

EL WORLDBUILDING APLICADO A LOS VIDEOJUEGOS

Autores: Miguel Ángel Guerrero Paredes, María José Martínez Gutiérrez y Diego Antonio

Tanco Ochoa., Issam Tikent El Harty.

2023

Centro: IES Isaac Peral

Coordinadora: Carmen Navarro Salinas (IES Isaac Peral)

Correo de contacto: 30001746@murciaeduca.es

RESUMEN

El Worldbuilding aplicado los videojuegos es un trabajo de investigación que tiene como meta desarrollar el mundo de ciencia ficción *Arkae*, mediante el uso de técnicas de construcción de mundos, y representaciones artísticas.

Para ello se han realizado labores de investigación acerca de los ejemplos más característicos de Worldbuilding como pueden ser los trabajos de J.R.R Tolkien o Brandon Sanderson y, a su vez, se ha indagado sobre la influencia de la industria del videojuego en el avance de la construcción de mundos.

Tras esto, el trabajo se centró en la ideación y desarrollo, en sus fases iniciales, de nuestro propio mundo ficticio, en la explicación de las distintas características de este, acompañadas de puntos de referencia artísticos.

Para el apartado artístico se ha representado el mundo de *Arkae* y sus habitantes mediante bocetos, algunos de los cuales tienen como fuente de inspiración desde series de animación como *Hora de Aventuras* (Cartoon Network), a videojuegos como *Stray* (2022)

ABSTRACT

El Worldbuilding en los videojuegos is a research work which aims to develop the *sci-fi* world of *Arkae*, by the use of worldbuilding techniques and artistic representations.

To achieve that goal, it has been researched about the most prominent examples of Worldbuilding, such as the work of J.R.R Tolkien or Brandon Sanderson. And at the same time, it has been investigated about the video game industry's influence in the development of Worldbuilding.

After that, the project will focus on the manufactured world and its characteristics will be explained, accompanied by artistic points of reference.

For the artistic section, the world of *Arkae* and its inhabitants will be shown by sketches which take inspiration from series like *Adventure Time* (Cartoon Network), or videogames such as *Stray* (2022).

INTRODUCCIÓN

El worldbuilding es la creación de un mundo imaginario que sirve como contexto para una historia y se compone de geografías, sociedades, reglas y culturas que colaboran a la fundamentación del mundo. Hay tres maneras principales de construir y

mostrar mundos ficticios: el hard worldbuilding, el soft worldbuilding y el middle-way worldbuilding. Además, los procedimientos de subcreación se fragmentan en dos categorías: el basado en lo físico (Marco Físico) y el basado en la cultura (Marco Cultural). La

construcción de mundos es esencial en los videojuegos. Porque un mundo en este medio se presenta de manera visual y es crucial saber qué parte de la historia se está contando para no aburrir o distraer al jugador. El artículo de Leah Zaidi destaca la importancia de los elementos de previsión y diseño en la construcción de mundos de ciencia ficción para conceptualizar e imaginar un futuro mejor. El segundo artículo (de Suvi Savikko) se enfoca en cómo los conceptos artísticos de los mundos en medios audiovisuales pueden alterar la comprensión del jugador, utilizamos como ejemplo videojuegos como Bloodborne y Anthem. En el tercer artículo, Maria Corell Fabra indaga en la creación de mundos, concretamente fantásticos, y su conexión con la ética, analizando diversos referentes artísticos previos a la creación de mundos fantásticos. El cuarto artículo de Shane A. Dwyer destaca la trascendental influencia de J.R.R Tolkien en el desarrollo del mundo del arte, la creación del universo, la mitología fantástica del "The Silmarillion" y el nacimiento de un nuevo movimiento literario. El autor compara los ensayos de Tolkien y Robert Jordan, revelando las diferencias y capacidades de cada uno en varios aspectos de la construcción del mundo.

MATERIAL Y MÉTODOS

La metodología del proyecto consistirá, primeramente, en la realización de un *brainstorm* cuya función será la de elegir un tema y enfoque del proyecto. Una vez el trabajo tenga la forma adecuada,

procederemos a una realización del plan de investigación, gracias a ello podremos desarrollar una subsiguiente búsqueda bibliográfica más enfocada y centralizada en aquellos puntos y objetivos que cumplan nuestros intereses. Posteriormente, con la información obtenida en la investigación, llevaremos a cabo la elaboración del marco teórico. Tras ello, comenzaremos a trabajar en la parte práctica de nuestro proyecto, en la cual construiremos un mundo narrativo ficticio desde cero, utilizando para ello toda la información recopilada en la investigación previamente hecha. Finalmente, concluimos el estudio mediante la producción de diverso material artístico el cual apoye e ilustre nuestra creación de un mundo ficticio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Utilizando esos materiales y métodos llegamos al resultado de nuestra parte práctica: Arkae, un planeta ubicado a 3562 años luz de la Tierra, donde convivían dos grandes civilizaciones que existían en él, Vistusta y Dox. Vistusta tenía un avance tecnológico superior, mientras que Dox centraba su poder en su fe y su libro sagrado. Ambas civilizaciones entraron en una serie de conflictos y diferencias por el "lanio", un mineral con propiedades físicas especiales que provocan un movimiento cuando se le es aplicado electricidad, y que fue descubierto por los mineros e ingenieros de Vistusta. Ante la inferioridad numérica y la falta de entrenamiento de su ejército, los ingenieros vistustos desarrollaron el "Proyecto Frannung", una

plataforma oculta bajo la tierra que abarcaba todas las ciudades de Vistusta, y que impulsarían la nación con ayuda de reactores de lanio hacia la órbita del planeta. Sin embargo, espías doxianos estaban infiltrados entre los ingenieros vistustos, y cuando fue hora de iniciar el proyecto, las fuerzas doxianas conquistaron Vistusta y trasladaron a su población a las ciudades vistustas. Los ingenieros vistustos fueron asesinados o encarcelados. Las cúpulas que cubrían las ciudades se convirtieron en ciudades flotantes que orbitaban sobre el planeta, y el evento se llamó "El Ascenso", año 0 en el calendario de los ciudadanos de La Cúpula.

Años después, algunos fragmentos de lanio cayeron en Mikos Amger, una isla húmeda y aislada habitada por los micónidos, unos seres que son la descendencia evolutiva de los hongos. Un grupo de científicos llamados "alfer" encontraron el lanio, pero los demás micónidos los expulsaron de la isla, debido a que iba en contra de su cultura y se contradecía con las órdenes de su Diosa "Taer Qawai". Los científicos formaron un asentamiento en una cordillera, donde desarrollaron su tecnología y desde entonces vigilan Mikos Amger.

Después de 150 años, un grupo de ingenieros liderados por Lardin Kastar desciende desde la Cúpula a Arkae y forma la Confederación Maunawa. Sin embargo, después de la muerte de Lardin Kastar, la Confederación se corrompe, se crea una sociedad con estamentos cerrados y las colonias del norte inician una revolución que es

lidiada por la Confederación Maunawa. La guerra duró 6 años y acabó con la independencia de los rebeldes y la formación de un nuevo estado: Las Colonias Independientes.

CONCLUSIONES

Podemos concluir que efectivamente hemos logrado nuestro propósito de crear un mundo ficticio. Arkae fue una experiencia bastante buena, que nos permitió obtener una imagen más completa de lo que implica una buena construcción de mundos y lo importante que es en una historia, no solo en el espacio en el que se desarrolla, sino como una adición narrativa. Nuestro trabajo pasó de no ser nada, a no ser más que ideas, para acabar en este momento donde podemos estar orgullosos de nuestras creaciones. El trabajo fue una experiencia para todos los miembros del equipo, para algunos poder poner en práctica sus conocimientos y afrontar retos de tal magnitud, mientras que para otros es explorar nuevos horizontes y una oportunidad de salir de nuestra zona segura.

Fue un proyecto ambicioso desde el principio, tuvimos que acotarnos en diferentes momentos, descartamos y revisamos muchos borradores pero siempre supimos seguir el rumbo. Además, es mucho menos lineal de lo que uno podría pensar inicialmente. Esta es otra ventaja que nos dimos cuenta al hacer nuestro mundo, a diferencia de otros temas posibles, disfrutamos de una gran libertad (flexibilidad creativa y de planificación), lo que nos permite seguir nuestro propio orden y

pautas, siempre y cuando hagas un buen trabajo. Ahora tenemos una gran fantasía de poder mostrar el trabajo que hacemos en diferentes instituciones.

Leer sobre, por ejemplo, Tolkien y con ello poder producir una creación propia es haber tenido la ocasión de aprender de los grandes y, por momentos, volvernos sus discípulos. También fue muy inspirador leer los trabajos realizados por otras personas. Es por eso que somos muy conscientes de que si hemos podido ver más lejos es porque nos hemos subido a hombros de gigantes, como dijo Isaac Newton.

Con esta memoria esperamos haber expresado con claridad el trabajo realizado y nuestra experiencia. Y poder transmitir estas vivencias y

estudios para inspirar a otros grupos en su creación de mundos para así, con un poco de suerte, ser nosotros los gigantes sobre los que otros se suban para ver más allá.

AGRADECIMIENTOS

Con gran afecto, agradecemos este trabajo a nuestra tutora Carmen Navarro Salinas por facilitarnos la realización del mundo; a Encarnita por resolvernos todas las variopintas dudas que hemos tenido a lo largo del desarrollo de la investigación; y a nuestros padres por confiar en nosotros y apoyar nuestra iniciativa. También agradecemos a María Corell Fabra, que, pese a que no nos conozca, su propio trabajo de fin de grado ha sido un pilar fundamental en el desarrollo de nuestro proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

Corell Fabra, M (2020): *Art Of Retvia. Worldbuilding y Concept Art para un videojuego*, Proyecto de Fin de Grado, Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

Disponible

en:

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/165541/Corell%20-%20ART%20OF%20RETVIA.%20Worldbuilding%20y%20concept%20art%20para%20un%20videojuego.pdf?sequence=2&isAllowed=y> [Consulta en: 4 de diciembre de 2022]

A. Dwyer, S. (2016): *J.R.R. Tolkien: The Founder of Modern Day Fantasy World Building*, Proyecto de Fin de Grado, Northern Illinois University. Disponible en: <https://web.archive.org/web/20220709014633/https://commons.lib.niu.edu/bitstream/handle/10843/16355/Dwyer%2c%20Honors%20Capstone%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

[Consulta en: 25 de octubre de 2022]

J. P. Wolf, M (2017): “Building Imaginary Worlds (2012) by Mark J.P. Wolf and Revisiting Imaginary World (2016) edited by Mark J.P. Wolf”, *Journal of Tolkien Research*, Vol. 4(1), pp.1-10.

Disponible

en:

<https://scholar.valpo.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1070&context=journaloftolkienresearch>

[Consulta en: 16 de noviembre de 2022]