- Definir la Novela Visual y sus principales características.
- Elaborar un recorrido histórico en el que se señalen los precedentes y el surgimiento de la Novela Visual, su evolución hasta el presente y expectativas para el futuro.
- Establecer las tipologías existentes, mostrando los criterios de categorización aplicados.
- Determinar la interrelación de la Novela Visual con otras artes: cómic o el Net Art, para ejemplificar que La Novela Visual y por extensión el ámbito de los videojuegos no se encuentra aislados de otros lenguajes artísticos.

Desde una perspectiva general uno de los intereses tempranos para trabajar este tema, ha sido el poder tratar un tema relativo al ámbito del videojuego desde la disciplina historicoartística y siguiendo la metodología empleada para trabajos de este campo, permitiendo poner en valor sus cualidades como objeto cultural y artístico. Para este propósito, se trabajarán dos apartados específicos a la definición y contextualización, permitiendo partir desde un marco contextual sólido a las cuestiones más específicas que progresivamente se tratarán.

La metodología seguida, tras la delimitación del tema, consistirá en una búsqueda de la bibliografía existente disponible respecto al campo del videojuego en general y de la Novela Visual en particular. Por lo tanto, se procederá a partir desde un enfoque más general que permita contextualizar los puntos más específicos que se trataran progresivamente, tras ello, se centrará en abordar aspectos específicos dentro del tema central.

El trabajo se realiza a partir de una consulta bibliográfica sobre las cuestiones relativas a este tema. No obstante, la consulta de información no ha podido reducirse solamente a publicaciones rigurosamente científicas y académicas puesto que algunos apartados aún no se encuentran suficientemente tratados por estas. También se ha hecho preciso el llevar a cabo una selección de obras prescindibles por alejarse de la temática precisa de este trabajo, como es el caso de múltiples artículos y obras que profundizan en el videojuego como herramienta educativa y estudios de carácter económico, por citar algunos ejemplos. Todos estos enfoques, aunque importantes y útiles para una mejor comprensión de diversos aspectos del panorama de los videojuegos, no aportan una información imprescindible para este caso, exceptuando la contextualización general sobre el videojuego que precede al tratamiento del apartado específico de la Novela Visual, sección en la que sí se ha requerido de la consulta de fuentes de temática ecléctica para poder compilar información de carácter general sobre el videojuego. Lo mencionado anteriormente sobre la falta de tratamiento en documentos académicos de algunos puntos aquí tratados, puede relacionarse con la relativa actualidad de esta temática que también ha condicionado los canales donde se encuentra la información respectiva a las cuestiones aquí abordadas. En los aspectos más generales sobre el videojuego, sí que existen un gran número de artículos y bibliografía tanto de carácter académico como otras de naturaleza más divulgativa, pero a medida que se han ido explorando cuestiones y temas más específicos, también se ha hecho patente la disminución de las fuentes de carácter más académico en pro de información aportada por comunidades de internet familiarizadas con estas cuestiones y expuesta en diferentes plataformas web y en formato diverso (escrito, video), la cual sirve para complementar aspectos no muy tratados por los estudiosos y especialistas. Por último, también cabe apuntar que la información que ha podido obtenerse ha sido la que se encuentra en lengua castellana e inglesa, a pesar de que se presume de un contexto mucho más amplio de la información respectiva a las cuestiones que aquí tratadas, presente en otros idiomas.

En el ámbito formal se pretenden seguir las especificaciones facilitadas en el documento *Orientaciones metodológicas para la presentación de trabajos académicos*, elaborado por la facultad de filosofía y letras de la UIB. Asimismo, en lo respectivo a las citaciones y referencias bibliográficas, se utilizará el sistema APA de citación en su última edición.

3. Estado de la cuestión

El primer documento destacable sobre las generalidades del ámbito del videojuego es el artículo de Mark Wolf y Bernard Perron *Introducción a la teoría del videojuego* (2005), el cual repasa el marco teórico existente sobre los videojuegos y diversos estudios sobre el tema. También es de interés el artículo de Aarseth *Investigación sobre juegos, aproximaciones metodológicas al análisis de juegos* (2007) quien ya trata la problemática de la falta de consideración del videojuego como objeto estético que se le ha dado en el medio académico y ya señala al videojuego como objeto cultural. La obra de Adriana Gil y Tere Vida *Los videojuegos* (2011), permite una primera aproximación a las cuestiones sobre lo que es un videojuego y su clasificación. De temática semejante, también hay que destacar el artículo de Contreras, Eguia y Hernández, titulado *Videojuegos. Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación* (2012), quienes también tratan conceptos fundamentales para la aproximación al concepto del videojuego, aunque en su progresión se centra en aplicaciones educativas. Además de no poderse obviar el capítulo de Hidalgo Arte y Videojuegos, en la obra de Bellido *Arte y museos del siglo XXI entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas* (2014), que realiza una argumentación a favor de su consideración artística. También cabe señalar el artículo de Garfías *La industria del videojuego a través de las consolas* (2010) en lo que refiere a tratar las características físicas de los dispositivos relacionados a la ejecución de los videojuegos denominados consolas.

Por lo que respecta a la historia de los videojuegos es destacable en primer lugar el artículo de Jean Paul Lafrance *El juego interactivo, el primer medio de masas de la era electrónica* (2003) que aborda varios temas relativos al estudio del videojuego, siendo destacable el breve recorrido que realiza por su historia, aunque es menester el señalar que debido a la antigüedad del artículo no se incluye información sobre el periodo más reciente de la historia de los videojuegos. Posteriormente destaca *Breve historia de los videojuegos* (2008) de Simone Belli, en el cual también se realiza un recorrido muy sintetizado del desarrollo de los videojuegos, las consolas y la industria, con la adición de que se realizan interesantes apuntes sobre el surgimiento y las características de los diversos géneros. No obstante, resultan mucho más completos, por un lado el artículo de Muñoa del año 2020, *Historia del videojuego: Nacimiento y desarrollo hasta la actualidad*, publicado en la revista MoleQla, donde repasa el recorrido histórico del videojuego y las consolas desde los precedentes en la década de los años 40 hasta la

generación más actual de consolas y videojuegos, es interesante destacar la división que Muñoa realiza referente a distintas etapas o generaciones de consolas y videojuegos que a pesar de no haberse plasmado en este trabajo resulta una valiosa guía para la comprensión del desarrollo de la industria de los videojuegos; y por otro lado el libro de Charlie Fish *The story of videogames* (2021) que también aborda con gran detalle la cuestión del recorrido histórico de los videojuegos y el desarrollo tecnológico ligado a ellos además de detenerse también a reseñar a algunas de las personalidades más influyentes en el panorama histórico del desarrollo del videojuego. Respecto al ámbito de las tecnologías de telefonía móvil y su relación con el ámbito del videojuego, Rolando Fernández en su obra *La Historia de los Videojuegos: Un breve recorrido* (2017) dedica un apartado a tratar este tema. En lo que respecta algunas etapas que han pasado más desapercibidas en el ámbito académico, como lo es el fenómeno de los *minjuegos flash*, *Xataka* página web centrada en la publicación de artículos sobre tecnologías digitales y en un ámbito más específico sobre el mundo del videojuego, y también la web *Hobbyconsolas*, web también de temática centrada en las tecnologías del entretenimiento, ofrecen diversos artículos de carácter divulgativo y no especializado que aportan datos sobre estos temas que carecen de visibilidad en recorridos históricos más generalistas.

En lo que respecta a la Novela Visual, uno de los documentos académicos más exhaustivos es el trabajo de Final de Grado de Psicología de Fernando Gómez Serna (2017), titulado *Estado del Arte de las aplicaciones para el aprendizaje de la Novela Visual según la producción académica entre 2011 y 2016*, centrado en las utilidades de la Novela Visual como herramienta para el aprendizaje pero que cuenta con un completo apartado introductorio y definitorio. Cuenta con un completo listado de obras de referencia, sobre este último apartado destaca la notable cantidad de referencias que Gómez ha recogido para su estudio, aunque no obstante muchas se alejen de la finalidad del presente trabajo, debido a que la mayoría de estas referencias se centran en la utilidad de la Novela Visual en el ámbito educativo, algunas en idiomas como el indonesio o el alemán. En lo respectivo a otros documentos académicos que abordan un caso práctico del proceso de producción de uno de estos videojuegos hay que señalar en el año 2015 el proyecto de final de grado *Videojuegos y aprendizaje: La Novela Visual como serious game* de Jorge López Pizarro y que una vez más aborda la temática de las posibilidades didácticas de este género, pero en esta ocasión aportando un marco teórico y contextual y realizando una propuesta de aplicación práctica en la creación de un juego de este tipo.

También se ha consultado el proyecto de final de grado de Blanca Rubio *Preproducción de un videojuego. Game time, Novela visual* (2020), también enfocado un caso práctico de desarrollo de un *Dating Sim*¹. Por último, también cabe señalar el trabajo de Fin de Grado de Guiomar Bardenas denominado *Katawa Shoujo y la Novela Visual accesible desde la perspectiva de la gestión de proyectos* (2020), el cual también realiza un análisis enfocándose en su posible concepción como producto accesible y empleando como caso el título *Katawa Shoujo*. Importante también el proyecto académico en formato de página web de Emmarie Toppan del 2019, la cual se dedica íntegramente a abordar este género y las principales cuestiones asociadas a él: definición, recorrido histórico y géneros, a través de esta página se han podido localizar dos artículos escritos sobre la historia de la Novela Visual ubicados en la página médium.com los cuales son: *A Brief History of Visual Novels* (2016) de Brian Crimmins y *Bigger on the Inside: A History of Visual Novels* (2019), de Cecil Choi. Respecto a los precedentes de este género señalar principalmente el artículo de Jerz, *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky* (2007) que trata la historia de la creación de este título pionero y también el tercer episodio de la serie documental de Netflix *High Score* dedicada al surgimiento de los videojuegos de Aventura Conversacional y Aventura Gráfica. En lo referente a las tipologías dentro de la Novela Visual, a parte de los anteriormente mencionados Gómez y Toppan, no puede obviarse el trabajo de fin de carrera de Lidia Núñez (2018) *Otome Games. Concepto, teoría y práctica* en el cual aporta información complementaria sobre este género.

Sobre las posibilidades de la Novela Visual como recurso para la didáctica de la lengua española el artículo de Rocio Serna y José Rovira *Aportaciones de los videojuegos a la educación literaria* (2016) aborda plenamente este tema. En el ámbito de las obras más orientados a tratar su relación con la industria del cómic japonés o *manga* y el *anime*², la obra de Dani Cavallaro *anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games* (2010) aborda la temática de las series animadas adaptadas de Novelas Visuales, permitiendo esclarecer las relaciones entre la animación japonesa y la Novela Visual. Información sobre este fenómeno también puede ubicarse en la obra de Hernández M. *Manga, anime y videojuegos*.

¹ Categoría o rama dentro de la Novela Visual, es de las tipologías más conocidas. Se expone con más profundidad en el punto 5.3.4.

² Nombre que recibe las caricaturas animadas japonesas.

Narrativa cross-media japonesa. (2017) la cual incide en el fenómeno de las relaciones existentes entre las industrias niponas de entretenimiento.

Otras páginas web que cabe destacar por su utilidad a la hora de ayudar a ubicar títulos útiles como ejemplos y contribuir a esclarecer datos técnicos sobre ellos y con ello facilitar su clasificación, son, por una parte, *Visual Novel Database*, web que sirve como compendio de las Novelas Visuales existentes, aportando completas fichas técnicas e información concerniente a ellas y por otro lado la página de *Steam.org* que implementa fichas descriptivas e informativas de los títulos que tiene a la venta en su plataforma.

4. Introducción al concepto del videojuego

El presente apartado plantea una introducción de carácter general que preceda al enfoque específico de la Novela Visual. Se encuentra dividido en dos puntos, en primer lugar, una aproximación a la definición general del concepto del videojuego en la que se señalen los elementos principales relacionados con este y posteriormente un breve recorrido por sus orígenes e historia.

4.1. Definición

La palabra videojuego se compone de dos vocablos “video”, que etimológicamente remite al verbo latino *vidēo* “yo veo” (Real Academia Española, s.f.), mientras que “juego proviene del latín “*iocus*” (broma, diversión, pasatiempo) (Corominas 1984, como se citó en Paredes, 2002, p. 15). Eguía, Contreras y Solano definen este término, basándose en la interpretación anterior de Gonzalo Frasca, como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o red” (Eguía, Contreras & Solano, 2013, p. 5), siendo esta una explicación más detallada, pero esencialmente similar a las anteriores puesto que solo toma en consideración el elemento lúdico del videojuego a la hora de definirlo. Una definición similar es la que proporcionan Gil & Vida, señalando que “los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” pero cabe destacar la puntualización seguidamente añadida sobre como el videojuego, durante su evolución, ha sido capaz de integrar distintos lenguajes audiovisuales (2011, pp. 11-12). En este punto, hay que destacar lo señalado por Aarseth (2007, p. 5), quien resalta el creciente interés académico por los videojuegos en comparación con los juegos y deportes tradicionales

ya que el videojuego se compone de “contenido artístico no efímero” postulándolo en un terreno mucho más próximo al campo de las humanidades y al concepto de objeto artístico. Esta última aproximación al concepto del videojuego resulta destacable por tomar en consideración el contenido artístico presente en el videojuego y puede enlazarse a lo afirmado por Hidalgo (2013, p. 313), en lo respectivo a las tendencias surgidas a partir del siglo XXI relativas al desarrollo del contenido estético presente en los videojuegos y que ha propiciado un mayor interés por la valoración de los videojuegos en el ámbito artístico. Wolf & Perron (2005, s.p.), también señalan los múltiples tipos de enfoque que puede dársele a la cuestión de la definición del videojuego, siendo catalogado de medio de distracción, herramienta educativa, objeto de estudios psicológicos y sociales, re-mediación (transición de un medio a otro distinto) y objeto artístico.

Una primera aproximación al objeto del videojuego requiere de la diferenciación entre las dos realidades del videojuego, existiendo por una parte el soporte o contenedor del juego que sería la parte material y por otra parte el contenido o el videojuego en sí, de acuerdo con Gil y Vida (2011, pp. 12). Este ha ido evolucionando junto con la industria del videojuego siendo las cintas los primeros soportes por los que optaron las empresas de desarrollo de videojuegos, posteriormente fueron sustituidos por los denominados “cartuchos” provistos de una placa de circuitos en su interior que en conjunto con las consolas permitía la activación del juego, además este nuevo formato resultaba más compacto y proporcionaba mayor seguridad a los elementos electrónicos internos, a este le siguió el Compac disc, el cual tuvo una gran preponderancia en la siguiente generación de consolas y videojuegos y posteriormente fue sustituido por otros formatos como el CD o el DVD, siendo este último el utilizado en la consola portátil de Sony, denominada *PSP* (Play Station Portable), cuyos juegos empleaban un pequeño DVD protegido por una envoltura de plástico, que recibió el nombre de UMD (López, 2011). Los ejemplos enunciados no suponen más que una pequeña muestra de la totalidad, no obstante, permiten establecer unas conclusiones respecto al concepto del soporte del videojuego. Puede afirmarse que su desarrollo se encuentra condicionado a los avances tecnológicos que permiten mejorar aspectos como la durabilidad o el tamaño entre otros, cabe señalar que el desarrollo de la tecnología también influye en otros aspectos del videojuego como la evolución de las consolas y la aparición de nuevas tecnologías aplicables al desarrollo y producción de videojuegos.

El otro aspecto que se relaciona con el ámbito material de los videojuegos es el de la consola. Garfias la define como “una computadora optimizada tanto en sus componentes internos como externos, su objetivo principal es correr programas de videojuegos” además apunta tres componentes tecnológicos que la integran, el software o medio de almacenamiento, el CPU o hardware y los controladores o mandos (2010, p. 164). A pesar de la validez de esta definición, pueden señalarse algunos dispositivos electrónicos capaces de ejecutar videojuegos sin que esa sea su función u objetivo principal, este es el caso señalado anteriormente en la definición de videojuego de Gil & Vida (2011, pp. 12-13) que señala a los móviles y ordenadores como capaces de ejecutar videojuegos, no obstante sus funciones no se reducen solamente a lo relacionado con los videojuegos pero pueden ser empleados para esta finalidad adaptando elementos propios como el teclado del móvil o el ratón del ordenador que puede servir como controlador.

En lo respectivo al contenido del videojuego, Wolf & Perron (2005, s.p.) afirman que en todo programa de videojuego se encuentra un algoritmo, el cual en términos generales actúa como controlador de los procedimientos del juego y por lo tanto de la “representación” aunando este concepto los diferentes aspectos gráficos, sonoros y cinéticos que permite que la experiencia del videojuego sea comprensible y transmita una sensación de continuidad. Esta información introducida dentro del videojuego requiere, tal y como afirma Garfias (2010, p. 170), la necesaria dotación de un orden que es aportado a través del programa software el cual podría definirse como “conjunto de instrucciones que indican a la computadora que hacer” de acuerdo con Jonhson (2003, p. 53). La combinación de todos los elementos de programación y de software necesarios para el funcionamiento del juego conforman el motor del juego, de acuerdo con Garfias (2010, p. 170).

El contenido de un videojuego puede variar completamente de otro, lo que permite la posibilidad de establecer clasificaciones según diversos criterios, agrupando varios videojuegos que puedan compartir determinadas características y diferenciarse de otros estableciendo géneros. Un primer planteamiento de categorización de los videojuegos puede verse en la categorización realizada por Garfias (2010, pp. 169-170) en la que afirma que esta división por géneros se establece de modo similar a otros medios como el cine o la televisión, separando los juegos en base a características particulares:

- Acción: categoría referida a los videojuegos basados en la efectuación de acciones mediante la sincronización de la mano con el ojo.
- Aventuras: juegos en los que la historia adquiere un papel más importante, donde el jugador tiene que moverse a través de diferentes etapas en la trama del juego.
- Plataformas: en esta tipología el jugador recorre diferentes niveles avanzando a través de plataformas que pueden ser en dos o tres dimensiones.
- Carreras: videojuegos que giran en torno a la competición de carreras de velocidad entre automóviles.
- Disparos: basados en disparar a objetivos mediante el uso de diversas armas de fuego, fue una de las primeras tipologías populares de videojuegos gracias a los videojuegos que giraban en torno a naves espaciales que disparaban a objetivos, como es el caso del videojuego *Space Invaders*.
- Juegos de Rol: también conocidos por su denominación inglesa *Rol playing game (RPG)*, tipología de videojuegos con un claro precedente en los juegos de rol tradicionales. En esta categoría, el jugador asume el papel de un personaje que evoluciona desarrollando sus estadísticas, permitiendo avanzar en el juego, ha sido uno de los géneros que más se ha popularizado en la industria japonesa del videojuego con conocidas series como *Final Fantasy* o *Blue Dragon*.
- Peleas: Juegos basados en enfrentamientos cuerpo a cuerpo mediante técnicas de artes marciales o estilos de pelea. Aunque también es frecuente observar el uso de armamento o habilidades sobrenaturales por parte de los luchadores como en el caso de los videojuegos *Tekken* o *Soul Calibur*.
- Deporte: Videojuegos basados en reproducción de la experiencia deportiva, abarcando hoy en día subcategorías basadas en cualquier deporte existente desde el fútbol hasta el curling.
- Rompecabezas: también conocidos como *Puzzle*, esta tipología de videojuegos recrea la experiencia tradicional de resolver un rompecabezas, enigma o desafío mental de diversa índole.
- Musicales: Videojuegos que centrados en la utilización de la música y recreación de la interacción con instrumentos musicales.

En este punto, y acuerdo con Cano, Hernández y Parra (2015, pp. 2154-2155), la premisa de plantear un género plantea cierta problemática debido a las limitaciones intrínsecas que presentan las categorizaciones cerradas y clasificaciones basadas en otros medios

ajenos al videojuego llevando a errores y clasificaciones complejas con casos de videojuegos que puedan enmarcarse en varias categorías. Esto se relaciona con lo que apunta Garfias (2010, p. 170) sobre las posibles fusiones o hibridaciones entre géneros que permite la aparición de otros nuevos. Teniendo en cuenta esto último, la categorización planteada por Garfias anteriormente no abarca la totalidad de géneros existentes, aunque si se tiene en cuenta la posibilidad de subdivisión dentro de una tipología específica. También cabe tener en cuenta que pueden establecerse clasificaciones en torno a parámetros ajenos al *gameplay* o tipo de jugabilidad, como lo serían el tipo de hardware empleado para ejecutar el juego, permitiendo diferenciar entre juegos para móvil, ordenador, videoconsolas... (Cano, Hernández y Parra, 2015, p. 2155). En lo respectivo a clasificaciones basadas en el contenido de los videojuegos también existen otras propuestas de categorización como la de Diego Levis (Levis 1997, como se cita en Cano, Hernández, y Parra 2015) que establece diez géneros, entre los que se incluyen categorías como los “juegos de sociedad”, “juegos ludo-educativos” o “juegos porno-eróticos”, que no aparecían en la propuesta de clasificación de Garfias mostrada anteriormente. Puede apreciarse como en las clasificaciones posteriores se han aumentado el repertorio, como es el caso del listado propuesto por Rusel DeMaria (DeMaria 2007, como se cita en Cano, Hernández y Parra, 2015) que añade nuevas categorías como los “Simuladores”, “God games”³, “Juegos en mundo masivo multijugador (MMORPG)”, “Casual games” o “Juegos para móviles”. A través de estos ejemplos de clasificación puede observarse la problemática mencionada anteriormente respecto a las delimitaciones de cada género. Por ejemplo, el caso de los “simuladores” que podríamos definir como recreaciones virtuales lo más fieles posibles de experiencias reales, (Márquez, 2019), podrían englobar fácilmente en la categoría de deportes, por ejemplo, pues varios de estos videojuegos se centran en una emulación virtual de la actividad deportiva. Otra problemática se podría dar con los videojuegos que buscan parodiar o transgredir de manera intencional las características propias de la categoría a la que pertenece. Un caso interesante de mencionar es el del videojuego *The tipyng of the Dead* (1999), el cual surge a partir de una modificación del juego *The House of Dead 2* en el que se modificaba la mecánica de juego derrotando a los objetivos mediante el uso de comandos textuales y no con disparos, lo que supuso la modificación adicional de sustituir los controladores de

³ Juegos en los que la mecánica de juego le otorga al jugador la capacidad de alterar el espacio virtual del juego, ubicándolo en un plano “superior” a la acción del juego y permitiéndole tomar decisiones que afectan a la evolución del mundo creado.

disparo en forma de pistolas por dos teclados QWERTY (Cuevas, s.f.). Por lo tanto, podría plantearse aquí si esto se tratara aun de un videojuego de la categoría *shooter*⁴ o si cambia a *Aventura Textual*⁵. Por lo tanto, es posible encontrar más propuestas de clasificación de los videojuegos que permitan establecer nuevas perspectivas para la agrupación de diferentes géneros en otros de carácter más general, como en el caso de los videojuegos categorizados como “Arcade” dentro de la propuesta de García, los cuales son una de las primeras tipologías de videojuegos surgidas y que comprendería a aquellos videojuegos que requieren de habilidades de psicomotricidad para avanzar en el videojuego, de este modo englobarían otras tipologías como la del “laberinto” o los “juegos de disparos” (García, 2004, pp. 34-35). Las clasificaciones propuestas por los diversos autores no son “exhaustivas ni exclusivas” y el progresivo desarrollo e intrincación de los videojuegos provoca situaciones de ejemplos clasificables en varios géneros, de acuerdo con Cano, Hernández y Parra (2015, p. 2154). García (2005, p. 34) también hace referencia a este fenómeno afirmando que siempre es posible mejorar las categorizaciones y que progresivamente surgen videojuegos más complejos y que aúnan varias categorías.

Por último, es este apartado también es necesario definir otro elemento esencialmente ligado con el videojuego, el jugador. En un principio, esta figura puede parecer necesaria para el propósito del último del videojuego, el cual sería ser jugado. Este razonamiento establece un paralelismo entre la figura del jugador y la del espectador, ambos entendidos como destinatarios del contenido del objeto artístico, ya sea un videojuego, un comic, una pintura o una película de cine. Tal y como afirma Navarro (2016, p. 40), el videojuego sin jugador queda convertido en “otra cosa” un objeto que ya no puede ser simplemente categorizado de videojuego en el sentido estricto de la palabra, por lo tanto, es posible afirmar que no puede existir el juego sin que alguien cumpla el papel de jugador. A medida que la cultura de los videojuegos ha ido evolucionando la definición del jugador se ha desarrollado hasta la acepción de lo que hoy se conoce como “gamer”, este término sería utilizado como equivalente del término coloquial “jugón” que referencia aquel “que tiene especial habilidad y es muy diestro en el juego” (FundéuRae, 2016). Respecto al termino inglés, Iván Ramírez en su *Diccionario de términos de Videojuegos* define al *gamer* como una persona que juega a videojuegos y que “presta una mayor dedicación a

⁴ Videojuegos centrados en la eliminación de objetivos a través del uso de armas de fuego.

⁵ Videojuegos en los que la interacción se realiza a través de comandos textuales que aparecen en la pantalla.

esta actividad, ya sea por ocio o de forma profesional” además, también señala términos derivados en función matices, así quien prefiere juegos especialmente complicados a los que dedica gran cantidad de tiempo es denominado *hardcore gamer*” (jugador duro), o aquel que se dedica profesionalmente a los videojuegos recibe el nombre de *pro gamer* (jugador profesional).

4.2. Orígenes e historia

La historia de los videojuegos puede remontar sus orígenes hasta la década de 1940, en esta época aparece el *Nimatron*, invento que fue presentado al público en la *New York World's Fair* en 1940, esta primitiva computadora era capaz de jugar el juego de estrategia matemática *Nim*, siendo capaz de obtener un porcentaje del 90% de victorias contras los jugadores que aceptaron el desafío de la máquina (Fish, 2021, pp. 6-7). Posteriormente y de acuerdo con Muñoa (2020, p. 1), los primeros ordenadores *ENIAC* aparecen en 1946 para los que se trataron de desarrollar programas de carácter lúdico para jugar al ajedrez. En la década de los años 50, destaca la creación de la maquina *Bertie the Brain*, exhibida en la *Canadian National Exhibition* del 1950, la máquina, de cuatro metros de estatura, era capaz de reproducir el juego tres en raya permitiéndole al jugador elegir entre varios niveles de dificultad (Fish, 2021, p. 7). A finales de esta década puede destacarse el progreso de esta línea de invenciones, ejemplificándose en el primer programa de ajedrez escrito por Alex Bernstein en una computadora *IBM-704* (1957) o la creación *del Mouse in the maze* por parte de estudiantes del *MIT* en la computadora *TX-0* (Thestrong, s.f.). Hasta este punto, muchos autores coinciden en afirmar que aún no se puede hablar de videojuegos tal y como entendemos el término actualmente. Fish (2017, p. 9) postula a *Spacewar!* (1962), como el primer juego para computadora en poder ser trasladado a otros “miniordenadores”, desarrollado por el estudiante del *MIT* Steve Rusell. Su difusión permitió que fuera testado y modificado creando nuevas versiones del videojuego propiciando la aparición en el siguiente año de las primeras consolas de ámbito doméstico, la *Atari* y *Odyssey*, de acuerdo con Muñoa (2020, p. 1). Otro gran avance para la industria de los videojuegos fue su implementación en los salones de juegos Arcade, que a principios de la década de los setenta eran populares por reunir a los jóvenes que podían elegir entre diversas máquinas de entretenimiento como *Zoltar el adivino*, galerías de tiro, o máquinas para jugar al *pinball* (Fish, 2021, p. 10). En 1972 una novedosa máquina apareció en un bar llamado Andy Capp's, en California, bajo el nombre de *Pong*, de aspecto similar a una mesa de *pinball*, pero con un monitor de

televisión en la parte superior, esta máquina reproducía a través de este monitor una versión simplificada de un juego de ping pong, este supuso el primer videojuego concebido como producto comercial y de masas (Pérez, 2012, pp. 23-24). El progreso de los videojuegos en esta década permitió que en 1975 viera la luz el primer juego que empleaba un microprocesador, *Gun fight* de 1975, esta misma tecnología sería la empleada para la creación de uno de los juegos Arcade más icónicos, *Space Invaders* (Fish, 2021, p. 10-11). Las consolas de ámbito doméstico también continuaron desarrollándose durante la época siendo las más icónicas la *Atari 2600*, la *Colecovision*, y la *Intelivision* (Muñoa, 2020, p. 2). La década de los años 80 constituye una época crucial en el avance de la industria de los videojuegos, cabe destacar en primer lugar las cifras de ventas sin precedentes que logró el videojuego *Pac Man*, presentado para la consola *Atari VCS* en 1982, que logró vender 7 millones de copias (Fish, 2021, p. 15). No obstante, también cabe señalar el revés que supuso para la industria de videojuegos norteamericana la llamada “crisis del videojuego” que comprendería el periodo ubicado entre los años 1983 y 1985, en este punto la industria dejó de tener una hegemonía preeminentemente norteamericana debido al auge de la empresa japonesa *Nintendo* y a su consola lanzada en 1983, la *Famicom* o *NES*, como se la conocería en occidente (Belli & López, 2008, p. 163). Es durante esta década que aparecen algunos de los juegos más icónicos hasta el presente como *Mario Bross*, *Donkey-Kong*, *Tetris* y *Pac-Man* (Muñoa, 2020, p. 2), juegos que no se limitaron en una sola entrega, sino que se perpetuaron en sagas, algunas de las cuales han continuado hasta el presente. De acuerdo con Muñoa el lanzamiento de la *PC Engine*, desarrollada por la empresa Nippon Electric Company’s en 1987 supuso el antecedente a las dos consolas que posteriormente dominarían el mercado: la *Super Famicom* de *Nintendo* y la *Mega Drive* de *Sega*, siendo esta última empresa la que posteriormente crearía al icónico *Sonic the Hedgehog* (Muñoa, 2020, p. 2-3), el cual no solo sería uno de sus juegos más exitosos sino que el personaje de Sonic terminaría por convertirse en la mascota de *Sega*, paralelamente a como Super Mario se convertiría en la de *Nintendo*. El avance tecnológico es más notorio en los años 90, lo que propicia la llamada “generación de 16 bits” en la que destacan novedades como la *Super Famicom* de la empresa *Nintendo* (denominada *Super Nintendo Entertainment System* o *SNES* en occidente) que propiciaron un aumento de jugadores atraídos por el desarrollo en los géneros de videojuegos y la implementación de nuevas tecnologías como el CD-ROM (Belli & López, 2008, p. 164). A mediados de la década de los 90, se pasa a la denominada “era de los 32 bits” y rápidamente a la denominada “era de los 64 bits” con

el lanzamiento de la *Nintendo 64*, con la que se da el salto a los videojuegos ubicados en espacios tridimensionales (Muñoa, 2020, p. 3). Ya entrando en la década de los años 2000, *Nintendo* se convierte en el líder del sector de las consolas portátiles gracias a la *GameBoy* o la *Game Boy Advance* (Lafrance, 2003, p. 60). Estas siguen evolucionando a lo largo de esta década hasta la aparición en 2004 de la *Nintendo DS* y la *Play Station Portable (PSP)*, (Belli & López, 2008, p. 166), las cuales introdujeron varias novedades como el caso de la doble pantalla en la *Nintendo DS*, siendo la inferior táctil manejable a través de un lápiz de plástico, o el hecho de poderse plegar de manera similar a un ordenador portátil. Por su parte, la *PSP* incluía un nuevo sistema de almacenamiento para sus videojuegos como lo son los discos *UMD*, además de tener capacidad como reproductor multimedia y *PDA* (Espeso, 2005). En lo que a este desarrollo se refiere, Muñoa (2020, p. 4) establece una generación actual o “octava generación” de consolas y videojuegos, que comprende los modelos más vigentes aparecidos en el mercado hasta ahora como es el caso de la *PS4*, la *Wii U*, la *Switch* de *Nintendo* y la *Xbox One* de *Microsoft*, siendo estos los modelos más punteros de consolas que concentran diversas funcionalidades en las que destaca el aprovechamiento de la conexión a internet.

No obstante, el fenómeno del videojuego no se reduce solamente al ámbito del videojuego industrial, entendido como una producción de una gran empresa que también se encuentra ligada al desarrollo de las consolas y la tecnología para desarrollarlas. En este punto cabe señalar el fenómeno de los juegos *flash*, siendo esta la denominación de todos aquellos juegos desarrollados mediante el programa de software *flash*. De acuerdo con Fdez (2016), Este software fue desarrollado entre los años 1995 y 1996 por el ingeniero Jonathan Grey, siendo concebido originalmente como una herramienta de dibujo denominada *SmartSketch*, siendo posteriormente reinventada como una herramienta de animación basada en vectores bajo la denominación de *FutureSplashAnimator*, siendo adquirido por la empresa *Macromedia*, que posteriormente fue absorbida por *Adobe Systems*. Fdez (2016) afirma que estos minijuegos supusieron un auténtico fenómeno en la red donde se establecieron páginas web que se encargaban de servir como host, es decir de almacenar los juegos para que los internautas pudieran acceder, rápidamente aparecieron juegos que alcanzarían gran popularidad como es el caso de *Alien Hominid* en 2004. Una característica del ámbito de los juegos *flash* o minijuegos fue la libertad creativa de la que gozaban los autores de estos juegos quienes no estaban subordinados a las exigencias del mercado ni a la censura impuesta a los videojuegos comercializados.

El desarrollo tecnológico de los dispositivos de telefonía móvil ha permitido que se desarrollen hasta tal punto que la función de realizar llamadas a veces queda en un segundo plano en dispositivos que actualmente son capaces de conectarse y navegar por internet, realizar y modificar fotografías, servir como calendario o reloj, enviar mensajes, realizar compras, entre muchas otras, entre las que se incluye jugar a videojuegos. Fernández (2019, p.193-194) apunta que algunos dispositivos móviles de la década de 1990 ya integran pequeños juegos en el móvil. La evolución de la tecnología y de las características de estos dispositivos permitió el desarrollo de los juegos para móvil, terminando por convertirse en el mayor mercado de videojuegos portátiles. La aparición del *Android Market* en 2008 supondrá una nueva plataforma para los numerosos emprendedores y creadores que realizaban por aquel entonces juegos *flash* pero que no habían conseguido introducirse en las grandes industrias de consolas o de juegos comerciales para PC (Fdez, 2016). La generación de dispositivos móviles más recientes consta en su mayoría de procesadores gráficos de alta capacidad capaces de ejecutar juegos muy avanzados a nivel gráfico que constan de animaciones en 3D, siendo un caso especialmente reseñable el del videojuego de *Pokemon Go*, el cual se destaca no solo a nivel de éxito del videojuego, sino del auténtico fenómeno social que supuso la implementación de la tecnología de la realidad aumentada⁶ (Webedia Brand Services, 2020).

Junto con la telefonía móvil, otra de las grandes alternativas al mercado y a la industria tradicionales de videojuegos fue la plataforma *Steam*, creada por la empresa de videojuegos *Valve* en 2003, aunque como un software anti-piratería y anti-hackeo, siendo reconvertida en tienda de videojuegos online entre los años 2004 y 2005, consiguiendo en los años siguientes que terceras empresas optaran por poner varios de sus títulos a la venta en *Steam* (Pascual, 2018). Cabacas (2018) afirma que el éxito de *Steam* viene dado por la constante incorporación de mejoras y actualizaciones de la interfaz de la plataforma, cabe destacar entre sus innovaciones el lanzamiento de *Steamworks* en 2008, una aplicación para desarrolladores, además de la iniciativa *Steam greenlight* que permite a los usuarios de la plataforma de *Steam* influir en la adición de nuevos videojuegos elaborados por creadores o empresas independientes de acuerdo con Gonzalez (2013). Si bien, Los juegos *flash* permitieron a toda una generación de pioneros empezar a adentrarse en el mundo del desarrollo de videojuegos de manera independiente, también

⁶ Utilización del entorno real por parte del videojuego para crear una experiencia mas inmersiva.

cabe señalar el auge de nuevas plataformas como los videojuegos para móviles o las plataformas online como *Steam*, y de acuerdo con Pérez (2018), se produjo un desplazamiento notable del público consumidor y también de muchos creadores hacia estas plataformas. La conclusión de la época de los juegos *flash* vino finalmente dada por la desaparición del software *flash* a finales del 2020, lo que supuso definitivamente el fin cualquier posibilidad de continuidad de este tipo de videojuegos (20Minutos, 2020).

Si bien este recorrido no abarca muchos aspectos que podrían considerarse importantes en el auge de la historia del videojuego y tampoco se mencionan ni describen algunos títulos icónicos de la industria, permite abordar su surgimiento el de las diversas videoconsolas y como la evolución de estas se encuentra estrechamente ligada al desarrollo tecnológico e informático.

5. La Novela Visual

Tras la introducción sobre las generalidades del videojuego y su historia, cabe remarcar como en ninguna de las anteriores categorizaciones sobre videojuegos aparece la categoría de la Novela visual. Este factor es indicativo de la necesidad de profundizar en este género abordando los aspectos mas destacables relacionados con el: características principales, historia, y clasificación.

5.1. Definición

Desde un principio pueden conjeturarse varias posibilidades sobre este género, por un lado, podría tratarse de una subcategoría que fue automáticamente asimilada a otra de carácter más general, otra posibilidad sería que fuera tipología de videojuegos recientemente inventada y por ello no haya aparecido en estudios anteriores a su concepción, otra posibilidad sería que sea una categoría de juegos impopular y que por lo tanto no ha llamado la atención de un público general. Para tratar de plantear una respuesta a esta cuestión es menester que primero se trate de aportar una definición básica de en qué consiste la categoría de la Novela visual. Para empezar, puede señalarse la definición expresada en Gamerdic (2014) que define la Novela visual como “Género de videojuego de aventura que presenta mayormente imágenes estáticas, con las que el jugador tiene una interacción muy limitada. Está particularmente centrado en una historia, o contiene en sus escritos una narración similar a la de una novela. Esta descripción resulta acertada a pesar de su brevedad, la mayoría de las Novelas Visuales se presentan como historias narradas en las que se añaden imágenes como refuerzo visual y la

interacción del jugador es mucho más simple en lo que respecta a los requerimientos estos juegos, en los que el jugador no debe explorar un mundo virtual, resolver puzles ni trabajar en las estadísticas de los personajes para que puedan avanzar por el juego. La descripción sobre la Novela Visual aportada por el Instituto Cervantes Manchester aunque semejante en lo fundamental a la anterior, realiza interesantes apuntes sobre sus características: en primer lugar se apunta a otro elemento que complementa a la narración, la adición de sonido en forma de música de ambiente o de voces correspondientes a los diálogos de los personajes, también coincide con lo anteriormente señalado sobre que constituye un género cuyas mecánicas son especialmente simples reduciendo la aportación del jugador a la toma de decisiones que permiten abordar diversos rumbos en la historia y finalizar en diversas conclusiones, e incluso esto puede ser aun omitido en el ámbito de las Novelas Cinéticas⁷ o *Kinetic Novels* donde no existe la mecánica de la toma de decisiones convirtiendo al jugador en mero espectador del transcurso de la historia (Instituto Cervantes Manchester, 2020, 0m38s-1m24s). Rubio (2020, p. 12) señala el origen de la Novela Visual en Japón y destaca la influencia de la cultura del país sobre la estética de las Novelas Visuales, señalando principalmente la característica sobre que el estilo de dibujo es el propio del cómic japonés o *manga*. Por su parte, Gómez (2017, p. 27) tras analizar diversas definiciones existentes de la Novela Visual, apunta una serie de características intrínsecas de esta tipología, de las que cabe destacar por un lado, la existencia de diversos recorridos en la historia del videojuego a los que se accede dependiendo de las diversas decisiones que tome el jugador (exceptuando el caso de las denominadas novelas cinéticas, las cuales se abordaran posteriormente) y también los elementos particulares adquiridos por tratarse de títulos elaborados bajo la idiosincrasia japonesa, siendo estos: la estética propia de los medios de la historieta nipona como el *manga* o el *anime*, frecuencia de contenido erótico o sexualización, y la salida de estos títulos en idioma japonés. esto se relaciona con las anteriores afirmaciones de Rubio (2020, pp. 12-14) quien además señala que, debido a la irregularidad de la exportación de este género, la única posibilidad de acceder a algunos de estos títulos en otro idioma que no sea el japonés original es mediante traducciones realizadas por seguidores al margen de las vías oficiales. Por su parte, López (2015, p. 20) realiza una analogía entre la Novela Visual y el concepto tradicional del libro, afirmando que su función en ambos casos es esencialmente la narración de una historia, con la divergencia que el formato de

⁷ Subgénero de la Novela Visual, se aborda con más detenimiento en el apartado 5.3.1.

videojuego permite la agregación de diversos elementos auditivos y gráficos que facilitan la inmersión del lector.

Tras aclarar el primer apartado respectivo a la definición esencial de este género y sus características intrínsecas, es menester el señalar los elementos principales que componen la Novela Visual. Por una parte, Gómez (2017, p. 29) señala como primer elemento para tener en cuenta los escenarios (Fig.1), constituidos mediante el uso de imágenes estáticas donde se desarrolla la acción, a pesar de tratarse de fondos inmóviles pueden emplearse variaciones del mismo fondo para indicar cambios en este como el momento del día o la estación del año (Rubio, 2020, p. 15). El siguiente elemento para tener presente son los personajes también denominados como *Sprites* (Fig.2) (representaciones en diversa actitud o gesto del mismo personaje) que de acuerdo con López (2015, p. 22) constituyen el elemento principal de la historia. Rubio (2020, p. 5) afirma que se remarca su papel primordial en la historia ubicándolos en un primer plano totalmente desproporcionados en relación con el fondo. La siguiente característica para tener en cuenta es el apartado relativo al contenido auditivo que López (2015, pp. 22-23) agrupa bajo la categorización de música, y que comprende todo elemento sonoro que acompaña a la narración textual pudiéndose distinguir tres tipologías, por un lado, el acompañamiento musical de la historia, luego encontraríamos los efectos de sonido y por último señalar el doblaje mediante actores de voz del contenido de los diálogos. Otro aspecto no tan perceptible a primera vista es en realidad un elemento común en la gran mayoría de los videojuegos, es la denominada interfaz (Fig.3), constituida por los recuadros de textos y menús donde se ubica la información transmitida al jugador como, por ejemplo, los textos, fechas y otros datos de interés (Gómez, 2017, p. 31). Por último, cabe señalar una última categoría dual señalada por López (2015, p. 24) y estando conformada por los *CG's* o gráficos de computadora, imágenes de una calidad especialmente alta que a diferencia de los fondos o los *sprites*, son independientes y se emplean para ilustrar un momento de gran importancia en el juego, esta misma función la pueden cumplir también pequeñas secuencias animadas, dependiendo del presupuesto del juego, normalmente se reducen a las secuencias de apertura y cierre del videojuego.

Habiendo expuesto ya la definición esencial del género y anotado sus características particulares, cabe abordar el tema de la delimitación, o expresado de otro modo, sus fronteras, es decir, establecer que no es una Novela Visual. Esto se debe a que fácilmente se dan casos de tipologías que absorben sus elementos característicos y los combinan con

otras mecánicas de juego como el combate por turnos o la resolución de puzzles. Esto ya es abordado en el video del Instituto Cervantes Manchester (2020, 1:25m-1:37m) que ya toma la decisión de apartar los títulos que incorporen mecánicas diferentes a la mera toma de decisiones por parte del jugador. Siguiendo este criterio es posible encontrar diversos títulos “problemáticos”. Como ejemplos de videojuegos que presentan mecánicas híbridas cabe citar los ejemplos aportados por Toppan (2019) quien ya aborda la cuestión de los límites de lo que puede considerarse dentro este género y trata la cuestión de diversos videojuegos que incluyen elementos característicos de las Novelas Visuales sin pertenecer estrictamente al género, como el videojuego *Persona 4 Golden*, que presenta modalidades híbridas con el formato RPG. también pueden darse el caso de una Novela Visual con adiciones de retos de modalidad puzzle como, por ejemplo, el videojuego *Ghost Trick: Phantom Detective* donde el avance en la historia se ve condicionado por la resolución de desafíos del tipo puzzle, es remarcable la comparación que Toppan realiza de este último título con *Phoenix Wright: Ace Attorney* también calificable de Novela Visual aunque cuenta con elementos de *point and click*⁸, concluyendo que el juego de *Phoenix Wright: Ace Attorney* sí que podría calificarse como Novela Visual mientras que *Ghost Trick: Phantom Detective* no, argumentando que en un el primer título predominan más estos elementos característicos en comparación al segundo ejemplo. Otros ejemplos que podrían destacarse dentro este contexto de videojuegos que se encuentran en un punto ambiguo en lo referente a su inclusión dentro de la Novela Visual, serían varios videojuegos de la desarrolladora de videojuegos *Cing*, actualmente desaparecida, para la consola portátil *Nintendo DS*, publicados entre los años 2005 y 2010. Cabe destacar un breve reportaje dedicado a este género en la página web Destino RPG, recoge varios de estos títulos como *Another Code* (2005), *Hotel Dusk:Room 215* (2007) y su secuela *Last Window: el secreto de Cape West* (2010), los reciben esta clasificación, además de mencionar su implicación en el auge de las Novelas Visuales en occidente (Memele, 2017). No obstante, en otras páginas web las categorías difieren, el videojuego *Another code* y también su secuela *Another Code: R* (2009) para la consola Wii, reciben la etiqueta de Aventura Gráfica y *Point and click* en la web Vandal.net (s.f.), por su parte también se ha hallado la misma categorización para el juego *Hotel Dusk: Room 215* en MeriStation (s.f.). El género de la Aventura Gráfica de acuerdo con la descripción acuñada en Gamerdic (2013) podría considerarse como una rama de los videojuegos de aventuras

⁸ interaccionar con elementos del juego pulsándolos o haciendo clic con el ratón sobre ellos.

centrada en el avance de una historia a través de la interacción con los elementos del entorno virtual a través de mecánicas diversas como la del puzle, por ejemplo, puede ser considerado como un género derivado de las aventuras conversacionales donde la progresión de la historia se lleva a cabo mediante comandos textuales. Fernández (2012, pp. 103-105) establece un listado de cinco características propias de la Aventura Gráfica, de entre los que cabe destacar tres: la resolución de puzles o desafíos lógicos para el avance en la historia, la manipulación de objetos y la interacción con otros personajes presentes en el entorno con diversos propósitos y fines, y la experimentación por parte del jugador del entorno virtual para poder resolver los desafíos que se le plantean. Es posible suponer que los géneros de la Aventura Gráfica y la Novela visual son fácilmente confundibles entre ellos debido a la primacía que se da en ambas tipologías al aspecto narrativo, también en la Aventura Gráfica, la historia y el juego en si son dos elementos intrínsecamente relacionados (Fernández, 2012, p. 104). En cualquier caso, es un hecho que existen videojuegos que comparten características de ambos géneros y suponen una problemática a la hora de clasificarlos, como ejemplo podemos remitirnos de nuevo al caso de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, el cual es considerado como una Novela visual por Toppan (2019), pero que, no obstante, Fernández (2012, p. 105) califica de Aventura Gráfica al encontrar que coincide con las características propias de este género. Otro ejemplo de esta problemática aparece también con otros diversos títulos como por ejemplo *Another code* (2005) que incluye también desafíos de resolución de puzle propios de las Aventuras gráficas. Un último caso destacable de videojuego que se encontraría en un límite ambiguo de poder ser considerado como Novela visual es el título creado por Kenji Eno *Real Sound: Kaze no Regret* lanzado en 1997 para la *Sega Saturn* exclusivamente en Japón, este videojuego es clasificado como un Audiojuego de aventuras, los Audiojuegos (Audiogames) son videojuegos opuestos a los juegos tradicionales que se centran más en los efectos sonoros que en los gráficos, explorando nuevas posibilidades para la atmosfera y la experiencia de juego además de volverlos productos accesibles para personas visualmente discapacitadas, de acuerdo con la definición acotada en Audiogames.net (s.f.). El juego se plantea como una novela auditiva, sin apoyo gráfico alguno, manteniéndose la pantalla en negro mientras se juega, y donde la narración de la historia se detiene para plantar diversas opciones que determinaran el desarrollo de una ruta de la historia o de otra, de acuerdo con Chibimogu (2008). Esta particular concepción se debió al interés de Kenji Eno por crear un videojuego adaptado para las personas con discapacidad auditiva, lo que impulsó la

creación de este título que priorizaba los elementos sonoros en detrimento de los visuales, hasta el punto de que el envoltorio del videojuego, el *packaging*⁹ se adaptó también a este planteamiento redactándose las instrucciones del videojuego en braille, todo con el fin de facilitar el acceso al título a las personas discapacitadas (Martí, 2021). Este resulta un caso interesante debido a que esencialmente comparte la misma mecánica de juego propia de las Novelas visuales, pero elimina totalmente el contenido visual, por lo que la denominación de Novela Visual llega incluso a ser contradictoria. Podría considerarse que este proyecto supuso un precedente a muchas otras iniciativas de crear videojuegos adaptados a las personas que padecen de ceguera como por ejemplo el título *Huyendo en la oscuridad* donde el jugador debe enfrentarse a varios enemigos, pero con ausencia de cualquier contenido gráfico (Caballero, 2014), o también, en la línea de la Novela visual e implicando un paralelismo con *Kaze no Regret*, el proyecto de fin de Grado planteado por Joaquín Granell, quien elabora un caso práctico de adaptación audiodescrita de la Novela visual *Katawa Shoujo* con el objeto de plantear el potencial de este género como un producto accesible para personas ciegas (Granell, 2020, p. 2). Si bien el proyecto de Granell podría enmarcarse más fácilmente dentro del ámbito de la Novela visual siendo una adaptación de un título preexistente, el videojuego desarrollado por Eno supone un caso más complejo al tratarse de un producto que rompe totalmente con el apartado visual (en referencia solamente a la primera versión de *Kaze no Regret*), no obstante, el seguir coincidiendo con dos aspectos clave: la mecánica de juego y la importancia clave de la narración.

5.2. Origen y trayectoria

Ya tratada la definición de la Novela Visual, cabe abordar el surgimiento del género, recorrido y desarrollo a lo largo de los años. El precedente más remoto al que es posible remontarse es el género de las Aventuras conversacionales, en los que se interactúa con el juego a través de comandos textuales. El título que da lugar a este género es el videojuego *Colossal cave* (Fig.4) también conocido como *Adventure* (c.1976) realizado por William Crowther y Donald Woods (ifwiki.com, 2020). Este videojuego no fue realmente el primer programa que pudiera emular una conversación textual en la década de 1970, sin embargo, supuso una fuente de inspiración que desembocaría en la popularización de los juegos basados en las aventuras de texto y su desarrollo y evolución, durante los años 80 y los años 90 (Jerz, 2007, s.p.). En la década de los años 80, el equipo

⁹ Conformado por el envoltorio protector del juego, además del librito de instrucciones.

de *Sierra Entertainment* conformado por aquel entonces por el matrimonio Williams, desarrollaron el videojuego *Mystery house* (1980) para el ordenador *Apple II*, siendo la primera Aventura Conversacional que incorporaba gráficos computarizados (Acks et al., 2020).

En este punto, cabe trasladar el marco de la acción a Japón, donde en 1983 vio la luz el que es considerado como el primer título de Novela visual, *Portopia Serial Murder Case*, con el cual pretendía acercar al público japonés al género de los *Juegos de aventura*, por lo que pueden establecerse reminiscencias con títulos de este género precedentes como el anteriormente denominado *King's Quest and Sam's Spade* y el anteriormente mencionado *Mystery House* (Crimmins, 2016). Cabe señalar que este videojuego es frecuentemente señalado como el punto de partida de la Novela visual, no obstante, Toppan (2019) menciona al videojuego de 1982 *Lolita: Yakuken*, el cual consiste en una suerte de simulador del juego *pedra, papel o tijeras* con tintes eróticos que se vale de gráficos del estilo *anime*. Respecto a este ejemplo, si bien es cierto que puede entenderse como un precedente en lo que respecta al uso de una estética propia de la animación japonesa y de la influencia que tendrá el contenido erótico en algunos de los subgéneros de la Novela Visual, la mecánica del juego no parece centrarse tanto en el contenido narrativo o la historia (aparentemente nula) como en la simulación del juego de *pedra papel o tijeras* (aun teniendo presente que esto se hace mediante una mecánica basada en texto), lo que técnicamente lo distanciaría de los parámetros característicos del género. Posteriormente en 1986, el título *Shuishi no Dragon* fue lanzado al mercado para la consola *NES*, por la compañía de juegos japonesa *Square*, el videojuego resulta destacable debido a la incorporación de iconos que se correspondían con posibles acciones que el jugador podía realizar dentro del juego (Choi, 2019). Otro título remarcable de la misma década es *Snatcher* (1988) desarrollado por Hideo Kojima (creador también del conocido *Metal Gear*), de temática de ciencia ficción postapocalíptica con notables reminiscencias a clásicos del cine de ciencia ficción estadounidense como *Blade Runner* y *Terminator* (Toppan 2019). *Snatcher* puede destacarse en el apartado técnico debido a calidad de los gráficos, las voces del juego y la adición de secuencias totalmente animadas (Choi, 2019).

Ya en la década de 1990, empezaron a aparecer nuevas propuestas dentro de la Novela Visual en lo referente a la diversificación de los géneros, dentro de la tipología del *Dating Sim* cabe destacar el título desarrollado por Konami *Tokimeki Memorial* (1994), el cual no supone el primer título de este género, puesto que pueden mencionarse ejemplos

anteriores como *No Ri Ko* (1988) pero si el que propició su popularización además de estandarizar diversas características que progresivamente se convertirían en arquetípicas de los *Dating Sim*, como: el gestionar diversas relaciones románticas como parte de la vida cotidiana, mecánica de múltiple elección de opciones y diversas posibilidades de desarrollo de la historia según las elecciones del jugador (Crimmins, 2016). Otro juego destacable publicado en el mismo año fue *Angelique* creado por *Ruby Party*, equipo de desarrollo exclusivamente femenino, para la consola *NES* (Toppan 2019) el cual es considerado como la primera Novela visual de la categoría *Otome*¹⁰, de acuerdo con Choi (1994). Hasta este punto, es posible observar como el recorrido se centra prácticamente en el mercado japonés, y pocos son los títulos que llegan a ser exportados a mercados occidentales, como en el caso de *Snatcher*. Ya en el año 2001 surge, para la consola portátil *Gameboy Advance*, el título *Ace Attorney* (2001) (Fig.5), Toppan (2019) argumenta que la aparición de este título fue esencial para la introducción definitiva de la Novela Visual en Norte América, además de convertirse en una prospera y exitosa franquicia. Ciertos paralelismos entre la premisa de este juego, junto con su mecánica de juego relativa a la investigación y resolución de casos legales, permiten entrever reminiscencias con *Portopia* (Fig. 6), de la década de 1980, lo que facilita la comprensión del avance en cuanto a la calidad de los elementos audiovisuales en este intervalo de veinte años.

No obstante, la introducción del género de la Novela Visual en el ámbito occidental durante la primera década de los años 2000 puede considerarse mucho más notoria las décadas anteriores. De acuerdo con Choi (2019), algunos de los títulos de este periodo como por ejemplo *Ever 17: Out of Infinity* del año 2003 y La serie de entregas *Zero Scape* que empezó a lanzarse en el año 2009, fueron lanzados tanto en el mercado japonés como en el americano traducidos al inglés. Durante este periodo cabe mencionar un título que a pesar de pasar muy desapercibido resulta interesante para el presente recorrido temporal, puesto que se trata de uno de los pocos casos de Novela Visual producida y lanzada en el marco occidental, el título en cuestión es *Sprung* (2004) videojuego producido por el estudio francés *Guillemot* (actualmente desaparecido) para la videoconsola portátil *Nintendo DS*, pueden apuntarse dos rasgos particulares de este título, por un lado la utilización de una estética visual más próxima a los estándares occidentales y por otro

¹⁰ Traducido como “juego de doncellas”, categoría de la Novela Visual, se detalla más información en el apartado 5.3.7.

lado la posibilidad de escoger entre dos personajes de distinto sexo, Brett o Becky que posibilitan dos opciones distintos de trama para el juego (Hellal, 2020). Durante este periodo, también hay tener en cuenta propuestas e iniciativas al margen de la industria del videojuego, es menester señalar aquí al ámbito de los juegos *flash*, del cual ya se ha hecho mención anteriormente en el presente trabajo. Pueden destacarse algunos títulos realizados por desarrolladores independientes que emulan al *Dating Sim* japonés, entre ellos puede mencionarse como ejemplo *Love Hina sim date RPG*, el cual se trataría de un simulador de citas con elementos de *Rol Playing Game* inspirado en el manga *Love Hina*. La existencia de este tipo de títulos puede interpretarse también como una vía de influencia de la estética y los planteamientos de la Novela Visual en occidente, aunque probablemente de repercusión más modesta en un principio, suponen un precedente para lo que posteriormente serían proyectos de Novelas Gráficas realizadas por desarrolladores independientes, como el caso de los títulos desarrollados por Angela He *Missed Messages* (2019), y *A new life* (2020) ambas Novelas Visuales lanzadas a través de la plataforma online *Steam* que combinan elementos trágicos y románticos (probablemente calificables como *Otome* o *Nakige*), además de emplearse un estilo de diseño y uso del color muy característico, que lo aleja de la estética *anime* imperante en las Novelas Visuales (Fig.7) (*Steam*, s.f).

A inicios de la segunda década del siglo XXI siguen proliferando los títulos de Novela Visual que tuvieron una buena acogida en el mercado occidental, ejemplo de ello son *Nine hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009) y *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (2010), también ambos incorporan elementos ajenos a este formato como exploración en entornos 3D o desafíos puzzles (Toppan, 2019). Estos lanzamientos coinciden con la traducción y el lanzamiento en idioma inglés de la popular saga de Novelas Visuales *Higurashi no Naku Koro ni* que posteriormente volverían a ser lanzados en el 2015 para la plataforma *Steam* en una nueva versión remasterizada (Choi, 2019). Un hecho remarcable es también la aparición algunos títulos que tratan de transgredir o parodiar los estereotipos de determinados géneros de la Novela Visual. Es posible plantear que esto se trate de una reacción natural debido a la gran popularización y estandarización de algunos géneros, entre los que podría destacarse el caso del *Dating Sim*, por ser uno de los más notorios. De acuerdo con Choi (2019) en el año 2011 es lanzado el curioso título *Hatoful Boyfriend* un simulador de citas que sustituye a los personajes humanos por palomas, en el que resulta destacable como se trata de un juego con sólidas tramas

argumentales capaces de derivar de la tragedia al horror. Siguiendo esta misma premisa de la subversión de los tópicos o clichés de las Novelas Visuales románticas y los simuladores de citas, destaca el caso de *Doki Doki Literature club!* (2017), desarrollada por *Team Salvato* que también se sirve de los estereotipos de los simuladores de citas, para así crear unas falsas expectativas y ocultar la verdadera naturaleza de la trama del juego centrada en el terror (Fig.8), de acuerdo con Toppan (2019). Otro ejemplo presente en *Steam* mucho más apegado al concepto de *Hatoful Boyfriend*, es *Creature Romances: Kokonoe Kokoro* (2018) de la desarrolladora Sekai Project, donde el protagonista, siendo este un humano corriente, interactúa con criaturas que presentan una combinación de rasgos zoomorfos y antropomorfos en una tónica propia de los simuladores de citas.

De acuerdo con Toppan (2019), en los últimos años el género de las Novelas Visuales se ha ido popularizando, gracias a diversos títulos que a pesar de realmente tener mecánicas híbridas han influido en el acercamiento de este género al mercado occidental, también hay que mencionar otras plataformas como *itch.io* que alberga varios proyectos de desarrolladores independientes, o también *Steam* que cuenta con un considerable catálogo de Novelas visuales. Huebner, Zackery & Cuevas (2021) destacan varios títulos lanzados para la consola *Nintendo Switch* en el 2021 relacionados con el género de la Novela Visual, entre los que puede destacarse *The Charming Empire*, de género romántico que no añade mecánicas ajenas al género como puzzles o exploración del entorno, ciñéndose a las mecánicas tradicionales del género. También es necesario señalar como las Novelas Visuales no se encuentran desfasadas respecto a la implementación de novedades tecnológicas que van ganando preeminencia en el ámbito de los videojuegos, Toppan (2019) ejemplifica esto con el título *Tokyo Chronos, My Dearest Inc* (2019) que implementa la Realidad Virtual o VR (*Virtual Reality*) permitiendo una mayor inmersión en la trama.

5.3. Categorías de la Novela Visual

Una vez más, cabe remitirnos a la problemática que supone el tratar de realizar clasificaciones cerradas de los videojuegos mencionada en Cano, Hernández y Parra (2015, pp. 2154-2155) puesto que también pueden hallarse los mismos inconvenientes al tratar de realizar subcategorizaciones o subgéneros dentro de un mismo género de videojuegos. La primera problemática a la hora de abordar los categorías dentro de la Novela Visual que es planteada por Gómez (2017, pp. 36-37) radica en la diferencia de terminologías empleadas en Japón y en occidente, siendo que en Japón frecuentemente

se establece una división entre las Novelas Visuales, que supondría la clase más restrictiva en lo que respecta a incorporación de mecánicas de juego ajenas a la toma de decisiones respectivas a la ruta de desarrollo a seguir, y los Juegos de Aventura que sí que incorporarían estas mecánicas de juego más variadas, mientras que en el ámbito occidental este criterio de distinción se vuelve mucho más difuso. Esta argumentación es fácilmente relacionable con las constantes discrepancias encontradas a la hora de considerar a varios títulos como Novelas Visuales, puesto que suele ser frecuente el observar Videojuegos clasificados como esta categoría cuando por sus características probablemente originalmente en Japón reciben una etiqueta más especializada o precisa. La categorización de Gómez (2017, pp. 36-40) es especialmente interesante para los propósitos del presente trabajo debido a que plantea diferentes parámetros sobre los cuales puede realizarse una clasificación, por un lado, plantea que los criterios técnicos dentro de la Novela Visual posibilitan el establecimiento de dos categorías las cuales son, por un lado, la Novela Cinética y por otro la Novela Sonora, una característica destacable de la propuesta de Gómez, es la adición de una categoría para incluir a los juegos Novelas visuales híbridas que plantean. En otro ámbito estarían las clasificaciones realizadas teniendo en cuenta el contenido de la trama del juego sin tener en cuenta aspectos técnicos o mecánicas de juego como lo serían el género *Otome* o el *Eroge*. Respecto a esta cuestión, el mismo Gómez expresa que en su trabajo no pretende tratar todas las ramificaciones existentes, recogiendo solamente las que a su criterio son más significativas.

5.3.1. Novela Cinética

La novela cinética posee la particularidad de no integrar la mecánica de toma de decisiones por parte del jugador, lo que, además, imposibilita otra característica frecuente que son las diversas posibilidades de finales alternativos de la historia lo que esencialmente las convierte en una experiencia similar a un audiolibro con elementos visuales (Gómez, 2017, p. 37). Este rasgo ha permitido abrir un debate sobre si realmente puede considerarse a esta categoría como videojuego propiamente dicho, de acuerdo con lo mencionado por Ahmadmanga (2017) acerca de que el factor que genera la polémica radica en que estos títulos no presentan ningún “desafío” para el jugador. Un ejemplo de este tipo de novelas es *Umineko naku koro ni* (2008), el cual al contrario de lo que podría esperarse en un principio, goza de una recepción favorable en plataformas digitales como se refleja en la página *Steam* (2016).

5.3.2. Novela sonora (*Sound novel*)

De acuerdo con Gómez (2017, p. 37), a esta categoría corresponden aquellas Novelas Visuales que priorizan el contenido sonoro sobre el visual, por lo que los temas musicales, los efectos sonoros y las voces se convierten no solo en un acompañamiento durante el progreso de la narración, sino que adquieren un mayor significado. De acuerdo con el sitio web Giantbomb (s.f.) el origen de este término puede atribuírsele a la franquicia de títulos desarrollados por *Chunsoft* bajo la denominación de *Sound Novel*, postulando al título para la consola *Super Famicom*, *Otogirisou* del 1992. Sin embargo, otro título que recibe la denominación de novela sonora en el listado de Gómez (2017, p. 37) es el videojuego del 2002, *Higurashi no naku koro ni*, siendo destacable debido a su considerable proyección habiendo tenido varias adaptaciones a otros medios, como el cómic, el *anime*, la novela ligera y películas y series en imagen real (expansion.fandom.com, s.f.). El anteriormente comentado *Real Sound: Kaze no Regret* técnicamente entraría dentro de este género, pero debido a sus características puede considerarse como una versión extrema de la premisa de las novelas sonoras, eliminando cualquier vestigio de elemento visual del videojuego.

5.3.3. Videojuegos híbridos

La última categoría comentada por Gómez (2017, p. 38) en la que se englobarían aquellos títulos que presentan elementos propios de otros géneros ajenos a la Novela Visual. Realmente no se trata de un género propiamente dicho, sino que supone una suerte de cajón de sastre en el que incluir a aquellos títulos ambivalentes entre dos posibles clasificaciones. Pueden incluirse varios de los títulos citados anteriormente, varios de ellos muy populares, como lo son las sagas *Phoenix Wright* y *Danganronpa*.

5.3.4. Romance (*Dating Sim, Harem, Boys love game*)

A partir de este punto ya se tratan los géneros según el contenido de los videojuegos. Como punto de partida, cabe señalar el género Romance como una etiqueta común en la que englobar aquellas Novelas Visuales basadas en las relaciones amorosas, siendo el formato más frecuente los *Dating Sim* (Fig.9) en los que el jugador debe enfocarse en conquistar a su interés romántico, normalmente contando con diversas posibilidades de recorrido de la trama con finales positivos o negativos dependiendo de las elecciones del jugador (Toppan, 2019). Las etiquetas de *Harem* y *Boys love game* implican puntualizaciones relativas a la naturaleza de los intereses románticos del protagonista del

juego. De este modo en una Novela Visual *Harem* el protagonista posee varios intereses amorosos (generalmente personajes femeninos) y los *Boys love games* giran en torno a relaciones románticas de carácter homosexual entre personajes masculinos (Benlloch, 2019). Como ejemplo puede resaltarse aquí el *Dating Sim* lanzado en el 2018, *Monster Prom*, el cual introduce la particularidad de un estilo de artístico muy cercano a la animación norteamericana, así como la inusual característica (dentro de este género) de ser un juego con opción Multijugador (Steam, 2018)

5.3.5. Eroge y Nukige

Ambos implican la presencia de contenido de índole sexual en el videojuego, el motivo de nombrarlos conjuntamente se debe a que es posible plantear una relación gradual entre ellos, ubicándose el *Nukige* en un estadio superlativo al del *Eroge* en lo que se refiere al contenido explícito mostrado. Gómez (2017, p. 38) apunta sobre la generalidad con la que se emplea el termino *Eroge* (una abreviatura de la nomenclatura *Erotic game*) para denominar a cualquier juego que cuente con cierto grado de contenido erótico, de intensidad y cantidad variable dependiendo del título. Por otro lado, el *Nukige* (Juego de onanismo) consistiría en un tipo de Novelas Visuales enfocado en el contenido sexual de la historia (Gomez, 2017, p. 39). La clasificación de una Novela Visual con contenido sexual en una u otra categoría dependería según lo expuesto anteriormente sobre la intensidad con la que este contenido se manifiesta. Como ejemplos de *eroge* pueden citarse títulos como *Pico Sim Date 3* (2015) y *Huniepop* (2015), siendo ambos también juegos de género *Dating Sim* y con ciertas mecánicas de juego ajenas al género, como minijuegos o sistemas de parámetros de atributos de los personajes. El contenido sexual no se manifiesta en la totalidad del juego, sino más bien como un “bonus” cuando se alcanza el final de algún recorrido de la trama. Como ejemplo de *Nukige* puede citarse el título *Aniki No Yome-san nara, Ore ni Hamerarete Hiihii Itteru Tokoro Da yo* (2013) de la desarrolladora *Orcsoft*, que ejemplifica los tópicos de esta categoría, como una estética visual más próxima al *hentai*¹¹ con una sexualización de los personajes femeninos mediante la exageración de sus atributos físicos, además de la frecuencia de conductas y actitudes inmorales por parte de los personajes principales (vndb.org, s.f.).

¹¹ Denominación que recibe el manga japonés de contenido pornográfico.

5.3.6. *Nakige* y *Utsuge*

Al igual que en el caso anterior se ha estimado mencionarlos conjuntamente debido a lo similar de su planteamiento. De acuerdo con Toppan (2019) ambas categorías tratan de conmover al jugador, mediante argumentos dramáticos y chocantes, la diferencia entre ambas categorías radicaría en que mientras el *Nakige* (juego de llanto) puede tener, dependiendo de las decisiones del jugador tanto finales positivos como negativos, el *Utsuge* (juego deprimente) solo permitiría finales con connotaciones negativas. La división entre ambos géneros se torna más clara a través de los ejemplos, pudiéndose mencionar el título *Yume Miru Kusuri* (2005), que plantea una trama basada en la vida escolar ofreciendo tres posibilidades de interacción romántica con tres personajes femeninos, y dentro de estas tres posibles tramas hay dos posibles finales uno positivo y otro negativo, en las diversas tramas argumentales del juego se tratan temas como el bullying, los problemas emocionales y la adicción a las drogas (TheSammies, 2014). Por otro lado, el *Utsuge* supone un caso más infrecuente, pues la mayoría de las Novelas Visuales dramáticas suelen habilitar un final positivo al que el jugador puede llegar a través de las elecciones consideradas como “correctas”. Sin embargo, puede catalogarse al videojuego del 2013 *Saya no Uta* como un juego *Utsuge*, debido a lo oscuro de su trama en la que se hace alusión al asesinato, la violencia sexual, el horror sobrenatural, etc. (Eisenbeis, 2013). Además de que en este título si puede afirmarse que en cualquiera de los posibles finales predomina un contexto preeminentemente negativo (saya-no-uta.fandom.com. s.f.).

5.3.7. *Otome*

La última de las categorías de este listado no se establece por el contenido de la trama del videojuego, sino en función al público que se dirige. Según Gómez (2017, p. 39) la categoría *Otome* (juego de doncellas) comprende aquellos títulos que por sus características son enfocados para el público femenino. Núñez (2018, pp. 9-10) por su parte aporta más información sobre este tipo de productos, inscribiéndolos dentro de una tendencia del mercado interno japonés donde no resulta extraño la creación de ramas de productos de la cultura *anime* y manga japonesa especialmente enfocados al público femenino, aunque esto no impide que un parte del público masculino pueda interesarse por ellos. Puede destacarse el videojuego *Angelique* del año 1994, realizado por desarrolladora *Ruby Party* y publicado para consola SNES, que plantea dos objetivos, por una parte, el conseguir que el personaje principal alcance el estatus de reina

satisfactoriamente y por otra trata las interacciones románticas del personaje principal con nueve caballeros.

6. Conexiones entre distintos lenguajes artísticos: videojuego, literatura, Net art comic y animación

Debido a las características particulares del género de la Novela Visual, es plausible plantear diversos puntos de relación con otros lenguajes artísticos ajenos al cómic. A principios del presente trabajo ya se han mencionado los posibles parámetros de valoración artística que propone Hidalgo (2013, pp. 315-316) para la valoración del videojuego, entre los que pueden destacarse, el diseño de personajes y fondos, generación de ambientación, elaboración de temas musicales que acompañan al videojuego, utilización de la narrativa y creatividad implícita. Todas estas características pueden hallarse en la Novela Visual, e incluso es posible plantear que en algunos ejemplos debido a la falta de uso de mecánicas de juego de carácter más lúdico como por ejemplo la emulación de combates o los puzzles, se enfatizan más aspectos como la narrativa o el acompañamiento musical, como ya ha podido verse en ejemplos anteriormente comentados.

La relación más directa que puede establecerse entre la Novela Visual y otro lenguaje artístico es con el de la literatura. Varios autores que tratan sobre este tema apuntan su estrecha relación con el género literario. Por su parte Toppan (2019) trata el tema de las preconcepciones negativas existentes, en lo referente a ser consideradas como una forma de literatura debido a las concepciones negativas que arrastran los videojuegos, las cuales también eran mencionadas por Hidalgo (2013, p. 315) respecto a posturas que tildan al videojuego de pasatiempo de carácter lúdico destinado a un público joven. Toppan (2019) también niega otro de los tópicos con los que se critica directamente la concepción de la Novela Visual como una forma de literatura, el cual es la extensión o, mejor dicho, la supuesta falta de extensión. Gómez (2017, p. 41) postula que este género no puede ser considerado como una forma de libro electrónico debido a los diferentes grados de interactividad que presentan ambos formatos ni que tampoco debe confundirse con la Novela gráfica, pues esta nomenclatura, a veces confundida con la Novela Visual, realmente solo remite al ámbito del cómic. Sin embargo, también se apuntan otras diversas propuestas que consideran a la Novela Visual como un medio de promoción para la lectura (Gómez, 2017, p. 45). En lo referente a este tipo de estudios es interesante

señalar las conclusiones de Serna y Rovira (2016, p. 782) a favor de la defensa del valor literario en los videojuegos que puede suponer un complemento positivo a la lectura de textos en otros formatos como el escrito o el audiovisual.

La valoración de los aspectos narrativos de la Novela Visual posibilita también su relación con corrientes artísticas contemporáneas como el *Net.Art* o el *Art Game*. Hidalgo (2013, p. 319) defiende que la relación entre estas corrientes artísticas y el ámbito del videojuego puede remontarse hasta el periodo del final de la década de 1980 y el comienzo de la década de 1990, en el que aparecen grupos de hackers los cuales mediante su pericia técnica son capaces de manipular el lenguaje codificado de los videojuegos, modificando su configuración y de este modo propiciando la creación de nuevas versiones personalizadas de títulos comerciales. Un ejemplo que puede destacarse en esta corriente es el proyecto artístico de Natalie Bookchin, *The Intruder* (1999) en el que la artista recrea un breve relato romántico del escritor Jorge Luis Borges auxiliándose de elementos de varios juegos Arcade conocidos que al integrarse con el relato se convierten en representaciones metafóricas de lo narrado, *The intruder* también juega con la combinación del papel del lector-jugador que al ir avanzando a través de los desafíos del juego puede avanzar en el relato lo que supone una dinámica de mayor participación e inmersión por parte de este (Bookchin, 2005, p. 43). En este caso pueden establecerse claros paralelismos entre la obra de Bookchin y la Novela Visual, en lo referente al uso complementario de elementos audiovisuales y narrativos para conseguir un mayor efecto de inmersión en la narración y el refuerzo de un determinado mensaje. Otra obra anterior pero que incluso puede considerarse más próxima al planteamiento y al funcionamiento más característicos de las Novelas Visuales es la obra de la Net-artista Olia Lilianna *My Boyfriend Came Back From the War* (1996) (Fig.10) una obra que combina el Net Art hipertextual con la narrativa, siendo una de las obras pioneras de este estilo que posteriormente ha sido reapropiada por otros Net-artistas que han incluido modificaciones respecto al original (Rhizome ArtBase, s.f.). Los paralelismos que pueden destacarse ponen de manifiesto el potencial artístico la Novela Visual y suponen un argumento a favor de su valoración dentro del ámbito de las artes.

Una de las características más destacables de la Novela Visual es su interrelación con el cómic, siendo esto especialmente destacable en el marco japonés donde puede apreciarse al observar la influencia del estilo de dibujo propio del manga y el *anime* en este género de videojuegos. Este hecho se relaciona con las afirmaciones de Hernández (2017, p. 76)

respecto a que en Japón la industria del manga y videojuego poseen una relación equiparable a la del manga con la industria de la animación japonesa. Cavallaro (2010, pp. 7-10) profundiza sobre las raíces de este fenómeno, señalando que varios desarrolladores japoneses de videojuegos empezaron su trayectoria como estudiantes de artes e incluso algunos de ellos como dibujantes de manga, y también comentado la retroalimentación del videojuego y el *anime* como fuentes de inspiración recíprocas, enfatizando el género de la Novela Visual como uno de los más prolíficos en ser adaptados al medio animado. Merece ser señalado lo expuesto por Hernández (2017, pp. 110-111) respecto a las divergencias que pueden darse en las adaptaciones de un formato a otro, a pesar de que este fenómeno es ejemplificado por Hernández tomando como referencia las adaptaciones del formato comic al animado, también es posible extrapolarlas a las animaciones basadas en videojuegos.

7. Conclusiones

Como apartado final de este trabajo es menester señalar las conclusiones extraídas de su elaboración. En primer lugar, en lo referente a la cuestión planteada en el apartado sobre la definición de la Novela Visual, respecto a su falta de presencia en algunos listados de categorías del videojuego, puede descartarse la premisa de que se trate de un género poco popularizado o de aparición reciente. La posible explicación de este suceso se orientaría más hacia las limitaciones del ejercicio de categorización del videojuego debido a la existencia de títulos de compleja clasificación debido a la combinación de mecánicas y elementos que presentan, además de la divergencia ente los ámbitos occidental y japonés en lo que respecta a la clasificación y etiquetación de los videojuegos. También se ha observado como los límites de esta categoría son difusos y aparecen con frecuencia obras muy particulares que transgreden las características consideradas fundamentales de este género, como es el caso de *Real Sound: Kaze no Regret*, que elimina todo el apartado visual del videojuego.

A través del recorrido histórico se han podido plantear unos precedentes existentes, como es el caso de la Aventura Conversacional, aparecida en Norteamérica que puede relacionarse con el surgimiento posterior de la Novela Visual en Japón, a través del juego *Portopia*. Este recorrido también ha resultado esclarecedor a la hora de tener en cuenta el arraigo de este género en la industria de videojuegos japonesa, además de señalarse algunos datos sobre su progresiva introducción en el ámbito europeo, así como poner de manifiesto su evolución y continuidad hasta el presente. No obstante, también es

necesario apuntar la disparidad de información sobre la introducción e incidencia de la Novela Visual en occidente en contraste con su recorrido en el territorio japonés.

El apartado referente a los categorías de la Novela Visual ha implicado una cierta problemática debido a la imposibilidad de aplicar etiquetas cerradas, ya a que la mayoría de los títulos que se han investigado presentaban diversas posibilidades de etiquetación debido a que su trama argumental contenía elementos ubicables en varias categorías, siendo así en los ejemplos de la categoría *Eroge*, sobre la que Toppan (2019) y Gómez (2017, p. 38), afirman que influye en otros géneros hasta el punto de la creación de prejuicios hacia el conjunto del género de la Novela Visual. Los títulos citados respecto a esta categoría ejemplifican esto ya que ambos también entrarían en la clasificación de *Dating Sim*. Además, se ha planteado la agrupación de algunos de los géneros dentro de un mismo apartado, como en el caso del *Nakige* y el *Utsuge*, debido a la estrecha relación que guardan entre ellos, además de también exponerse los criterios por los que se establece esta diferenciación. Teniendo en cuenta esto, este trabajo opta por aceptar la necesidad de un criterio flexible a la hora de categorizar las Novelas Visuales según su contenido pues es perfectamente observable que los desarrolladores y creadores frecuentemente combinan elementos románticos, dramáticos, horror, erotismo etc. por lo que la mayoría de las novelas son susceptibles de recibir más de una etiqueta.

El último apartado referente a las relaciones establecidas con otros lenguajes artísticos ponen de manifiesto el potencial de este género para ser estudiado desde las relaciones interartísticas, las relaciones de la Novela Visual con la literatura y el cómic y la animación son las más tratadas por los textos académicos (aun teniendo en cuenta que también existe una diferencia notable en lo referente a la cantidad de publicaciones sobre estas dos categorías, al menos en lo que respecta al ámbito hispánico). No obstante, también ha sido posible establecer relaciones con el ámbito del Net Art, lo que abre la posibilidad a profundizar la investigación en este ámbito ya que se encuentra poco tratado en el ámbito académico. Aunque no se hayan tratado en este trabajo, también es posible plantear relaciones con otros lenguajes como la cinematografía o la música, también presentes en la Novela Visual.

Para finalizar este trabajo resulta apropiado señalar de nuevo la comparación realizada por Hidalgo (2013, p. 322), entre la concepción de la *obra de arte total*, entendida como una manifestación artística resultante de la combinación de elementos procedentes de diversas artes, y el videojuego, a lo que desde el contexto de este trabajo, se añade que la

Novela Visual puede suponer un exponente de esta afirmación, debido a que aún a diversas manifestaciones artísticas alrededor del elemento narrativo que se mantiene como eje central y que apelan a registros emocionales diversos.

8. Anexo gráfico



Fig.1. Escenario o *background* con temática de sala de estar y comedor

Fuente: Cyber Dump (s.f.). *Escena anime Sala y Comedor* [imagen]. Pinterest.es.

Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/3hGhr6H>



Fig.2. Imagen de *sprites* correspondientes a personajes del videojuego *Umineko When they cry*.

Fuente: Steam. *Umineko When They Cry - Answer Arcs* [imagen]. Steampowered.com. Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/2TuuAI3>

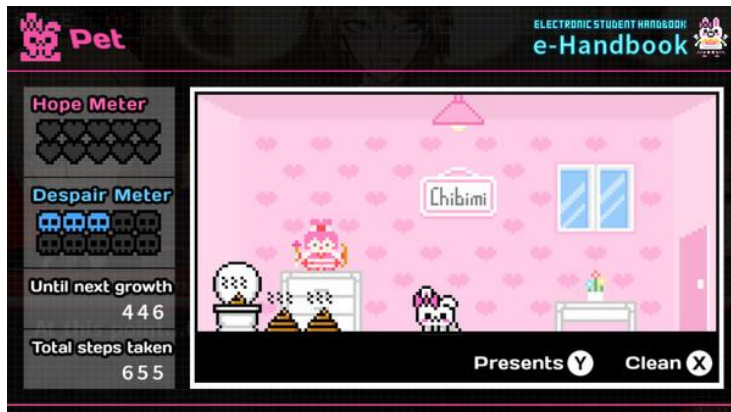


Fig.3. Imagen del juego *Daganronpa 2: Goodbye Despair* donde se aprecia la interfaz

Fuente: Steam. *Daganronpa 2: Goodbye Despair* [imagen]. Steampowered.com. Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/3qLsmQy>

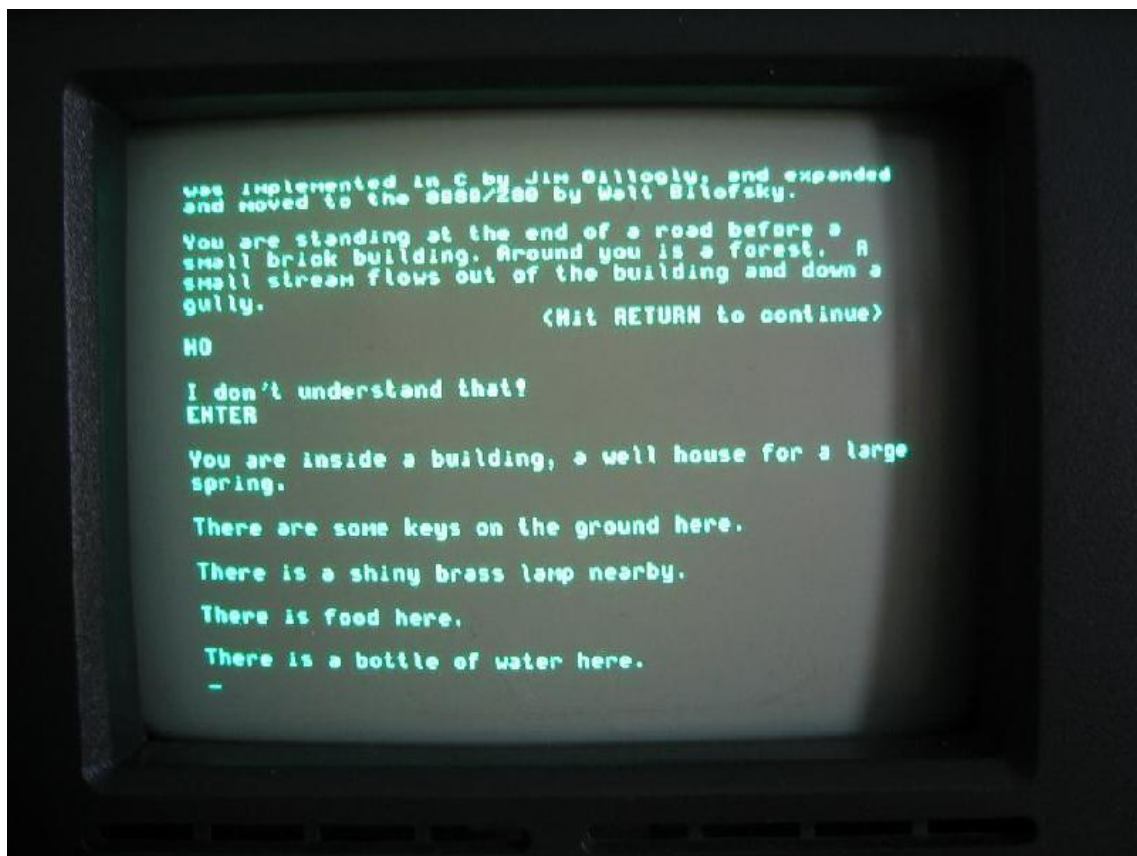


Fig. 4. Imagen de una vista del videojuego *Colossal Cave*

Fuente: Celcom. (2006). *You are standing.jpg*. [fotografía]. Wikimedia.org. Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/3hgFQAE>



Fig.5. Imagen del videojuego *Phoenix Wright: Ace Attorney* (2001)

Fuente: Captura de pantalla tomada el 05/07/2021 de In1tiate. (2020). *Gyakuten Saiban 1 (GBA) English Patch - Readiness Quiz* (Archivo de video). (0m28s). Recuperado de: <https://bit.ly/3wkJcHh>



Fig. 6. Imagen del juego *Portopia Serial Murder Case*

Fuente: Captura de pantalla tomada el 05/07/2021 de Dennis M. (2020). *The Portopia Serial Murder Case - Full Walkthrough (English)* (Archivo de video). (1m48s). Recuperado de: <https://bit.ly/2TDTg0v>



Fig.7. Imagen de la Novela Visual *Missed Messages* (2019)

Fuente: Steam. Missed messages [imagen]. Steampowered.com. Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/3yE7ei7>



Fig.8. *Jumpscare* del videojuego *Doki Doki Literature Club!*

Fuente: Captura de pantalla tomada el 05/07/2021 de Onsra. (2017). *Doki Doki Literature Club - The Monika Jump Scare* (Archivo de video). (0m51s). Recuperado de: <https://bit.ly/3hk44KA>



Fig.9. Imagen del *Dating Sim I Love You, Colonel Sanders! A Finger Lickin' Good Dating Simulator*

Fuente: Steam. *I Love You, Colonel Sanders! A Finger Lickin' Good Dating Simulator* [imagen]. Steampowered.com. Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/3qRuRky>

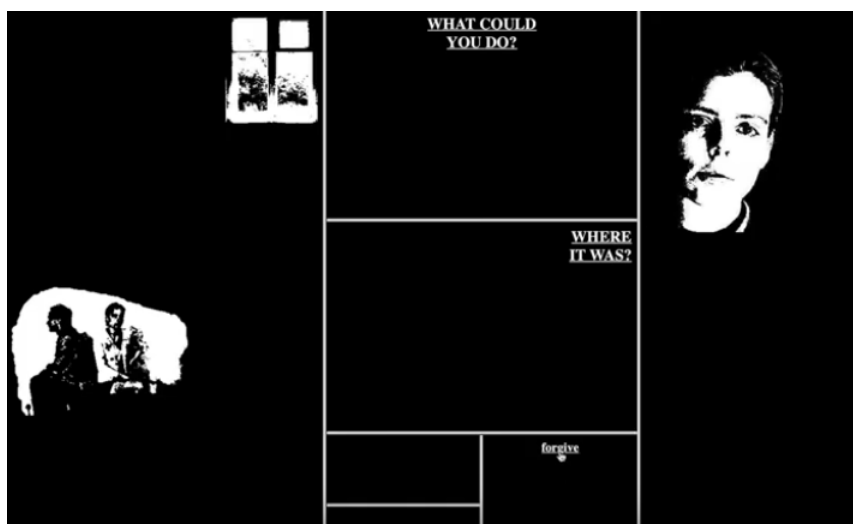


Fig. 10. Imagen de la obra *My boyfriend came back from the war* (1996) de Olia Liliana

Fuente: Captura de pantalla tomada el 05/07/2021 de Dustflower. (2019). *INTERACTIVE WEBSITE FROM 1996 / My Boyfriend Came Back From The War* [Archivo de video]. (4m57s). Recuperado de: <https://bit.ly/3xk6RZE>

9. Bibliografía y webgrafía

Bibliografía

Aarseth, Espen. (2007). *Investigación sobre juegos, aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología* (nº7), pp. 4-15.

- Belli, Simone., López, Cristian. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social* (nº14), pp. 159-179
- Bookchin, N. (2005). *The Intruder*. *Frontiers: A Journal of Women Studies* (vol.26, nº1), pp.43-47
- Cano, Ángel P., Hernández, Juan F. & Parra, María C. (2015). *Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros*. En Herrero, Francisco J. & Mateos, Concha (Coord.). *La pantalla insomne* (1ª ed.). (pp. 2149-2168). Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Cavallaro, Dani. (2010). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Londres, Reino Unido: McFarland & Company.
- Contreras, Ruth S., Eguía, José L. & Solano Lluís. *Videojuegos. Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. 3c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC* (Vol. 1, nº2), pp. 1-14.
- Fernández, Clara. (2012). *Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje*. *Revista Estudios de Juventud* (nº98), pp. 101-117.
- Fernández, Rolando (2017). *La Historia de los Videojuegos: Un breve recorrido*. Nova32 Development Software.
- Fish, Charlie. (2021). *The story of videogames*. Yorkshire del sur, Reino Unido: Editorial White owl
- García de León, M.^a Antonia. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. España: Ministerio de educación y Ciencia.
- Garfías, José A. (2010). *La industria del videojuego a través de las consolas*. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales* (nº209), pp. 161-182.
- Gil, Adriana., Vida, Tere. (2011). *Los videojuegos*. Barcelona, España: Editorial UOC
- Gómez, David F. (2017). *Estado del Arte de las aplicaciones para el aprendizaje de la Novela Visual según la producción académica entre 2011 y 2016* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Antioquía, Colombia.

- Granell, Joaquín. (2020). *Katava Shoujo y la Novela Visual accesible desde la perspectiva de la gestión de proyectos* (Trabajo de Fin de Grado). Universitat Jaume I, Castellón.
- Hernández, Manuel. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza, España: Prensas de la Universidad de Zaragoza
- Hidalgo, Ximena P. (2013). *Arte y videojuegos*. En M.^a Luisa Bellido Gant (ed.). *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas* (pp. 313-330) Editorial UOC.
- Jerz, D.G. (2007). *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky*". Digital Humanities Quarterly (Vol. 1, nº 2). Recuperado el 02/07/2021 (a través de waybackmachine) de: <https://bit.ly/36eiu8B>
- Johnson, Steven. (2003). *Sistemas emergentes o Que tienen en común hormigas neuronas, ciudades y software*. Madrid, España: Fondo de cultura Económica.
- Lafrance, Jean P. (2003). *El juego interactivo, el primer medio de masas de la era electrónica*. *Quaderns del CAC* (nº15), pp. 59-68.
- López, Jorge. (2015). *Videojuegos y aprendizaje: La Novela Visual como Serious Game* (Trabajo de final de grado). Universidad Francisco de Vitoria, Madrid.
- Montiel, Alejandro. (1999). *Teorías de cine: Un balance histórico*. Vilassar de Dalt, España: Editorial Montesinos.
- Muñoz, Aitor. (2020). *Historia del videojuego: Nacimiento y desarrollo hasta la actualidad*. *MoleQla: revista de Ciencias de la Universidad Pablo de Olavide* (nº38), pp. 1-5.
- Navarro, Víctor. (2015). *Diseño de juegos orientado al jugador*. En Aranda, Daniel (Ed.). *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. (pp. 37-79). Editorial UOC
- Núñez, Lidia. (2018). *Otome Games. Concepto, teoría y práctica* (Trabajo de final de grado). Universitat politècnica de Valencia, Valencia.

Paredes, Jesús. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural* [Tesis de doctorado, Universidad de Alicante]. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf>

Pérez, Oliver. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, España: Laertes.

Ramírez, Iván. (2021). *Diccionario de términos de videojuegos*. Madrid, España: Editorial Verbum.

Rubio, Blanca. (2020). *Preproducción de un videojuego. Game time, Novela Visual* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad politécnica de Valencia, Valencia.

Serna, Rocio., Rovira, José. (2016). *Aportaciones de los videojuegos a la Educación Literaria*. En Tortosa, M^a Teresa., Grau, Salvador., Daniel, José. (coord.). *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*. (pp. 772-785). Universidad de Alicante.

Wolf, Mark J. P., Perron, Bernard. (2005) *Introducción a la teoría del videojuego. Formats: revista de comunicació audiovisual* [en línea] (Núm.4). <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>

Webgrafía

07th-expansion.fandom.com. (s.f.). *Higurashi no Naku Koro ni (series)*. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3xujYr2>

20Minutos. (12 de febrero de 2020). *Miles de juegos Flash iban a morir este año, pero una iniciativa los preservará como parte de la historia del videojuego*. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/3yuP0Q3>

Ahmadmanga. (2017). *[Thinking While Gaming] Are Kinetic Novels Games? What Defines a Video Game?*. steemit.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3heJcUF>

Audiogames.net. (s.f.). *Frontpage*. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://www.audiogames.net/>

Benlloch, Irene. (16 de abril de 2019). *Novela visual*. Geekno.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3xiX2v3>

Cabacas, Tomás. (13 de septiembre de 2018). *15 años de Steam, la plataforma que cambió nuestra forma de jugar*. Mycomputer. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/3wcuOk8>

Caballero, Lucía. (1 de diciembre de 2014). *Matando zombis a ciegas: videojuegos accesibles para 'gamers' invidentes*. eldiario.es. Recuperado el 02/06/2021 de: <https://bit.ly/3hrrkF8>

Chibimogu. (11 de noviembre de 2008). *Kaze no Regret, un juego para invidentes*. glintas.blogspot.com. Recuperado el 02/07/2021 desde: <https://bit.ly/3xhXXvw>

Choi, Cecil. (22 de febrero de 2019). *Bigger on the Inside: A History of Visual Novels*. medium.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3xiJ8cb>

Crimmins, Brian. (7 de enero del 2016). *A Brief History of Visual Novels*. medium.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3wjceHb>

Cuevas, Diego. (s.f.). *Enciclopedia del videojuego raro de cojones (yII)*. Jotdown, contemporary culture mag. Recuperado el 18/06/2021 de: <https://bit.ly/3dBR5BH>

Cuevas, Zackery., Huebner Alex., Spear, Rebeca. (19 de mayo de 2021). *Best visual novel games for Nintendo Switch 2021*. Imore.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3qSb44j>

Eisenbeis, Richard. (21 del 5 de 2013). *Saya no Uta — The Song of Saya: The Kotaku Review*. kotaku.com. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://bit.ly/3qNIJw3>

GamerDic.es. (25 de septiembre de 2014). *Novela visual*. Recuperado el 01/07/2021 de: <https://bit.ly/3xjpA7O>

GamerDic.es. (4 de abril de 2013). *Aventura gráfica*. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3heqE7f>

Gigantbomb. (s.f.). *Sound Novel*.Giantbomb.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3qJY7JV>

Espeso, Pablo. (25 de agosto de 2015). *Características técnicas de la PlayStation Portable*. Xataka.com. Recuperado el 29/06/ 2021 de: <https://bit.ly/2SGfsXq>

Fdez, Isra. (7 de marzo de 2016). *¿Qué ha pasado con las páginas de juegos flash?*. Xataka.com. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/3xcQ22L>

FundéuRAE. (28 de octubre de 2016). *Videojugador o jugón, alternativas a gamer*. Recuperado el 18/06/2021 de: <https://bit.ly/3xhd2Oe>

Gamspot.com. (22 de octubre de 2014). *Yume Miru Kusuri – Review*. Gamefaqs. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://bit.ly/3heqtc4>

González, Juan C. (12 de septiembre de 2013). *Cinco lecciones que Steam nos ha enseñado en diez años de historia*. Xataka.com. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/2V0hRgy>

Hellal, Lilia. (7 de diciembre de 2020). *Sprung: The dating sim that has aged like fine wine?*. ricedigital.co.uk. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3qPvpXV>

Ifwiki.org. (15 de noviembre de 2020). *Adventure*. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3jzBy9c>

Instituto Cervantes Manchester. (2020). *Novela Visual. 1 ¿Qué es una Novela Visual?* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mTIUq1cvvj8>

López, Edgar. (19 de febrero de 2011). *Evolución en los formatos de videojuegos*. GAME IT. Recuperado el 17/06/2021 de: <https://bit.ly/3yezOpU>

Márquez, R. (31 de agosto de 2019). *Videojuegos de simulación: así hemos pasado de la ciencia detrás de 'SimCity' a los campeonatos de tractores virtuales*. Xataka.com. Recuperado el 20/06/2021 de: <https://bit.ly/2TIIqfP>

Martí, Anna. (26 de febrero de 2021). *Un videojuego sin "video": 'Real Sound: Kaze no Regret' fue un juego de Sega creado exclusivamente para los gamers invidentes*. Xataka.com. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3jAWWuJ>

Martin, Julián. (22 de septiembre de 2020). *Brevísima teoría crítica y estética del décimo arte: los videojuegos*. Éxito educativo. Recuperado el 04/06/2021 de: <https://bit.ly/3yg0TsH>

Memele. (3 de agosto del 2017). *Novelas Visuales - Introducción al género*. destinorpg.es. recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3jzR44W>

Meristation. (s.f.). *Hotel Dusk: Room 215*. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3yxP8yf>

Pascual, Juan A. (12 de octubre de 2018). *15 años de Steam: evolución y anécdotas*. Hobbyconsolas. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/3yimTU0>

Pérez, Victoria. (22 de julio de 2018). *Qué ha sido de las webs de minijuegos de navegador que arrasaban en el pasado*. Xataka.com. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/3qFEId5>

Real Academia Española. (s.f.). *Video*. Recuperado el 18/06/2021 de: <https://dle.rae.es/video>

Rhizome Artbase. (s.f.) *My Boyfriend Came Back From the War, 1996*. artsy.net. Recuperado el 05/07/2021 de: <https://bit.ly/3dJf0Ps>

Saya-no-uta.fandom.com. (s.f.). *Saya*. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://bit.ly/36hZYvO>

Steam. (s.f.). *Angela He*. steampowered.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/2V13liZ>

Steam. (2016). *Umineko When They Cry - Question Arcs*. steampowered.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/36rq8wB>

Steam. (2018). *Creature Romances: Kokonoe Kokoro*. steampowered.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/36g1S0d>

Steam. (2018). *Monster Prom*. steampowered.com. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://bit.ly/3hzliBk>

Steam. (2019). *Missed messages*. steampowered.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3hwWRFQ>

Steam. (2020). *A new life*. steampowered.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3yjoyOko>

Steam. (2020). *Creature Romances: For the Ladies*. steampowered.com. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/2SK8ssy>

Thestrong. (s.f.). *Video Game History Timeline*. Recuperado el 28/06/2021 de: <https://bit.ly/2TuILwr>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Literature*. emmarie.sites.gettysburg.edu. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://bit.ly/3hvC3yc>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Past*. emmarie.sites.gettysburg.edu. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3hfFr1p>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Popular genres*. emmarie.sites.gettysburg.edu. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://bit.ly/3dJ6obD>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Presence in other games*. emmarie.sites.gettysburg.edu. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3xl4Yfd>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Present and Future*. emmarie.sites.gettysburg.edu. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/3yrCMrn>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Visual novels*. emmarie.sites.gettysburg.edu. Recuperado el 02/07/2021 de: <https://bit.ly/3ydBnV8>

Toppan, Emmarie T. (2019). *Visual Novels as Digital Storytelling* (2019). *Student Publications* (nº738). Recuperado el 01/07/2021 de: <https://bit.ly/3hbRXyV>

Vandal.com. (s.f.). *Juegos de Another Code Saga*. Recuperado el 03/07/2021 de: <https://bit.ly/2UjTZEm>

Vndb.org. (s.f.). *Aniki No Yome-san nara, Ore ni Hamerarete Hiihii Itteru Tokoro Da yo*. Recuperado el 04/07/2021 de: <https://vndb.org/v12914>

Webedia Brand Services. (6 de octubre de 2020). *Juegos para móviles que hicieron historia*. Xataka.com. Recuperado el 29/06/2021 de: <https://bit.ly/36bC59g>

Otras fuentes

Costrel, France (Creador y Productor ejecutivo), Acks, William., LaCroix, Sam., Wood, Melissa (Productores ejecutivos), (2020). *High Score* (Ep.3) [Serie documental de televisión]. Netflix.