

ENTRE SENDEROS INVISIBLES: NARRATIVIDAD Y AGENCIA EN *OUTER WILDS*  
Y *THE BEGINNER'S GUIDE*

SARA MILENA CANO ALCALÁ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE TEOLOGÍA, FILOSOFÍA Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIOS LITERARIOS

MEDELLÍN

2022

ENTRE SENDEROS INVISIBLES: NARRATIVIDAD Y AGENCIA EN *OUTER WILDS*  
Y *THE BEGINNER'S GUIDE*

SARA MILENA CANO ALCALÁ

Trabajo de grado para optar al título de profesional en Estudios Literarios

Asesor

JUAN FERNANDO JARAMILLO MONTOYA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE TEOLOGÍA, FILOSOFÍA Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS LITERARIOS

MEDELLÍN

2022

16/01/2023

Sara Milena Cano Alcalá.

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquier otra universidad”. Art. 92, párrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

Firma del autor (es)

*Sara Cano.*

*To Jacob Geller, for showing me the future of writing about games.*

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a todas las personas que me apoyaron y me dieron ánimos en el desarrollo de este trabajo. A mi asesor Juan Fernando, por sus consejos y alegría, a Carlos Gonzáles por conducirme hacia el sendero indicado, así como a mi amigo Salvador Chinchilla, por hacer de este un viaje menos pedregoso. Y a mi mamá, por supuesto.

## CONTENIDO

RESUMEN .....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO 1 .....	13
1.1. Narratividad: una cuestión de amplitud.....	13
1.2. El videojuego como texto narrativo.....	17
1.3. Cuando los videojuegos cuentan historias.....	25
1.4. El lenguaje del juego. ....	30
CAPÍTULO 2 .....	37
CAPÍTULO 3 .....	57
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES .....	84
BIBLIOGRAFÍA .....	85

## RESUMEN

La presencia de las narrativas en los videojuegos, como algo predefinido y que en muchos casos está por fuera del control de la jugadora, ha sido vista como conflictiva para la agencia, que se considera un placer característico del medio. Esta investigación se centra en cómo la presencia de atributos narrativos genera unos modos específicos en que las jugadoras pueden sentir agencia, considerando que estos atributos forman parte de un espectro de más o menos narratividad ya que los juegos no siempre contienen narrativas propiamente dichas. Para llevar esto a cabo se compara la construcción ludonarrativa de los juegos *The Beginner's Guide* y *Outer Wilds* para examinar si existe una relación de correspondencia entre la cantidad de opciones interactivas, la presencia de una narrativa como restricción para la importancia de esas opciones, y la posibilidad de sentir agencia. Se utilizan para esto la definición de agencia de Janet Murray y la de narratividad que ofrece Moshe Simon-Shoshan, apuntando a que en los dos casos seleccionados existe cierta linealidad, un sentimiento de complicidad y la posibilidad de conocer la historia mediante la exploración espacial, lo que permite concluir que las restricciones funcionan para generar un tipo de agencia percibida que MacCallum y Parsler denominan 'ilusoria'. La relación entre agencia y narratividad se revela no como antagónica sino como complementaria, de modo que existen múltiples maneras y combinaciones en las que juego e historia pueden articularse para proveer distintos tipos de experiencias y retos.

**PALABRAS CLAVE:** Narratividad, agencia, agencia ilusoria, videojuegos, narrativa, *game studies*.

## INTRODUCCIÓN

Con la aparición de un medio como los videojuegos ha sido posible recuperar un placer que solo con el teatro y, en limitadas ocasiones, con el cine y la literatura, había sido posible: la participación del público en una historia. Esto ha permitido que hayan sido caracterizados como productos interactivos cuya cualidad principal es la de proveer agencia a las jugadoras, lo cual, junto con su carácter multimedial —su capacidad de aunar texto, imagen, música y video—, los convierte en objetos de estudio complejos y difíciles de definir. Con la diversificación de géneros dentro de la industria emerge la cuestión de si, al igual que la agencia y las reglas de los videojuegos, el resto de sus elementos y recursos son igualmente imprescindibles. El foco principal de este trabajo se deriva de este interrogante, pero centrándose en específico en el papel de las narrativas, sus particularidades formales dentro de los videojuegos y la relación ambivalente que pueden mantener con la agencia que el computador debería darle a la jugadora.<sup>1</sup>

Aunque en la actualidad la mayoría de las producciones decidan apelar a la creación de narrativas, en sus inicios era frecuente que los videojuegos prescindieran de ellas o que estas ocuparan un rol más bien secundario. Debido a que no son algo esencial es preferible

---

<sup>1</sup> Varios autores han sostenido posiciones radicales sobre la presencia de narrativas en los videojuegos, como la de que estas pueden considerarse algo pasivo en contraposición con el rol activo que debe tener una jugadora al interactuar con los juegos (Kokonis 174). Aunque sea posible afirmar que, del mismo modo que las reglas de un juego, las narrativas restringen la libertad de la jugadora —mediante cinemáticas, por ejemplo— y, por tanto, su sensación de agencia, también es relevante reconocer que en muchos casos esto puede ser al revés: los juegos no lineales con *branching narratives*, donde las decisiones de la jugadora determinan el curso de la narrativa, demuestran un cierto equilibrio entre *gameplay* e historia.



decir en este caso que los videojuegos, antes que ser narrativas, poseen narratividad, es decir que pueden contener una cantidad mayor o menor de atributos narrativos sin que estos necesariamente conformen una estructura narrativa. Con esto es posible explicar cómo, aunque un juego no tenga una historia claramente definida o en una escena no se esté revelando información sobre la historia de forma explícita, por medio del diseño de los espacios o la música de ambientación se le dé coherencia al mundo de juego o se posibilite una mayor sensación de inmersión por parte de la jugadora.<sup>2</sup> La decisión de estudiar productos de este tipo en el ámbito de los Estudios Literarios surge ante el panorama de un mercado que, desde hace más de una década, se está inclinando exponencialmente a la creación de juegos que priorizan la historia sobre el *gameplay*, o que usan este último para incrementar la vinculación emocional de la jugadora con la primera.

Este trabajo toma dos videojuegos que hacen respectivamente alguna de estas dos cosas: *The Beginner's Guide* (2015) —donde prima la historia y hay pocos controles y opciones interactivas—, y *Outer Wilds* (2019) —donde se diseña un mundo abierto dentro del cual el rol de la jugadora es resolver un misterio mediante su exploración—. Todo esto para estudiar qué tipo de relación se puede establecer entre la narratividad existente en un juego y la manera en que se provee a la jugadora de agencia, en el amplio sentido de este término, que va desde la relación de la usuaria con los controles hasta el rango en que sus acciones dentro del mundo de juego tienen influencia sobre la historia.

---

<sup>2</sup>Los FPS [*first-person shooters*] en multijugador son un ejemplo claro de esto: aunque el propósito de la jugadora sea competir con otras y no haya una historia, el diseño de los escenarios o el modelo de las armas o de los tanques ayuda a añadirle profundidad y verosimilitud al juego.

Se plantean tres capítulos orientados a demostrar que en los dos casos seleccionados la sensación de agencia no se corresponde necesariamente con las posibilidades reales de tener influencia en la narrativa: en el primero se aborda el problema de estudiar los videojuegos desde la narratología ya que, al ser un conjunto de teorías de la narrativa independientes del medio de representación (Frasca 2), no toman en cuenta que los videojuegos a menudo prescinden de elementos narrativos —o de las estructuras comunes en los textos escritos— e introducen rasgos narrativos distintos que demandan una definición de narratividad más amplia. Con esto especificado, se introduce un apartado dentro de este capítulo que, desde el panorama de los *game studies*, establece un aparato terminológico y conceptual que permite entender los elementos convencionales y genéricos que componen los videojuegos. En el segundo capítulo se abordan los dos videojuegos seleccionados desde lo delimitado anteriormente para determinar, en primer lugar, qué elementos admiten que en ambos casos exista narratividad y, en segunda instancia, qué diferencias y similitudes están presentes en su estructura y diseño. En el tercer capítulo se hace un análisis —a partir de los vínculos encontrados en ambos casos entre la narrativa y las estrategias de diseño mediante las que la jugadora conoce el mundo del juego— de los mecanismos que propician una sensación de agencia y de cómo, a partir de la relación entre juego e historia, es posible hablar de una agencia ilusoria.

Es también relevante señalar que al interior de los *game studies* han existido diferencias y desacuerdos metodológicos que se han materializado especialmente en lo que

se llamado el debate entre narratólogos —o narrativistas— y ludólogos:<sup>3</sup> mientras los primeros se aproximan a los juegos desde su dimensión narrativa y sostienen que estos mantienen similitudes con las artes narrativas tradicionales, los segundos argumentan que los elementos narrativos de los juegos no tienen importancia real y que la jugadora no tiene interés en ellos (Frasca 173). Aunque la posición ludológica esté fundamentada en el deseo de consolidar los juegos, y los juegos digitales en particular, como un material de estudio autónomo —con unas características y elementos formales independientes de otros medios—, y en el temor a la colonización por parte del cine o la literatura que autores como Espen Aarseth han articulado,<sup>4</sup> ha llegado a ser percibida, más allá de su carácter metodológico, como una ideología prescriptiva esencialista donde los juegos, como otros objetos culturales, deben ser interpretados solo como miembros de su propia clase y solo en términos de sus cualidades formales abstractas definitorias (Murray, Last Word 2).

Desde que autores como Henry Jenkins o Gonzalo Frasca se pronunciaran anunciando la necesidad de superar el debate entre ludólogos y narratólogos, los académicos han dejado de posicionarse en alguno de los dos extremos y más bien han planteado propuestas que “ponen el foco de interés, no en plantear si los videojuegos pueden ser o no narrativos, sino en cuestionar qué papel, en concreto, juega la narración en ellos y cómo se ve afectada por las particularidades del medio” (López 564). Este trabajo, del mismo modo, regresa sobre la

---

<sup>3</sup> Dentro de los games studies se utiliza el término ‘narrativista’ para diferenciar a los académicos que estudian las narrativas específicamente en los videojuegos de quienes las estudian en toda la amplitud que estas abarcan y de modo independiente al medio que las soporta, los narratólogos (Frasca 2).

<sup>4</sup> Un texto icónico de este autor, donde se aborda esta cuestión de la colonización que Frasca cita, es “Computer Games Studies, Year One”, publicado en 2001, que, en el marco de la primera conferencia internacional sobre juegos de computador realizada en marzo del mismo año, inaugura el estudio de juegos de computador como una disciplina académica independiente.

cuestión del papel que las narrativas tienen dentro de los videojuegos en un intento de reconciliar estas dos perspectivas, atendiendo a una visión de que el componente interactivo de los videojuegos puede ser —y ha sido— complementado y complejizado por la presencia de narrativas dentro del medio. De esta manera es posible contribuir a una visión de los videojuegos como un medio heterogéneo y variable al que es posible aproximarse desde múltiples perspectivas teóricas sin que estas sean mutuamente excluyentes.

Cabe recordar aquí también que los videojuegos siguen siendo un objeto de estudio más bien excepcional en contraste con otras formas artísticas como el cine o la literatura —especialmente en el ámbito latinoamericano e hispanoparlante en general—. Resulta necesario recalcar, entonces, su importancia como objeto de estudio debido a que, aunque muchas de sus novedades y aportes ya han sido reconocidos por la pedagogía o en el marco de las narrativas transmedia,<sup>5</sup> no es extraño que todavía sean considerados puramente como una forma de entretenimiento infantil y rechazados como objetos estéticos o artísticos —lo cual no quiere decir, por supuesto, que no sea valioso estudiarlos en casos donde no tienen una función estética y son considerados solo como ‘juegos’ en su sentido más pragmático—. Con este trabajo se espera, además, demostrar que la exploración de los videojuegos, cuya evolución tecnológica es constante y vertiginosa, en especial para el campo literario, permite reconocer el crecimiento constante de ambos medios y su capacidad para retroalimentarse.

---

<sup>5</sup> Esto se demuestra por la popularización de un término como ‘gamificación’ [gamification] en la pedagogía.

## CAPÍTULO 1

### Había una vez un computador<sup>6</sup>

#### 1.1. Narratividad: una cuestión de amplitud

Las narrativas son universales y están presentes en todos los medios, géneros, así como a través de toda la historia humana y en todos los aspectos comunicativos de la vida de cada sociedad. Componen, más allá de su función didáctica y expresiva, una manera en la que entendemos y nos aproximamos al mundo: dialogamos por medio de historias y generamos una serie de referentes narrativos que permean la manera en que esta comunicación se articula; sin embargo, este carácter ecuménico de las narrativas, que parece hermanar gran cantidad de medios y producciones, implica una serie de dificultades metodológicas debido a que su estudio debe partir de una definición lo suficientemente amplia como para abarcar los relatos de manera independiente al medio que los soporta.

La teoría de la narrativa ha determinado como su objeto de estudio un grupo de textos, compuestos de signos lingüísticos, que tienen en común un conjunto de características estructurales: según Mieke Bal, un texto narrativo es aquel en el que pueden encontrarse [1] dos tipos de portavoz —que vendrían a ser narrador y un actor al que el narrador puede transferir su función (15)—, [2] tres estratos que corresponden al texto, la historia y la fábula,

---

<sup>6</sup> Los juegos pueden estar en computadores, celulares o consolas, pero aquí ‘computadores’ se usa como término que engloba todos los demás soportes. Otra claridad necesaria es que ‘*video game*’ puede referirse exclusivamente a las consolas, pero aquí se usa para referirse a todos los juegos que están en un medio digital visual.

y [3] un contenido organizado “en una serie de acontecimientos conectados que causan o experimentan los actores” (16). Esta autora encuentra, sin embargo, que hay textos que poseen estas tres características y que no son considerados narrativos, lo que la lleva a concluir que es imposible fijar un corpus a menos que las características narrativas sean dominantes.

A lo que esto conduce es a que una teoría de la narrativa solo puede presentar una descripción general de los rasgos narrativos de los textos —puesto que no es práctico elaborar una para cada texto y sus características específicas—, de manera que lo ideal es establecer un número de conceptos que permitan describir los textos narrativos como *narrativos*. Se puede realizar, de este modo, una descripción de cómo está construido un texto desde estos conceptos, lo que permite atribuirle un significado (17), pero reconociendo siempre las limitaciones de los modelos de análisis debido a que estos no son moldes prescriptivos de cómo debe escribirse algo sino herramientas que permiten a los investigadores fundamentar sus interpretaciones de los textos.

Con el uso de la teoría narrativa no se pretende ubicar los juegos como objetos literarios ya que las narrativas no son exclusivas de la literatura, sino que se utiliza como una serie de herramientas que sirven para estudiar la manera en que, junto a las novedades narrativas que el medio permite, los videojuegos hacen acopio de modos de contar historias que son tradicionales en la literatura. Esta confluencia de elementos aparentemente contrarios como son los medios audiovisuales interactivos con las estructuras narrativas convencionales es la que motiva esta investigación, pues articula la pregunta de cómo la agencia que una

jugadora debe tener interviene necesariamente en la presentación y el uso de elementos narrativos en un videojuego.

Antes de abordar cómo pueden ser estudiadas las narrativas en medios digitales como los videojuegos, es importante detenerse en algunos otros elementos generales que se han identificado en los textos narrativos: en primer lugar, cabe aclarar que cuando se habla de “narrativa” se parte de la idea que desarrolla Bal de que estas están conformadas por una serie de acontecimientos que causan o experimentan actores y que necesariamente reflejan transición, cambio, siendo esta sucesión lo que se entiende como ‘fábula’ (20). En este trabajo se parte de esta idea, pero como se busca enfatizar el carácter universal de las narrativas y la manera en que estas pueden estar presentes en múltiples medios no escritos o analógicos, que alteran los modos en que se le da forma a una fábula, se apela más bien a la definición que elabora Simon-Shoshan. Este, al enfrentarse a textos que prescinden de muchas funciones tradicionales de las narrativas, busca encontrar un abordaje más amplio que permita delimitar cuándo un texto que contiene atributos narrativos puede ser una historia o no.<sup>7</sup>

Para este autor todos los textos existen a lo largo de una continuidad [*continuum*] de más o menos narratividad, dependiendo del número y la prominencia de los atributos narrativos que contengan. Cuando nos referimos a un texto como una historia queremos decir que contiene una masa crítica de narratividad, lo cual está determinado por el hecho de que

---

<sup>7</sup> Para Shoshan las narrativas son parte de un espectro que abarca todas las formas de textos. Este espectro se puede trazar en la base de lo que él llama ‘narratividad’ (228). Lo interesante de su propuesta es que, aunque está estudiando narrativas escritas, compuestas de signos lingüísticos, en lo que se enfoca es en cómo estas poseen una serie de eventos interrelacionados que retratan un cambio en el mundo representado dentro del texto.

el escrito se organice de tal forma que refleje “dinamismo” —transición, transformación y cambio— y “especificidad” —que esté centrado en lo particular, en personajes individuales y eventos únicos que ocurren en puntos demarcados en el espacio y el tiempo— (228-230).<sup>8</sup> Es importante tomar en cuenta aquí tres características que Shoshan añade al dinamismo: que el texto debe ser una representación de eventos, que debe presentar esos eventos en una secuencia y que deben estar interrelacionados, de forma que retraten algún cambio en el mundo representado (231).

En segundo lugar, se toman en cuenta el conjunto de categorías que Gérard Genette establece para clasificar los problemas del relato, el cual puede ser entendido como relato [discurso], como historia o como narración.<sup>9</sup> Los diversos tipos de relación que pueden generarse entre estas instancias se ven reflejados en tres problemas del relato: el tiempo, los modos y la voz. El primero se refiere a las relaciones temporales entre discurso y diégesis, el segundo a los grados en que se presenta o regula la información narrativa —los detalles que da el relato, la distancia que genere respecto a lo que cuenta, la graduación según lo que conozca el agente que narre—, y el tercero a lo que termina por denominar “voz” o la

---

<sup>8</sup> Esto se asemeja a lo que Bal llama el “material” que constituye la fábula: unos elementos fijos que llama “objetos” y que corresponden a los actores, lugares y cosas, así como unos elementos mutables que llama “procesos” y que reflejan el desarrollo de los acontecimientos (21).

<sup>9</sup> El primero es el “enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que entraña la relación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos” (81), la segunda es “la sucesión de acontecimientos, reales o ficticios, que son objeto de dicho discurso y sus diversas relaciones de concatenación, oposición, repetición, etc.” (81) y el tercer término “designa también un acontecimiento: pero no ya el que se cuenta, sino el que consiste en que alguien cuenta algo: el acto de narrar formado en sí mismo” (82).



instancia narrativa —es decir la “narración” (83), cómo se encuentra implicada dentro del relato y el narrador con su destinatario (86)—.<sup>10</sup>

Estas instancias del relato, junto con los problemas que vienen de la organización e interconexión de sus elementos, mantienen una alta semejanza con los estratos que señala Bal, pero su particularidad está en que indican diferentes distribuciones de los elementos del relato que funcionan para contar historias de diversos modos. Con respecto al tiempo, por ejemplo, Genette estudia las distintas formas en que los acontecimientos se disponen, que son las “infidelidades respecto al orden cronológico de estos, y sobre las relaciones de concatenación [...] entre las diferentes líneas de acción constitutivas de la historia” (85). De esta manera, en cuanto al orden, Genette examina la diferencia entre el tiempo de lo contado y el tiempo del relato para explicar conceptos como las anacronías o las analepsis, estrategias narrativas que en otros medios se han venido aplicando con frecuencia para ordenar los acontecimientos.

## 1.2. El videojuego como texto narrativo

Como ya se mencionó, en un medio relativamente nuevo como los videojuegos es posible no solo introducir estrategias narrativas distintas, sino que también es viable que los elementos

---

<sup>10</sup> Aunque pueda decirse que el relato, como la sucesión de acontecimientos organizados en un discurso, en un videojuego puede corresponder a toda la representación hecha por imágenes, sonido, texto, etc., todavía queda pendiente definir a qué corresponde con exactitud la ‘narración’ en un videojuego. ¿Abarca las acciones de la jugadora, aunque estas no estén siempre consideradas dentro de la historia —por ejemplo, la disonancia ludonarrativa que implican las muertes de los personajes y que se pueda *respawnear*—, o solo lo que se presenta explícitamente como contenido narrativo? Aarseth, por ejemplo, diría que la narración no hace parte del juego y que este último solo tiene descripción y ergodismo (*Cybertext* 94-95), así que las acciones de la jugadora no pueden considerarse narrativas.

narrativos tradicionales se vean alterados por solo el hecho de que haya interactividad. En los *game studies* ha existido desconfianza hacia el estudio de los videojuegos por la narratología debido a que un enfoque como este no parte de sus características definitorias y ya que los juegos no deben ser entendidos exclusivamente como narrativas, puesto que incluso pueden prescindir de ellas. Para abordar la presencia de narratividad en los videojuegos es necesario, entonces, entender sus elementos definitorios y cómo algunas características estructurales de las narrativas como las mencionadas por Bal o Genette se manifiestan típicamente en ellos.

Es necesario establecer, antes de brindar una definición de los videojuegos, una serie de precisiones sobre las características del texto narrativo que señala Bal: [1] los textos contienen dos voces que son comúnmente asociadas a la del narrador y la del personaje central, pero en los videojuegos es difícil ubicar estas dos voces en todos los casos. Por lo general los videojuegos no contienen un narrador, pero esta ausencia no justifica que se equipare, como varios críticos han hecho, la jugadora con el narrador ya que esta primera no posee una intención comunicativa ni conoce previamente el contenido de la historia (Kania 132). En todo caso, sería necesario examinar con más profundidad la participación de un narrador en los videojuegos y la extensión en la que este puede, igual que en una obra literaria, mantenerse ajeno a los acontecimientos representados.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Me refiero a la medida en que puede ser extradiegético o intradiegético, puesto que a menudo los narradores con voz en *off* dentro de los videojuegos o son un personaje, como el caso de *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow), o terminan por ser casi un personaje, interactuando directamente con la jugadora y funcionando como un elemento meta ficcional, como en *The Stanley Parable* (Galactic Cafe) o en *THE CORRIDOR* (Mackinnon).

[2] De los tres estratos que menciona Bal, considerar el carácter textual de un producto para que sea categorizado como narrativo es lo más problemático, pues, si se piensa que un texto es un conjunto de signos lingüísticos que son necesariamente escritos —como se hizo en la narratología antes del advenimiento del postestructuralismo (Murúa 13)—, no podría decirse que muchos videojuegos sin texto contengan narrativas. La textualidad es problemática porque existe el riesgo de que se asuma que se refiere a un artefacto ‘lingüístico’ en el sentido tradicional,<sup>12</sup> por lo cual es necesario detenerse en la manera en que objetos como los videojuegos pueden ser considerados ‘textos’.

La comprensión moderna del texto, según Lorenzo Vilches, se debe a la semiótica estructuralista y su preocupación por el fenómeno comunicativo del signo. El texto es “un todo discursivo coherente por medio del cual se llevan a cabo estrategias de comunicación. De ahí su carácter de proceso comunicativo, capaz de aceptar —como constituyentes de igual grado— tanto los signos lingüísticos como los no lingüísticos” (31). La categoría de texto puede servir como delimitador de un corpus de análisis que permite entender la construcción de sistemas de sentido, lo que deviene en el uso de categorías como texto-imagen, texto-filme o, en este caso, texto-videojuego. Si se toma esto como guía, un videojuego tomado como unidad comunicativa, puede ser estudiado como texto, tal como lo sería una fotografía, a partir de la determinación de un plano expresivo o significante; es decir, desde unas marcas sintácticas, y de un semema actualizado, que sería su significado denotado.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Lo que se busca señalar es que no se debe asumir necesariamente que un texto es un lenguaje o unos signos organizados en un sistema de escritura.

<sup>13</sup> Esto conforma un modo de trabajar sobre el texto llamado también *textualización* y que consiste en el abordaje de la representación semántica o de su nivel expresivo —que puede incluir el encuentro de múltiples sistemas de signos—, de manera independiente o combinada (Vilches 33). Esto implica la

Por otra parte, en los videojuegos puede extraerse un discurso narrativo —como lo entendería Genette— desde la unidad o articulación de sus elementos, como serían los íconos, la banda sonora y los espacios narrativos que pueden ser recorridos por las jugadoras. Este tipo de elementos hacen que los juegos sean susceptibles de ser interpretados por la semiótica, pero, de cualquier manera, también hay que tomar en cuenta que las palabras, el texto o las imágenes representacionales como las naves espaciales no operan de la misma manera en los videojuegos con respecto a medios no interactivos que son usados principalmente para comunicar mensajes (Mäyrä 16). Esto es porque en los videojuegos convergen múltiples medios y un soporte de *software* que permiten que se vean atravesados por una lógica interactiva que necesariamente dota de agencia a las jugadoras dentro del mundo diseñado en el computador.

El hecho de que exista interactividad nos enfrenta a un tipo de texto en donde la lectora tiene el mando y que, por tanto, puede ser diferenciado de otros en donde predomina la intencionalidad del autor. Esto puede verse mejor en la distinción que elabora Zavala entre una estética clásica, una moderna y otra posmoderna, que se sustenta en la oposición entre el paradigma clásico y el moderno, donde el primero puede definirse como “estable, y depende de la intencionalidad del autor” mientras el segundo “se sustenta en el concepto de ruptura y está ligado a la recreación permanente en el uso de los códigos” (31). Mientras tanto, en el paradigma posmoderno existe una “yuxtaposición de elementos que originalmente

---

tematización de un algo al detener su continuidad discursiva: se toma uno de sus aspectos como centrales y se interpreta desde ahí. El texto como objeto, entonces, se estudia desde la descomposición de este en los segmentos o partes que lo componen, lo que luego sirve para entender su coherencia o unidad (34).

pertenecen a ambas tradiciones (clásica y moderna)” y un énfasis en la posición de quien interpreta los textos culturales (31).

Zavala no considera que existan textos posmodernos estrictamente, sino que primero se establecen interpretaciones intertextuales posmodernas, caracterizadas por una mirada asociativa que superpone elementos clásicos y anticlásicos, que son las que determinan el carácter de estos objetos. En lo que se busca hacer énfasis al traer las ideas de Zavala a colación, es que los videojuegos son un tipo de producto cultural que involucran necesariamente una lectura posmoderna debido a que en ellos es central la participación de un agente. Así, es posible localizar en estos artefactos los rasgos que Zavala considera que distinguen la textualidad posmoderna —seis dimensiones que llama contextos, laberintos, representación, estructura, cronotopo y suspenso—, pero lo más relevante para el punto que se intenta demostrar aquí es pensar cómo un videojuego, entendido como texto, es ‘leído’ de una manera específica que puede asemejarse a la estética rizomática posmoderna de Zavala, ya que “el sujeto tiene como voluntad «cartografiar» el relato, «linkear» (vincular), activando los elementos constitutivos del conjunto para formar una historia” (Murúa 48).<sup>14</sup>

Se considera aquí, por tanto, que las narrativas en los videojuegos —a menudo percibidas como algo estático y pre-fijado— no son algo desvinculado de la participación activa que debe tener una receptora cuyo deseo, más que ser la lectora de una historia, es el

---

<sup>14</sup> Zavala distingue entre tres tipos de laberintos que corresponden a las estéticas clásica, que es circular y solo admite una interpretación, la moderna, que es ramificada y admite más de una verdad, y la posmoderna, que es rizomática y “admite a la vez una lógica circular y permite la coexistencia de más de una lógica arbórea; por lo tanto, en la estética posmoderna puede haber muchas posibles interpretaciones de un mismo texto, y cada una de ellas es verdadera en su contexto de enunciación” (35).

de explorarla y afectarla significativamente. De acuerdo con este tipo de construcción, las narrativas que se presentan dentro de un medio interactivo como los videojuegos requieren de un acto comunicativo distinto al del medio literario o del cinematográfico —“cuyo significado [se] puede completar a través de la interpretación de la misma, pero esta interpretación no supone ningún cambio efectivo en el texto literario o cinematográfico que es transmitido” (López 561)— puesto que los juegos permiten que

uno o varios productores diseñen o configuren una narración, que es transmitida a un jugador quien, gracias a las prestaciones interactivas del medio, no sólo la recibe e interpreta, sino que es capaz de participar activamente de ella a través de una serie rítmica de intercambios retroalimentativos con el producto, los cuales pueden llegar a condicionar el desarrollo y el final de la misma narración. (561)

Los videojuegos pueden componer este tipo de experiencia participativa incluso prescindiendo de uno o varios de los componentes habituales que se les atribuyen, como texto, audio, video o imágenes, mientras sigan siendo ‘jugables’ o interactivos. Esto no es lo único que complejiza su estudio, puesto que también pueden presentar funciones típicas de los textos narrativos como fábula, acontecimientos e incluso un narrador, aunque no sean siempre narrativas —por lo cual es importante hablar de la narratividad como espectro—. <sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> No se están tomando en cuenta las narrativas que una jugadora pueda configurar a partir de las herramientas que el juego le proporcione y que tienen un carácter externo, sino aquellas predeterminadas por las diseñadoras. Para entender mejor a lo que me refiero podría mirarse el caso de la franquicia *The Sims* —aunque puede verse, en específico *The Sims 4* (Maxis)—: no hay una historia predeterminada, sino que la usuaria tiene una serie de opciones interactivas que le permiten crear su propia historia. La articulación y el sentido de esta dependen en mayor parte de la jugadora, que extrae una estructura narrativa. Tampoco se toman en cuenta lo que Jenkins llama ‘narrativas emergentes’, que son aquellas historias o eventos particulares que la jugadora tiene sobre su propia experiencia de juego (13).

Estas dos posibilidades, aunque aparentemente inconexas, hacen que sea difícil la tarea de establecer unos elementos fijos que permitan definir los videojuegos.

Del mismo modo que en la narratología se ha pretendido establecer un modelo de estudio a partir de la localización de unos rasgos definitorios, en los *game studies* se ha intentado establecer algún aspecto principal para analizar los videojuegos. Es posible ubicar tres enfoques principales: [1] la ludología, que los entiende principalmente como juegos y se enfoca en las reglas y en el *gameplay*, dejando las narrativas en un plano secundario; [2] la narratología, que estudia los juegos como narrativas; [3] la ficción interactiva, que considera que los videojuegos son siempre ficción, de manera independiente a su estatus de narrativa (Tavinor 6).<sup>16</sup> Estas perspectivas se han problematizado debido a que cualquiera de estos aspectos puede estar ausente y a que, más bien, habría que considerarlos conjuntamente o encontrar algún factor común que pueda amparar todos los juegos (9-10).

La gran disparidad y variedad de elementos entre los distintos videojuegos que existen, sobre todo considerando los vertiginosos avances tecnológicos del medio, hacen que

---

<sup>16</sup> La ficción interactiva es un tipo de ficción presente tanto en los medios electrónicos como no electrónicos que alcanzó su mayor popularidad a finales de 1970 en juegos como *Zork*. El género de la ficción interactiva es meramente un tipo de ficción interactiva [como cualidad] más ampliamente concebida (Tavinor 6). Esto es independiente de si un juego puede ser una narrativa o no ya que pueden configurar mundos o espacios ficcionales sin estar contando una historia.

También se puede señalar un estatus doble de las acciones que son realizadas por las jugadoras —que no poseen ni las películas ni las novelas—, y que son al mismo tiempo reales y ficticias: la jugadora efectúa unas acciones en un espacio real que se ven reflejadas en uno ficticio. Es cierto también que es posible para uno estar en un lugar determinado y provocar un evento en otro lugar, o interactuar con otras personas que están lejos, pero lo que se intenta resaltar en este caso es que existe una brecha ontológica entre el espacio en el que localizamos las acciones realizadas como eventos individuales y el espacio en el que localizamos al agente que realiza las acciones (Matsunaga 89).

definirlos sea una tarea difícil. Tomando en cuenta lo anterior, Tavinor propone una definición disyuntiva:

X es un videojuego si y solo si es un artefacto en un medio digital visual, está destinado a ser un objeto de entretenimiento y a proporcionar ese entretenimiento por medio del empleo de uno o dos de los siguientes modos de vincularse: el gameplay sujeto a las reglas o la ficción interactiva. (12)<sup>17</sup>

Esta definición es satisfactoria porque parte del problema de que los videojuegos pueden prescindir de varios de los elementos que usualmente se considera que les son propios. De la misma manera, toma en cuenta distintos aspectos ventajosos para entender sus peculiaridades: primero, el medio que los soporta, es decir el computador u otras plataformas digitales, que permite una pantalla de visualización —aunque no sean siempre pictóricos y puedan utilizar solo texto—. Segundo, que, a diferencia de los juguetes, que configuran seres ficcionales como los *furby*s, los videojuegos proveen mundos ficcionales con los que la jugadora puede interactuar y explorar su potencial (13). Tercero, que al proveer entretenimiento se distinguen de artefactos similares con objetivos más prácticos como los simuladores de vuelo comerciales, los museos virtuales o aplicaciones que involucran personajes ficticios (13). Cuarto, que los juegos —que involucran reglas y un objetivo que implica ganarlos, según lo caracteriza Jesper Juul— y la ficción interactiva son considerados cruciales, pero los formaliza como disyuntivos, es decir que alguno de los dos puede estar ausente.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Traducción propia.

<sup>18</sup> Resulta fundamental traer a colación la aclaración que hace Tavinor sobre la otra condición para que un entretenimiento interactivo sea un videojuego: la ficción interactiva. Para que un videojuego se distinga



Aunque Tavinor no considera que la interactividad pueda ser caracterizada como un rasgo definitorio de los videojuegos a menos que sea ficcional —dado que otros medios también poseen interactividad y no encuentra que haya algún factor diferenciador entre la forma en que se utiliza en ellos y los videojuegos (6)—, hay autores que no solo la toman como uno de sus elementos indispensables, sino que la ven como un requisito para que se dé un ‘placer’ propio y deseado por las jugadoras en los videojuegos: la agencia. Este componente se abordará sobre todo en el tercer capítulo de este trabajo, pero es importante añadir aquí a la definición de Tavinor que la agencia, como la correspondencia entre el accionar de la jugadora y una respuesta visual pre-programada (Murray, *Hamlet on the Holodeck* 121), debe ser al menos considerada como consecuencia directa del *gameplay* o de la ficción interactiva.

### 1.3. Cuando los videojuegos cuentan historias

Siguiendo las ideas de Shoshan, se considera aquí que los videojuegos son narrativas o contienen una solo cuando poseen suficientes atributos narrativos que formen parte de una representación de eventos interrelacionados, organizados para retratar un cambio en el mundo representado y, además, cuando están centrados en personajes y eventos únicos. Ahora, ubicar estos ‘atributos narrativos’ no forma parte de algún intento de utilizar arbitrariamente conceptos de la teoría narrativa en los videojuegos, como advierte López

---

de otros productos del medio digital como los videos de internet ficcionales es necesario que el énfasis esté en la interactividad, pero el autor no explica en qué consiste esta ficción interactiva y señala que todavía es necesaria una explicación de cómo la jugadora contribuye en el contenido o sobre su rol en un escenario ficcional (15).

(565). Lo importante es señalar que, como el cine, los videojuegos no surgen como una forma ‘pura’ sino que se caracterizan por la conjunción de múltiples medios y de las composiciones o elementos que les son propias.

Los videojuegos, como un medio relativamente nuevo, constituido por elementos tradicionales de la literatura o el cine, tienen que ir perfeccionando su lenguaje para contar historias, dado que sus elementos narrativos provienen de una larga tradición, del mismo modo que lo hizo la industria cinematográfica:<sup>19</sup> “el cine no inventó sus narraciones, sino que, más bien, las volvió autónomas de la literatura y el teatro como género, poniéndolas en sintonía con sus elementos técnicos para contar historias” (157). Donde lo audiovisual asemeja el cine y los videojuegos, el componente interactivo y simulatorio de los segundos los distancia.

Los videojuegos pueden, entonces, presentar una historia por medio de las convencionalidades del cine —por ejemplo, el video, que es lo que se conoce como “cinemáticas”—, o mediante otras de la literatura. Dicho esto, lo que se pretende ubicar en los videojuegos que se estudiarán en los próximos capítulos no son las similitudes entre el cine o la literatura y los videojuegos, sino los atributos narrativos particulares que dotan de narratividad a los dos juegos seleccionados y cómo es posible que se organicen interactivamente para conformar una narrativa.

---

<sup>19</sup> “Pensar el surgimiento del videojuego significará ir más allá: el videojuego puede pensarse entonces como el cine, pues no son artes «puros» (por denominarlos de algún modo) sino que dependen de la hibridación de múltiples medios, y su origen, además de ser difuso, es imposible de rastrear” (Murúa 140).

A continuación, se describirán algunas formas en que los videojuegos configuran historias jugables o interactivas:

En la construcción de una narrativa interactiva o participativa existe necesariamente una vinculación entre los elementos que pueden conformar una estructura narrativa y las mecánicas interactivas de un videojuego. Hay dos maneras en que se puede dar esta vinculación de elementos: que la historia sea secundaria y funcione para apoyar el juego o *gameplay*, en cuyo caso se diría que cumple un rol contextual, o que, por otro lado, el enfoque esté en la historia y esta sea fundamental para la experiencia de juego, por lo que se diría que cumple un rol central (Curiel 14). Pero el papel de las narrativas dentro de los videojuegos, en tanto ficciones, va más allá de proveer contexto para las acciones: [1] pueden servir para generar inmersión, lo que significa que “el jugador se sentirá mucho más sumergido en el entorno virtual y su implicación emocional será mucho mayor, magnificando el impacto de las mecánicas del juego” y que la usuaria cree un nexo simpático con su personaje, lo que facilita que se vea imbuida de sus motivaciones (16). [2] Pueden inspirar intención en la jugadora, lo que la convierte en el actante principal del relato y en quien mueve la trama hacia su conclusión de forma activa, ya que la ficción le ha dado las motivaciones del personaje jugable, y hace que las mecánicas del juego tengan mucho más sentido, impacto y satisfacción. “Como jugador, ha experimentado el juego, ha vencido y ha recorrido la trama; y como el personaje principal que ha interiorizado, ha llegado a la conclusión de su historia” (16).

África Curiel enumera algunos otros mecanismos narrativos que pueden ser vistos como opuestos: por una parte, están las estrategias ludonarrativas que dotan de control a la

jugadora y que le permiten conocer y explorar el mundo de juego y, por otra, existen formas de narración mucho más semejantes a la literatura o el cine no interactivo que se caracterizan por no proveer este control. Para presentar estas dos cosas Curiel parte de la diferenciación entre las narrativas embebidas y las narrativas emergentes —con base en Salen y Zimmerman—;<sup>20</sup> las primeras son aquellas en las que la narración ficcional está prediseñada y viene ya con el juego, mientras las segundas se refieren a la posibilidad de la jugadora de convertir esa historia en una narración cotidiana en la que ella es el personaje principal de ese espacio virtual —la experiencia de juego en la que ella es un agente y puede decir que participó—, posibilidad que no está en otros medios de ficción (26-27).

Curiel agrega, además, que la narrativa embebida puede ser explícita o implícita, donde la primera involucra los “eventos de la trama que más se parecen a la narrativa tradicional” y con frecuencia

detiene las mecánicas del juego para centrar la atención del jugador sobre un elemento narrativo, aunque la evolución del diseño ha permitido llegar a puntos intermedios. Esto incluye a las escenas cinemáticas, los diálogos, los movimientos de cámara que salen del control del jugador para enfocar algún elemento visual o las secuencias forzadas de texto.

(31)

De manera que el sistema pasa a controlar el enfoque, el ritmo y las interacciones del personaje (32), similar a como sucedería en el caso de una novela con un narrador quien es

---

<sup>20</sup>No se tratará con mucha profundidad la narrativa emergente. Esta, aunque proviene de la experiencia del juego, conserva un carácter externo y depende de la partida y la intención de cada jugadora, mientras que el enfoque de este trabajo está en la relación que se da entre los elementos narrativos prefijados de un videojuego y los sistemas complejos que permiten a la usuaria interactuar con este.

el que decide el orden y los modos en que se cuenta la historia.<sup>21</sup> Por otro lado, está la narrativa embebida implícita, entre cuyos modos está la narrativa ambiental, en la que Curiel hace énfasis por ser “una forma de narración casi exclusiva del videojuego” y que también puede notarse en la ambientación de los parques de atracciones, las ferias, las convenciones o el diseño urbano (50). Por medio de la narrativa ambiental no se ‘cuenta’ una historia, sino que se le permite a la jugadora participar en los eventos narrativos o atestiguarlos estando dentro de estos espacios ficcionales.

Jenkins plantea, mediante el término de “espacialidad”, que las diseñadoras de videojuegos pueden entenderse más como arquitectas narrativas que como *storytellers*: no cuentan simplemente historias; diseñan mundos y esculpen espacios (4). Desde este punto de vista, introduce dos conceptos claves para explicar los modos en que se cuentan historias mediante los espacios en los videojuegos, lo que llama *environmental storytelling* y las *spatial stories* (4).<sup>22</sup> Estas historias espaciales a las que se refiere Jenkins se sostienen por objetivos y conflictos ampliamente definidos que avanzan gracias al movimiento del personaje por el mapa (8).

Es clave utilizar los conceptos mencionados dado que los dos juegos que se examinarán en el segundo capítulo toman como su núcleo narrativo la exploración de

---

<sup>21</sup> Dentro de los posibles elementos utilizados para presentar explícitamente la narrativa se incluyen el texto, la cinemática, el *Quick Time Event* —momentos que sirven para hacer las cinemáticas más dinámicas poniendo pruebas de habilidad—, los *scripts* o *scripted events* —eventos programados que funcionan a partir de una acción que desencadena un evento o una secuencia de eventos— y el diálogo.

<sup>22</sup> Estos conceptos hacen referencia a las condiciones necesarias para que se dé una experiencia narrativa en al menos cuatro formas: “spatial stories can evoke pre-existing narrative events associations; they can provide a staging ground where events are enacted; they may embed narrative information within their mise-in-scene; or they provide resources for emergent narratives” (Jenkins 6).

espacios y ambientes, lo cual apunta a un aspecto fundamental: uno puede imaginar que el diseñador o diseñadora del juego desarrolla dos tipos de narrativa: una relativamente desestructurada y controlada por la jugadora, que se da mientras esta última explora el espacio de juego y desbloquea sus secretos; la otra pre-estructurada pero incrustada dentro de la puesta en escena, esperando ser descubierta. En consonancia con esto el mundo de juego se convierte en un tipo de espacio informativo, un palacio de la memoria (11).

#### 1.4. El lenguaje del juego.

Si sobre las narrativas era posible decir que estaban presentes en todos los aspectos de la vida humana, algo similar puede decirse del juego, ya que puede servir como una herramienta mediante la que nos aproximamos al mundo. Jugar es una forma de entendimiento que no necesita palabras y que permite decodificar mensajes mediante la prueba y el error, como demuestran las interacciones con los bebés por medio de juegos simples: el juego es una forma de contacto mediante la interacción que puede concebirse como un sistema de sentido o significación (Mäyrä 13-14). Caracterizados así, los juegos pueden entenderse como un acto de comunicación que, al manifestarse dentro de los computadores, permiten la interacción entre el sistema y la usuaria, así como la apertura a una gran cantidad de posibilidades que son irrealizables en los juegos efectuados en la vida real.

El propósito de este subcapítulo es presentar una descripción general de los juegos y sus componentes habituales, así como una serie de conceptos centrales para entender la manera en que se pueden encontrar estos elementos específicamente en los videojuegos. Antes de llevar esto a cabo es importante hacer énfasis en algo que se ha mencionado

superficialmente con anterioridad: entre la jugadora y el videojuego—un sistema conformado por reglas algorítmicas— se establece una interacción o un diálogo permanente, aunque pueda no ser siempre una comunicación satisfactoria. Del mismo modo que la usuaria espera que al presionar un botón el computador ofrezca una respuesta en concreto, en el sentido contrario se espera que la jugadora sea capaz de responder mediante un comportamiento adecuado a la situación que se presenta en el juego para que este pueda progresar.

Según Curiel, la acción está en el centro de todo videojuego y viene posibilitada por el sistema y las mecánicas programadas en el código, que es lo que Gonzalo Frasca llama “retórica del juego” e Ian Bogost “retórica procedural” (17). La narración de un videojuego, según ella, se da mediante la combinación de la acción de la jugadora y del soporte del sistema y las mecánicas programadas. Tomando como guía estas ideas, se describirán a continuación [1] qué es un juego, en la forma más amplia del término y [2] cómo entender y referirse a la interacción entre la usuaria y el sistema.<sup>23</sup>

[1] Juul establece lo que llama un modelo clásico de los juegos, que representa la manera en que tradicionalmente se han construido, sin vincularlos a un medio específico (*Half-Real* 38-39). Este modelo consiste en seis características que funcionan en tres niveles diferentes: el nivel del juego —como un set de reglas—, el nivel de la relación de la jugadora con el juego y el nivel de relación entre la actividad del juego y el resto del mundo. Según esto un juego es un sistema basado en reglas con resultados variables y cuantificables, donde

---

<sup>23</sup> Hasta ahora se han utilizado ‘juego’ y ‘videojuego’ como sinónimos. Cabe aclarar que en este subcapítulo solo se distinguen por su generalidad: al hablar de juegos en este contexto en particular se apunta a un comportamiento en específico que involucra reglas y objetivos definidos y que también está presente en los videojuegos.

a los diferentes resultados se les asignan distintos valores, la jugadora ejerce un esfuerzo en orden de influenciar el resultado, se siente emocionalmente apegada a este y las consecuencias de la actividad son negociables (58).

Lo que luego le preocupa es por qué se puede decir que exista afinidad entre los computadores y los juegos. La causa es la transmedialidad de los segundos, pero, además, señala que los computadores permiten nuevas cosas como que existan reglas más complejas que la jugadora no conozca desde el principio, que se den diferentes resultados basados en eventos o que cambien la valorización del resultado de modo que sea ambiguo y la relación de la jugadora con este no esté claramente definida (77). Las reglas de un juego, aunque limiten la acción de la jugadora, lo hacen de forma significativa para el juego mismo porque establecen acciones potenciales; en los videojuegos se le adiciona a esto un sistema que limita las acciones posibles, así que además de esas reglas el juego necesita otras que permitan que la jugadora interactúe con el sistema (84-85).<sup>24</sup> Para Tavinor las reglas en los juegos tradicionales equivalen usualmente a un grupo de declaraciones sobre los tipos de movimientos que son legales en el juego y sobre lo que cuenta como su objetivo o meta principal —qué significa ganar—. Lo que guía la acción en los videojuegos casi nunca son las reglas de este tipo sino las posibilidades materiales de interacción y objetivos que deben ser alcanzados —y a menudo descubiertos— dadas estas posibilidades. Una parte del reto de muchos videojuegos involucra descubrir cuáles son las reglas y los objetivos mediante el razonamiento inductivo de la prueba y el error, siendo otra manera en que los videojuegos

---

<sup>24</sup> Esta última idea es importante en el tercer capítulo de este trabajo para entender cómo se generan escenarios en los que se experimente una sensación de agencia a partir de las expectativas de la jugadora.



difieren de los juegos tradicionales donde las reglas y objetivos son conocidos por las jugadoras con antelación (14).

Jugar un juego es una experiencia de aprendizaje porque, además de que la jugadora debe descubrir estas reglas para superar unos retos, debe mejorar ciertas habilidades. Los retos y las elecciones son aspectos centrales que traen disfrute en los juegos, pero que deben estar balanceados y al mismo tiempo jugar con las expectativas de la jugadora (Juul, *Half-Real* 130). Los retos pueden estar dentro de un nivel de perfectibilidad, corresponder a un nivel de habilidad de reflejos y control o estar relacionados con la resolución de *puzzles*. Juul además menciona que no es necesario en muchos casos tener elecciones para disfrutar de un juego, de modo que este placer provenga solo de presionar los botones en un momento exacto o en dar muestras de habilidad (155).

[2] Hay dos formas básicas en las que los juegos se estructuran para proveer retos a las jugadoras: por emergencia [*emergence*] y por avance [*progression*]. La primera es considerada la estructura primordial de los juegos, que puede encontrarse en casi todos, y requiere que la jugadora siga estrategias posibilitadas por las reglas algorítmicas del programa: consiste en un número de reglas simples que se combinan para formar variaciones (90-100). La segunda, de avance, es un tipo de estructura históricamente reciente que se volvió parte de los videojuegos a través del género de aventura. Consiste en una serie de retos distintos presentados por series, de manera que la jugadora debe realizar un conjunto de acciones predefinidas en orden de completar el juego. Esta estructura permite que el diseñador o diseñadora tenga un control fuerte sobre el desarrollo de los acontecimientos y eventos (83).

Por último, se abordarán aquí una serie de términos que resultan imprescindibles para referirse a la interacción de la usuaria con las reglas y a la experiencia general de jugar un videojuego. En primer lugar, las situaciones o distintos momentos que suceden en un videojuego y que la jugadora puede ir explorando se llaman ‘estados’ —o más generalmente los ‘estados de juego’ [*game state*]—: para Juul una máquina de estado es lo que resulta de las reglas, que proveen una ‘máquina’ que responde a la acción de la jugadora (82). Estos estados de la máquina pueden visualizarse como un árbol, donde cada estado de juego puede conducir a un número de otros estados, que a su vez pueden llevar a otros, hasta que el juego termina (87). El estado final del juego, que puede ser valorado como positivo o negativo —lo cual determina si se gana o se pierde— y cuantificado, es llamado ‘resultado’ [*outcome*]. Esta valoración consiste, en otras palabras, en que las acciones de la jugadora son motivadas por la posibilidad de alcanzar un resultado en concreto, por lo general positivo, que implica un esfuerzo por su parte para ser alcanzado; esto implica que la jugadora se compromete a estar feliz si gana el juego o triste si pierde (56).

Es frecuente que sea más difícil alcanzar un resultado positivo que uno negativo; el hecho de que sea más difícil ganar que perder involucra que la jugadora debe esforzarse y que, por ende, se está enfrentando a un reto (82). Los retos son las situaciones que representan obstáculos que deben ser superados para progresar en el juego. Las reglas proveen a la jugadora de retos que esta no puede superar de forma trivial, lo que conforma una paradoja básica de los juegos ya que su disfrute depende de reglas fáciles de usar que presentan retos que no son fácilmente superables (17).

Por otro lado, están las acciones que las reglas le posibilitan a la jugadora dentro del sistema, que conforman la manera en que se juega un juego: el *gameplay*. Esto no es lo mismo que las reglas, sino lo que resulta de su interacción, de modo que hace referencia a un aspecto dinámico (Mäyrä 29).<sup>25</sup> De esto se desprenden tres conceptos relacionados con esta interacción sistema-jugadora, que presenta el modelo MDA [*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*] de Hunicke, LeBlanc y Zubek: las mecánicas, las dinámicas y las estéticas. Las mecánicas se usan, por lo general, para describir cómo las jugadoras interactúan con las reglas, así como para describir propiedades más formales del juego como las metas, las acciones de las jugadoras y los estados del juego (Sicart párr. 25). Según el modelo MDA las mecánicas son aquellas que describen los componentes particulares del juego, en el nivel de la representación de los datos y algoritmos: son las acciones varias, los comportamientos y los mecanismos de control que se le permiten a la jugadora dentro del contexto de un juego y que posibilitan las dinámicas del *gameplay* (Hunicke, LeBlanc y Zubek 2-3).

Las dinámicas se refieren al comportamiento en tiempo de ejecución de las mecánicas que actúan sobre las entradas [inputs] de la jugadora y las salidas [outputs] del computador a lo largo del tiempo (2). Median entre las reglas y la experiencia; son el comportamiento que emerge de la interacción de la jugadora con las mecánicas y sirven para crear experiencias estéticas. Ejemplos de dinámicas son la presión del tiempo, que crea un reto para la jugadora, o las interacciones y la cooperación entre jugadoras en juegos competitivos por equipos, que crean una sensación de compañerismo (3).

---

<sup>25</sup> Mäyrä pone de ejemplo el *Monopoly*: su *gameplay* o modo de jugar es igual para todas las ediciones, aunque varíen los nombres de las calles (29).

Por último, las estéticas son aquellas respuestas emocionales que se desea evocar en la jugadora cuando esta interactúa con el sistema de juego. En el texto mencionado no se desarrolla demasiado esta idea, pero sí se sostiene que cada juego puede perseguir múltiples objetivos estéticos en grados variables de entre la siguiente taxonomía: sensación, fantasía, narrativa, reto, compañerismo, descubrimiento, expresión y entrega (2). Otras aproximaciones al aspecto estético de los videojuegos implican la consideración del diseño visual o de las gráficas, o se desvían hacia la discusión de si los juegos pueden ser considerados arte. En este caso hablar de respuestas emocionales evocadas en la jugadora sirve como recordatorio de que puede caerse en un cierto esencialismo desde el enfoque ludológico que define los juegos como sistemas de reglas, del mismo modo que considerar la estética en el diseño de videojuegos solo desde el aspecto gráfico o visual imposibilita una visión completa del fenómeno.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Aquí no se busca definir con exactitud a qué se hace referencia cuando se habla de estéticas, por lo que se prefiere del modelo MDA por la apertura que deja al referirse a distintas experiencias estéticas. Simon Niedenthal, quien hace una revisión mucho más profunda de la cuestión, recoge tres significados frecuentemente asociados a la estética de los videojuegos: [1] se refieren al fenómeno sensorial que la jugadora se encuentra en el juego; [2] se refieren a esos aspectos de los juegos digitales que son compartidos por otras formas de arte y [3] son una expresión de la experiencia de juego como placer, emoción, sociabilidad, formación, etc.

## CAPÍTULO 2

### Estrategias ludonarrativas en *The Beginner's Guide* y *Outer Wilds*

*"I learned a lot, by the end of everything. The past is past, now, but that's... you know, that's okay! It's never really gone completely. The future is always built on the past, even if we won't get to see it. Still, it's um, time for something new, now."* -*Outer Wilds*.

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. Este despertar consiste, a menudo, en la imagen del personaje principal saliendo de un estado de inconsciencia. El acto de abrir los ojos es relevante en el proceso de identificación de la jugadora con el personaje porque no es solo este último quien despierta, sino también ella, pero dentro de un mundo diferente: cuando el personaje sale del sueño la jugadora entra simultáneamente en una realidad ficticia, empieza a soñar. Despertar servirá en este capítulo como metáfora de la estrategia narrativa que se utiliza para introducir a la usuaria en un mundo y un rol dentro de un videojuego, pero también como manera de aludir a los modos en que se reubica la perspectiva de esta en el tiempo y el espacio mediante cortes. Por medio de los saltos espacio-temporales, entendidos como 'despertares', las diseñadoras controlan el orden de los acontecimientos y regulan el control de la jugadora.

*Outer Wilds* utiliza la estrategia narrativa ya mencionada.<sup>27</sup> No hay ninguna cinemática previa, sino que la jugadora, tras presionar en el menú de inicio la opción de "jugar", abre sus tres párpados —es una especie inteligente no-humana llamada

---

<sup>27</sup> De aquí en adelante *Outer Wilds* se abreviará como 'OW' y *The Beginner's Guide* como 'TBG'.

‘lumbreanos’— y se encuentra frente a un cielo estrellado en el que se ve, en la lejanía, la explosión de una especie de satélite. Al levantarse, ve una fogata y un NPC [*non playable character*] que saluda y le dice a la jugadora-personaje que es su primer día como exploradora espacial, pero que, antes de acceder a su nave, necesita ir al observatorio para conseguir los códigos de despegue. Conseguir estos códigos marca el fin del tutorial y empieza una cuenta regresiva de veintidós minutos —sin que se indique de algún modo que ha empezado— en los que la jugadora tiene como única misión explorar el mundo abierto que se le presenta. Al finalizar este tiempo el sol estalla en una supernova y la protagonista regresa al momento inicial en que abrió los ojos, con un nuevo objetivo: descubrir por qué está atrapada en un bucle temporal y encontrar la manera de salir de él.

El uso de un tiempo cíclico es una estrategia que puede notarse en otros juegos cuya estructura temporal está marcada por la presencia de un *time-loop* —como *Twelves Minutes* (Luis Antonio), donde el bucle se reinicia cada 12 minutos o con la muerte del protagonista—, donde la muerte o la presión del tiempo funcionan como una dinámica ya que obligan el uso de diversas estrategias que deben utilizarse para progresar. El hecho de que la jugadora en *OW* deba reaparecer una y otra vez puede usarse a favor de los objetivos de esta, de manera que, si quiere optimizar el tiempo, ha perdido la oportunidad para intentar algo o está atascada, puede optar por suicidarse y reiniciar la cuenta atrás. Además, la información descubierta en uno de los ciclos puede servir en los siguientes para la resolución de acertijos que permiten el acceso a nuevas ubicaciones. Aunque la jugadora despierte siempre en el mismo lugar y los eventos se repitan del mismo modo, la familiaridad con lo que va a pasar y con las herramientas de las que dispone hacen que-

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. Este despertar no siempre consiste, como podría pensarse, en que el personaje que maneja la jugadora salga de un estado de inconsciencia que inserta a esta última en el mundo de juego, sino que puede considerarse que, en un nivel más amplio, se trata de aquel momento inicial en el que la jugadora ingresa en un espacio ficcional dentro del computador.<sup>28</sup> Podría decirse que este primer contacto es fundamental para la inmersión de la usuaria, que de algún modo debe ser convencida de que tiene que actuar de una forma en concreto para cumplir los objetivos planteados por el videojuego. En ocasiones esta introducción es una cinemática, un texto, o incluso nada más que una pantalla de carga que al terminar ya deja el control a la jugadora, como lo hace *OW*.

Dentro de todas estas posibilidades, el caso de *The Beginner's Guide* es peculiar: tras seleccionar la opción de 'empezar juego' en el menú principal, se inserta una pantalla blanca en la que suena una voz —acompañada, si no se desactivó la opción antes, por subtítulos— que agradece a la jugadora por jugar *TBG* y que se introduce como Davey Wreden, el creador del famoso título *The Stanley Parable*. Wreden afirma que este videojuego se diferencia de la historia absurda del anterior porque va a contar una serie de eventos que ocurrieron entre 2008 y 2011 mediante la presentación de los juegos creados por un amigo suyo llamado Coda en este período de tiempo. Es así como a la jugadora se le presenta una historia aparentemente real mediante el uso de un narrador-autor en primera persona, que le recuerda con frecuencia que esta primera es un agente externo que está dentro de un videojuego.

---

<sup>28</sup> Al decir ficcional se entiende que el espacio representado puede corresponder a uno real —por ejemplo, la ciudad de Los Santos basada en Los Ángeles, escenario de *Grand Theft Auto*—, pero que los actos que realiza la jugadora dentro de este siempre son de carácter ficticio.

Es decir que, mientras en *OW* ‘despertar’ funciona en un primer momento para introducir el rol y los objetivos de la jugadora, que debe comprometerse con los deseos y motivaciones de un personaje —aunque en este caso no se den muchos detalles sobre la personalidad del protagonista—, en *TBG* se rompe esa ‘ilusión’: no hay un rol que cumplir o encarnar y la jugadora no puede ser equiparada de ninguna forma a un personaje principal. Lo que se quiere señalar con esto no es que la usuaria no cumpla, en tanto jugadora, un papel dentro de la narración —como oyente que, al oír, está implicada y *hace parte* del propio relato—, sino que se da una especie de des-identificación con el cuerpo virtual que está encarnando, una sensación de externalidad. Esto proviene no solo de la ruptura inicial con la cuarta pared, sino de las pocas opciones interactivas que se ofrecen —que da la sensación de que el mundo de juego no es afectado significativamente por las acciones de quien juega—.

Visto de esta manera, ¿cuál podría decirse que es el papel de la jugadora en *TBG*? En este caso —y con base en la descripción de Steam—, se trata de un ‘videojuego narrativo’ que no contiene mecánicas tradicionales, metas u objetivos, lo que ocasiona que la jugadora no tenga más funciones que la de ser una espectadora o lectora. Esto puede ser matizado ya que también hay opciones que la jugadora puede elegir y acciones distintas que generan respuestas del narrador, pero la preocupación central aquí es qué implicaciones tiene este papel como ‘lectora’ para la jugabilidad y cómo se le da a esta una motivación ante la ausencia de objetivos. En *TBG* solo mediante la posibilidad de caminar en un espacio virtual ya se consigue que la jugadora se vea inmersa en una representación que-

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. En *OW* el uso de un bucle temporal configura un despertar



continuo, una estructura circular en la que el relato es ‘narrado’, que en relación con un mundo abierto —un mapa que puede ser explorado en casi cualquier orden— condiciona la jugabilidad de modos complejos:

[1] La cuenta atrás del tiempo es un obstáculo que la jugadora debe sortear en todo momento y que implica un reto de memorización y habilidad. En *OW* todos los eventos ocurren de manera simultánea, así que, aunque la jugadora no se encuentre presente en alguno de los escenarios, los eventos ocurrirán igualmente. Un ejemplo de esto son los planetas gemelos que funcionan como un reloj de arena: conforme avanza el tiempo la arena que está en un planeta se traslada al otro y al terminar el proceso se invierte. Al iniciar el bucle el Gemelo Ceniza empieza a descargar su arena en el Gemelo Brasa y la jugadora, si quiere explorar las cuevas subterráneas de este último planeta, deberá viajar lo más rápido posible y recorrer la cueva antes de que la arena cierre la entrada y la aplaste dentro. Lo mismo sucede a la inversa, pues las estructuras del Gemelo Ceniza solo se van haciendo visibles conforme avanza el tiempo y la arena se ‘drena’ hacia el planeta hermano, lo que implica que la jugadora debe esperar a que el tiempo avance y explorar los espacios antes de que el sol estalle. Estos retos solo son sorteables cuando la jugadora tiene el suficiente dominio sobre los controles y cuando está familiarizada con los eventos y mecánicas.

[2] En contraste con *TBG*, que posee una sola historia que es contada linealmente,<sup>29</sup> *OW* posee un mapa abierto que le da completa libertad a la jugadora para explorar en el orden

---

<sup>29</sup> Esto es lo que López llama videojuegos nuclearmente narrativos de argumento lineal, aquellos que “proponen una serie de retos interactivos sucesivos al jugador que, imbricados con ciertos recursos cinematográficos, conducen al receptor al único final de la historia” (571-572).

que esta desee, solo con la limitación ocasional del conocimiento ya que, para poder avanzar en un escenario determinado, primero debe adquirir información que solo puede encontrarse en otros lugares. Las pistas imprescindibles, que la guían hacia esta información más relevante, se encuentran repartidas por el mapa de manera más o menos repetitiva para que no sean pasadas por alto. Jenkins explica que, en los videojuegos con historias espaciales — y a diferencia de una película o de un libro—, el diseñador o la diseñadora no tiene un control elevado sobre si la jugadora recibe ciertas partes de la información o en qué momento lo hace, pero que sí tiene poder sobre el proceso narrativo de distribuir información alrededor del espacio de juego, de manera que la más relevante debe ser redundante para que la jugadora no pueda perdersela (párr. 25). Explorar un espacio es, en este sentido, explorar las intenciones narrativas de una o varias diseñadoras.

[3] Otro aspecto relevante que debe tomarse en cuenta es que *OW* no posee cinemáticas, narración, ni diálogos en audio que resalten la información más relevante, sino que la jugadora solo accede a ella mediante la observación y la lectura de textos que encuentra en glifos repartidos por los distintos planetas y espacios explorables —incluso los diálogos disponibles con NPC's están en texto exclusivamente—. Las maneras en que se le da énfasis a estas pistas o piezas de información más relevantes, además de la redundancia con que a veces aparecen para dirigir la atención de la jugadora hacia cierto planeta o lugar, es por medio de la música: cuando accede a una localización nueva es frecuente que la música cambie para exaltar el momento y para señalar que está en un lugar importante. La música y el sonido en general funcionan como marcadores para que la jugadora encuentre ciertas ubicaciones, pues esta tiene a su disposición una herramienta llamada el 'señaloscopio' que

permite detectar a largas distancias melodías o frecuencias de sonido desconocidas que marcan ubicaciones importantes en cada uno de los planetas del sistema solar. Otra función de la banda sonora es marcar los momentos de importancia dramática: cuando la cuenta regresiva de 22 minutos está llegando a su fin, empieza a sonar una canción que al terminar es remplazada por el sonido del sol explotando, que consume todo a su alrededor.<sup>30</sup>

En todo caso, este tipo de diseño no impide que la jugadora se pierda cierta información de más o menos importancia para resolver otros misterios, como es observable en foros —discusiones en Reddit, por ejemplo— donde muchas jugadoras desconocen, hasta después de haber terminado el juego, ciertas ubicaciones o mecánicas que permiten resolver algunos misterios. Es así como el desarrollo de la historia depende exclusivamente de la jugadora y de con cuánta profundidad esta decidió explorar. Puede notarse esto en-

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. Ya se dijo que el primer despertar en *TBG* es disruptivo en contraste con otros videojuegos con estrategias narrativas más ‘convencionales’; esto responde a que la intención en este caso es construir una ficción interactiva más que un juego con sus reglas y componentes tradicionales. En este tipo de construcción ludo-narrativa el énfasis está, como es evidente, en que la historia sea central y que todos los elementos de la jugabilidad estén dedicados a complementarla; así, lo que hace *TBG* es replicar una y otra

---

<sup>30</sup> Aunque esta explosión solo será audible si la jugadora está lo suficientemente cerca del sistema solar, ya que también tiene la opción de alejarse infinitamente en el espacio, aunque esto no impide que el ciclo se reinicie.

vez el ‘despertar’ de contextualización, pero no mediante un bucle temporal como *OW*, sino dando saltos temporales que corresponden a su vez con cambios de escenario.

En *TBG* cada una de las ‘escenas’ o micro videojuegos están ubicados en un momento específico del tiempo en el transcurso de tres años. Al cambiar de juego, aparece una pantalla negra de carga y, posteriormente, el título, subtítulo y la fecha de creación. Estos saltos espacio-temporales repiten una y otra vez el proceso de familiarización de la jugadora con distintas mecánicas y espacios narrativos, que se interrelacionan mediante la narración que hace Davey, donde articula no solo sus propias interpretaciones de los juegos que presenta sino también la historia de su amistad con Coda. Esto permite que en *TBG* se haga una crítica a un tipo de lectura de los productos artísticos como manera de conocer a su creador o creadora y, a su vez —con los cambios de escena y con la presentación de distintas mecánicas y maneras de contar historias—, que se critiquen las convenciones genéricas de los videojuegos, su recepción y proceso de elaboración. Se pasa de una supuesta historia íntima sobre un hombre que está interpretando las obras de otra persona como reflejo de una profunda depresión, a una meta crítica sobre los videojuegos.

Este tipo de reflexión es posibilitada por la clase de elementos que son comunes al género al que pertenece *TBG* y que, paradójicamente, se caracteriza por incluir aspectos poco convencionales en los videojuegos: los *Walking Simulators*.<sup>31</sup> Este término fue acuñado en un inicio para referirse peyorativamente a los juegos que carecían de elementos considerados básicos como objetivos, retos o un control significativo de las jugadoras sobre el entorno. Más adelante terminó por utilizarse en referencia a un tipo de experiencia transgenérica que

---

<sup>31</sup> A partir de aquí abreviados como ‘WS’.

se mezclaba frecuentemente con las convenciones de la aventura, el horror y los juegos de plataformas, con las que se permiten experimentar. A menudo cuentan sus historias por medio del ambiente y a través de una voz en *off*, lo que se compagina con acciones repetitivas como caminar, escrutar y leer. Además, suelen tener temáticas como la de un personaje solitario que reconstruye una historia de desaparición y formas que incluyen el punto de vista en primera persona (Montembault y Deslongchamps 3).

Según Juul, los WS son una respuesta a la contradicción que existe entre la naturaleza de los juegos de tener metas y estrategias, y su propósito de no servir para nada más; esto es, que se considera que las acciones realizadas al jugar carecen de utilidad práctica, pero a menudo absorben a la jugadora y la incitan a tener un comportamiento acorde a la racionalidad instrumental (The Aesthetics párr. 33). El estándar es que los videojuegos requieren una aproximación específica por parte de la jugadora, quien debe aprender, planear y optimizar sus estrategias mientras intenta alcanzar la meta que se le propone. Al jugar, gran parte de la energía de la usuaria es gastada racionalmente para optimizar sus estrategias bajo la presión del tiempo, lo que dificulta que la atención de esta pueda estar en el contenido del juego (27-38).

En los WS se permite que el enfoque esté en la historia al remplazar esta actitud por una contemplativa, que sirve a un propósito estético acorde a una visión más tradicional de las obras de arte, las cuales requieren una actitud pasiva por parte de la espectadora. Si se contrastan estas dos actitudes, los juegos y el arte van en direcciones opuestas por el tipo de aproximación que requieren de la usuaria: mientras en uno hay una visión práctica en lo otro se requiere inactividad. Al removerse los retos y la optimización de los videojuegos, entonces,

estos se están adecuando a la idea estética tradicional de que, como otros objetos, solo pueden concebirse como artefactos estéticos si se permite a las jugadoras jugar desinteresadamente (62-63).

Según Bohunicky y Milligan, la acción de caminar es descalificada como mecánica por muchas usuarias de los videojuegos ya que no es un esfuerzo significativo y dinámico, lo que permite que sea interpretada como algo pasivo y equiparado a la lectura de un libro. Leer, según estos estándares, es una actividad separable o incompatible del conjunto de acciones disponibles en la mayoría de juegos; así, la ‘acción’ puede ser vista como la posibilidad de que la jugadora ‘escriba’ los acontecimientos en oposición a la actividad de leer, que es asociada a la pasividad (52-53). En un WS, contrario a este tipo de expectativa común, leer y caminar se conjugan para proveer una práctica simultánea de lectura y escritura: cuando se recorre un escenario se está interactuando con él, pero la poca posibilidad de influir en este permite que la lectora-jugadora tome distancia y pueda mirar críticamente el acto mismo de leer, así como las estrategias de escritura/lectura que las ‘acciones’ de juego significan (55).

La lectura es algo resignificado porque es tomada como acción, como la posibilidad de jugar leyendo. Esto es lo que Bohunicky y Milligan llaman ‘pasividad activa’: el estado de performar actos considerados pasivos, o paradójicamente inactivos, de modo que hacer menos o hacer de manera distinta es todavía considerado *hacer* (59-60).<sup>32</sup> Lo que se subvierte

---

<sup>32</sup> Esto puede entenderse mejor considerando la idea de ‘lexigraphical games’ que estas dos autoras adaptan del concepto de ‘lexigraph’ de Steward: contrario a un tipo de escena retratada en las pinturas que muestran una figura leyendo un libro —un tipo de arte llamado ‘lectoral art’— y que al ser contempladas hacen de la espectadora la lectora de una lectura, un ‘lexigraph’ es una pintura centrada en el texto mismo sin prestar atención a la escena que lo rodea. Esto último no solo equipara leer a mirar, sino que pone en

es la expectativa estándar de que para contar como ‘jugadora’ —y para que los WS cuenten como juegos— se debe actuar y produ-

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. Para *OW* despertar en un mismo sitio repetidamente es una manera de promover no solo la no linealidad de la historia sino también una forma en la que se va hilando esta misma al forzar un punto de retorno. Hay varias maneras en que esto se lleva a cabo para que la jugadora pueda unir los acontecimientos y extraer una narrativa coherente, a pesar de que la exploración se puede hacer en casi cualquier orden. Primero, la jugadora posee una nave espacial que va registrando la información que esta descubre y que, además, marca en el mapa las distintas ubicaciones para que pueda navegar con mucha más facilidad o activar el piloto automático.

Mediante este registro de la nave se puede acceder a la información descubierta en cada planeta de manera aislada o verla toda en un gráfico que vincula las pistas mediante colores. La historia solo puede ser un todo articulado si la jugadora es capaz de encontrar las piezas que relacionan los grandes eventos entre sí, es decir las razones detrás de los mayores acontecimientos. Un ejemplo de esto sería la explosión del satélite que orbita al gigante gaseoso llamado ‘Abismo del Gigante’, acontecimiento que se muestra al inicio de cada ciclo: aunque la jugadora no tiene que resolver este misterio para completar el juego, hacerlo es clave para entender bien su historia.

---

manos de la espectadora la tarea de leer; ya no se narra lo que sucede, sino que requiere un tipo de performance por medio de la lectura. Las pinturas involucran a la espectadora como lectora en una interacción compleja de construcción participativa e interpretación (57). En un WS, entonces, leer es participar del texto mientras la jugadora es confrontada directamente con su posición de lectora.

De lo anterior es posible determinar que existen dos tipos de posiciones en un videojuego: la del sistema y la de la jugadora. El sistema es una instancia separada del mundo y tiene una perspectiva interna que es cerrada y finita, con sus lógicas, reglas y objetivos; por otro lado, la jugadora tiene una perspectiva más amplia que está determinada por su capacidad de interpretar, relacionar el juego con otros artefactos y experiencias del mundo real, atribuirle un significado e, incluso, tener sus propios objetivos independientes a los planteados en el juego (Egenfeldt-Nielsen 4-5). En el caso de *OW*, aunque el sistema pretenda motivar a la jugadora para que cumpla el rol de una detective y para que descubra la historia principal hasta llegar a su final —así como otros misterios de carácter más o menos secundario—, el interés de la usuaria y la construcción de significado que realiza puede no coincidir con esto: cuando se abandona un juego antes de explorar todo lo que tiene disponible es porque ya la jugadora ha definido un final para este (8).<sup>33</sup> El punto de vista de la jugadora, vista como una perspectiva narrativa en tanto el objetivo último es la construcción de significado o el entendimiento, es la que determina que un juego pueda sostener un proceso narrativo: el juego debe generar un escenario verosímil en donde se desplieguen unos acontecimientos que, conectados, forman la línea de la historia (9).

Otra forma en que se hila la historia de *OW* es por medio del hecho de aparecer en un mismo lugar —Lumbre, el planeta de origen del protagonista—. Esta es, además de una dinámica que obliga a la jugadora a crear estrategias para optimizar el tiempo, una manera de marcar el ritmo de los acontecimientos y producir intriga ya que es casi imposible explorar

---

<sup>33</sup> Dicho de otra manera, se puede considerar que se ha llegado al final de un juego sin necesidad de que se hayan explorado todos los caminos disponibles.



por completo un planeta o localización en un solo ciclo. Si en *TBG* la revelación que constituye el momento clímax de la historia solo se muestra al final ya que la narración se permite ir lentamente, al ritmo de la caminata de la jugadora, en *OW* el bucle temporal, más el hecho de que las pistas para avanzar en una zona primero deban ser encontradas en otra, hacen que los lugares visitados sean constantemente resignificados o refuncionalizados —y que haya múltiples momentos de clímax como recompensa por haber descubierto un misterio, aunque el momento de mayor tensión sea el del final canónico del juego, en una carrera contra el tiempo y contra la posibilidad de morir definitivamente—. <sup>34</sup>

El último componente fundamental que determina la jugabilidad y la narratividad en *OW*, junto al mundo abierto y el registro de la nave, es el manejo del tiempo. Aunque ya se haya abordado este aspecto como dinámica, es necesario profundizar en esto como estrategia narrativa. Los videojuegos tienen la particularidad —contrario a una obra de teatro o a una película, pero de manera semejante a la lectura de un libro— de que el tiempo que dura la narración depende del tiempo que la jugadora demore en completar las tareas o el objetivo requerido por el juego. La acción de las jugadoras es simultánea a lo representado en la pantalla, así que se conoce la historia a medida que es recorrida, en una suerte de relato en presente continuo.

---

<sup>34</sup> Hay una serie de eventos necesarios para encontrar el ‘Ojo del universo’, el mayor misterio en todo el juego: la jugadora debe encontrar el núcleo de urdimbre avanzado en la carcasa ubicada en el Gemelo Ceniza —lo que toma entre 7-9 minutos, dejando un aproximado de 13 restantes del ciclo—, que es lo que mantiene activado el bucle temporal, para llevarlo a la nave Nomai en ruinas dentro de Espinoscuro —evitando ser devorada por las bestias que habitan este planeta— y activar el localizador del ojo antes de que termine el bucle. De no conseguirlo, la jugadora muere definitivamente y aparece la pantalla de créditos que conduce al menú del juego, aunque luego puede reaparecer desde el último punto de guardado.

Esto es independiente a si se aplica una analepsis o prolepsis, es decir a si se presenta una escena que acontece en el pasado o en el futuro con respecto al relato; la acción de la jugadora acontece simultáneamente en un tiempo ‘real’, que podría equipararse al del discurso, y en un tiempo ficticio, que es el de la diégesis. La estrategia de insertar un relato secundario que es anterior o posterior al principal es lo que Genette llama anacronía: “las diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato” (91-92) y constituye uno de los recursos tradicionales de la narración. En el caso de un videojuego, la acción de la jugadora hace parte de una representación de acontecimientos que pueden articularse en distintos órdenes: si una historia está constituida por los puntos A-B-C-D, que van desde su inicio hasta su final, este orden puede verse alterado en su presentación al receptor —que puede o no ‘jugar’ estos relatos secundarios—.

*OW* no genera anacronías ya que todo lo que se ‘relata’ —si se entiende, como ya se desarrolló, que este relato depende de la articulación que hace la usuaria de la información y que luego puede ser utilizada para extraer una estructura narrativa— corresponde al presente del personaje principal-jugadora, aunque configure un tiempo circular. *TBG*, por otro lado, sí lo hace al presentar una secuencia de eventos y escenas que están ubicados en el pasado con respecto al presente de la narración. Los escenarios o juegos que se visitan sirven para activar las memorias de Davey, que busca reflexionar sobre los aspectos psicológicos que cree que se reflejan en las obras de Coda. De esto resulta que la jugadora camine entre un espacio que es una marca del pasado pero que es reinventado de algún modo en el presente por las reflexiones de Davey y por su propia presencia. Es posible concluir que el uso de-

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. Mientras en *OW* es posible para la jugadora forzar este ‘despertar’ o reinicio al meditar o suicidarse, en *TBG* es el narrador quien corta a su gusto las escenas y da pie a los saltos espacio-temporales, lo que demuestra una vez más que no se espera nada de la usuaria salvo que atienda a la historia que se le está contando. La jugadora no puede hacer nada más que avanzar y las únicas acciones variables que puede tomar son las de quedarse quieta o moverse por diferentes partes del mapa para activar diversos diálogos del narrador, considerados *easter eggs*. Es así como el juego se inscribe, como ya se mencionó, en la categoría de un WS; sin embargo, vale la pena enumerar algunas de las convenciones genéricas más relevantes con las que cuenta:

[1] La (no) presión del tiempo: las jugadoras en los WS siempre se ven envueltas en tareas sin presión de tiempo. El propósito principal es entregarle a la usuaria un esfuerzo perceptivo-cognitivo no trivial por medio de caminatas lentas en un espacio que no es alterable, y que pacíficamente vaya decodificando los detalles espacio-narrativos a la luz de la tragedia humana (Montembeault y Deslongchamps 9). [2] La muerte en los WS es a menudo inevitable y es frecuente que se genere en la jugadora un sentido de complicidad. La complicidad, según Juul, es un tipo de tragedia específica de los videojuegos que activamente involucran a las jugadoras en eventos que ellas desearían poder evadir (The Aesthetics párr. 13). *TBG* genera este tipo de complicidad al convencer primero a la jugadora de que la historia que está contando es real y, luego, traicionando esa confianza hacia el narrador cuando se revela que este ha estado alterando el contenido de los juegos y mostrándoselos a las personas a pesar de la clara oposición de Coda. En un WS es frecuente que la usuaria

conozca el destino del personaje, que puede ser la muerte, pero que esté obligada a seguir jugando solo para conocer el resto de la historia. [3] A menudo hay una (des)encarnación o sensación ambigua de identidad por medio de la primera persona. Esto es, la dificultad de la jugadora para habitar o identificarse con el cuerpo que encarna, así como la falta de poder diegético que tiene. Esto ya se ejemplificó antes con el hecho de que la jugadora no cumple ningún ‘rol’ sino que es puesta como observadora externa en primera persona, sin poder para afectar el curso de los eventos; en otros casos también es notable que esta nunca alcanza a identificarse por completo con el o la protagonista (Montembeault y Deslongchamps 28).<sup>35</sup>

Es posible observar que algo parecido ocurre en *OW*, pero mediante una construcción distinta. En *TBG* esto se hace cuando el narrador revela que Coda le pidió que dejara de mostrar y modificar sus juegos sin su permiso, pero además debido a que la jugadora todo el tiempo ha sido invitada a creer en la lectura biográfica que está haciendo Davey de las obras. Esto significa que la usuaria, como lectora de una lectura, ha estado en el lugar del narrador y ha participado en esta misma acción que se presenta como mezquina.<sup>36</sup> Pero en *OW* se da un mensaje diferente al plantear para la usuaria un objetivo particular: puede detener el bucle temporal y conseguir alguno de los finales disponibles —aunque solo uno sea el canónico, el

---

<sup>35</sup> El yo social de las jugadoras se posiciona dentro del mundo de juego y dentro de un o una protagonista con quien nunca se llegan a identificar por completo. Por lo tanto, la jugadora hereda un estatus que se asemeja al de un fantasma sin poder diegético o a una consciencia social (Montembeault y Deslongchamps 19).

<sup>36</sup> Me baso en experiencias de juego como la que manifiesta Laura Hudson en su post “The Beginner’s Guide is a Game that doesn’t want to be written about”. La autora comenta que al terminar por primera vez el juego se sintió enojada al percibir como traición el hecho de que Davey la hiciera cómplice de la violación a la privacidad de otra persona porque asumió que la historia que se le contaba era verdadera (párr. 20). Otras lecturas como la de Darren Nakamura muestran que las usuarias comparten el deseo de Davey de conocer a la persona detrás de esos juegos, o se sienten aludidas al identificarse con el papel de Davey como creador y crítico (párr. 8).

‘oficial’—, pero el objetivo del juego no es salvar al sistema solar de su muerte o encontrar una forma de arreglar las cosas, sino resolver múltiples misterios sobre el universo y las especies que lo habitan (Larsen y Schoenau-Fog 5-6).<sup>37</sup>

Todos los finales de *OW* conducen hacia la muerte. En un caso puede ser solo la muerte del protagonista, la ruptura del espacio-tiempo o la muerte conjunta del universo y la jugadora-personaje, pero todas estas alternativas confluyen en que, sin importar lo que haga la usuaria, no puede cambiar el curso de las cosas. Es de este modo que, aunque en *OW* haya una historia lineal con un final único —como es el caso en *TBG*—, se consigue replicar este tipo de tragedia mediante la sensación de inevitabilidad; la jugadora descubre que todo el conocimiento que ha adquirido es inútil para evitar su propia muerte y la del resto del universo. No le queda más salida que la aceptación y-.

Muchos videojuegos, como si se tratara del *había una vez* de los cuentos, abren sus historias con un despertar. Despertar puede servir a las diseñadoras de un videojuego como una estrategia ludo-narrativa que sirve para la identificación de la jugadora con el personaje o como un modo de configuración del espacio-tiempo que busca imprimir en la usuaria distintas respuestas emocionales o estéticas. Esto se consigue mediante las diversas mecánicas y dinámicas que se vinculan estrechamente a un hilo narrativo, de modo que narración y juego se retroalimentan o mantienen una relación de dependencia mutua. En *OW*

---

<sup>37</sup> Larsen y Schoenau hablan de cómo la ficción detectivesca se puede encontrar en los videojuegos, lo que termina formando un género llamado ‘juegos de detectives’, pero señalan que la función de investigar y resolver misterios puede aparecer en juegos que no son específicamente de detectives (1). Con respecto a *Outer Wilds*, sostienen que este es un caso en el que no se busca resolver un crimen, sino que forma parte de un tipo de juego que denominan “puzzle-box games”. En esta clase de juegos se sigue una estructura rígida, como en el estilo de una novela policiaca, pero se proceduramentaliza esto dejando a la jugadora ser la actora principal como detective, y permitiéndole dirigir la investigación (3).

es descubrir la historia lo que motiva la superación de los distintos riesgos que se presentan y en *TBG* es la narrativa lo que, a su vez, incita el avance de la usuaria y les da cohesión a los diferentes escenarios de juego.

La mayor diferencia entre ambos juegos está en las herramientas que se le dan a la jugadora para participar en la historia que se está representando: cada uno las aprovecha de una manera específica para darle riqueza a la experiencia narrativa. La cantidad de elementos interactivos, como se ha venido demostrando por medio de estos dos juegos —con rasgos que son más o menos opuestos—, no se constituye como un medidor de la calidad de un videojuego ni tampoco impide que se evoque en la usuaria una sensación de complicidad e inmersión. Detenerse en el uso de formas narrativas que permiten este tipo de experiencias estéticas es fundamental para determinar qué tipo de relación se da no solo entre la jugadora y el sistema sino entre los elementos narrativos tradicionales que, vinculados a opciones interactivas, permiten una experiencia específica que fusiona aspectos que parecen paradójicos, como la libertad junto con los moldes preestructurados que conlleva la narración de una historia.

Es importante, para cerrar este capítulo, retomar algunas de las características ludonarrativas de ambos juegos para conectarlas con lo que se examinó sobre la narratividad anteriormente. Resulta evidente que en ambos casos existen suficientes atributos narrativos que se estructuran en una serie de acontecimientos, pero la jugabilidad altera esto para que no funcione de la misma manera que lo haría en un libro o una película: *TBG* resulta más parecido a estos otros medios, pero hay que recordar que la jugadora debe siempre presionar unas teclas para avanzar en unos escenarios y que puede participar en estos micro

videojuegos, aunque esa participación sea interrumpida a menudo por el narrador. De cualquier manera, existe el ya mencionado narrador que es quien elabora un relato que puede ser entendido de manera independiente, luego están los ambientes o escenarios —que pueden ser ‘leídos’ separadamente de lo que el narrador interpreta sobre ellos y que, por sí mismos, poseen narratividad— y luego está la forma en que todo esto se entreteje para que narración y escenarios estructuren una historia específica en un orden y tiempo determinado.

En *OW* existen elementos parecidos; un mapa o escenario global con múltiples localizaciones en su interior que pueden ser exploradas y que poseen narratividad —las ruinas de la civilización alienígena extinta, las runas puestas como diálogos o texto informativo, dejadas en paredes y que la jugadora debe leer para encontrar pistas, e incluso cosas como los cadáveres—, pero sin un narrador que las relacione por la jugadora ni con una sucesión determinada de eventos, sino dejándole a la usuaria la función de hilar estos acontecimientos con la ayuda del registro de la nave. No se trata, entonces, de que no exista un orden y un tiempo determinado, sino que parte del reto es descifrar primero cuál es la historia del sistema solar para luego entender de qué manera hay que darle un final.

Con todo esto se espera haber señalado que, más que ser una pregunta sobre si los videojuegos son narrativas o no, como se ha venido planteando la cuestión en los *game studies*, debería pensarse en qué es lo que sustenta la diferencia entre que se narre una historia o que esta se construya progresivamente mediante la participación de una usuaria. El asunto de la pasividad y la participación activa es algo que se pone en relieve cuando se cuestiona, mediante estrategias narrativas que generan modos alternativos en los que las usuarias deben interactuar con el sistema —como las de los dos juegos estudiados en este trabajo—, las

convenciones genéricas que acostumbran a las jugadoras a comportarse de maneras determinadas o que producen expectativas comunes. Esta interacción entre usuaria y sistema, que se reduce a un tema entre el control y la libertad, es lo que se entiende como-



### CAPÍTULO 3

Esta libertad estaba programada

*But I do want to show you the rest of the level so when you're ready to continue, press (Enter/the Use key on your gamepad) and I'll put a bridge over the maze.*

*- The Beginner's Guide.*

Si hay que considerar un rasgo definitorio de los videojuegos este debería ser su capacidad para otorgarle agencia a la jugadora desde las opciones interactivas que el sistema computacional subyacente permite. Esto comenzó a ser planteado a partir de la definición de Janet Murray, que entiende la agencia como la sensación satisfactoria que se genera en la jugadora cuando establece una comunicación efectiva con el computador (*Hamlet on the Holodeck* 121): la primera presiona una tecla, por ejemplo, y el sistema muestra una respuesta a esto, generando una cadena que corresponde exactamente a la de acto-consecuencia. Los videojuegos poseen un sistema interactivo de reglas codificadas basado en computadora que permite a las jugadoras establecer inputs con resultados directos y observables (Eichner 12).

Lo que se ha observado hasta ahora, desde la distribución específica de elementos narrativos que hacen que los juegos posean narratividad, es que esta relación usuaria-sistema puede también entenderse a partir del impacto puntual que tenga la jugadora sobre la narrativa. En este capítulo se abordará, entonces, cómo la manera en que una persona puede sentir agencia en un videojuego no solo está relacionada con la interacción usuaria-sistema, sino que también es potenciada por otros aspectos como la narratividad. A continuación, la

lectora encontrará una premisa o pregunta que estará acompañada por una serie de opciones entre las que deberá elegir la respuesta correcta. De equivocarse en cualquiera de las opciones, tendrá que reiniciar desde el primer punto.

<b>1.0</b>
------------

Algunas definiciones de la agencia parten de la relación de correspondencia entre las acciones que las jugadoras desean y aquellas que están soportadas por el modelo computacional subyacente (Wardrip-Fruin et al. 1), o de un balance entre las oportunidades de interactuar y las motivaciones que el juego presenta para perseguir un curso particular de acción (Mates cto en Fendt et al. 2). Podría pensarse que lo problemático en propuestas de este tipo es que establecer un balance o definir qué acciones esperan las jugadoras de antemano es imposible al tratarse, al fin y al cabo, de un fenómeno subjetivo. Debido a esto, solo es posible comparar distintos mecanismos y convenciones genéricas de los videojuegos que permiten más o menos agencia y que construyen, en conjunto, las expectativas con las que las jugadoras entran a ciertos tipos de videojuegos. Si se toma esto en cuenta, así como la definición de Murray, esbozada anteriormente, ¿cuál podría ser una formulación más adecuada de la agencia, considerando que este es un fenómeno que reside entre el control del juego y el control de la jugadora?

<p><b>Opción 1.1</b></p> <p>La agencia es la libertad que solo se adquiere dentro de un marco de acción amplio posibilitado por el sistema.</p> <p><b>[Dirígete al apartado 1.3]</b></p>	<p><b>Opción 1.2</b></p> <p>La agencia es la sensación satisfactoria de tener poder cuando se toma una acción significativa.</p> <p><b>[Dirígete al apartado 1.4]</b></p>
--	---

1.3
-----

*¡Has perdido!*

La agencia puede ser entendida equivocadamente como libertad si se concibe como la posibilidad de actuar como la jugadora deseé.<sup>38</sup> Esto corresponde a un ideal de la agencia donde el sistema se pueda adaptar o responder a cualquier input de la jugadora, permitiendo que la narración se desarrolle en cualquier dirección, sin restricciones (Eichner 114); es evidente, sin embargo, que este tipo de ‘agencia total’ es imposible con la tecnología actual (114). Aunque es indudable la importancia de esta discusión para los videojuegos, en este trabajo lo que se busca enfatizar es la relevancia de tener marcos de acción delimitados dentro de ellos: existen unas posibilidades *reales* de acción,<sup>39</sup> es decir todas las interacciones disponibles junto con aquellas acciones que son relevantes para la historia; sin embargo, como las jugadoras a menudo no recorren todas las rutas disponibles, o no sienten que sus

---

<sup>38</sup> La agencia no es simplemente una voluntad libre o poder hacer cualquier cosa, sino que es la interacción con un sistema que sugiere unas posibilidades por medio de la representación de un mundo ficcional y de un conjunto de materiales para la acción. La tarea de diseño, entonces, consiste en incitar en las jugadoras los deseos que el juego puede satisfacer, ya sea que esto consista en viajar a través del espacio, administrar recursos, involucrarse en batallas o llevar a cabo movimientos conversacionales (Wardrip-Fruin et al. 7).

<sup>39</sup> Jugar no es algo libre, sino que hay un movimiento libre dentro de una estructura más rígida. Jugar es posible debido a esas estructuras, pero al mismo tiempo existe en oposición a ellas (Soden y Zimmerman citados en Juul, *The Aesthetics* párr. 37). Se entiende, de este modo, que en un videojuego se da una suerte de ‘libertad’ dentro de unos márgenes. Enumeremos unos cuantos: primero, están los controles de la jugadora y la exploración que puede hacer para encontrar cosas extras o completar el juego al máximo; jugar el juego como se supone que deba ser jugado. Segundo, está el jugar el juego como no se supone, utilizando *bugs* o ignorando los objetivos. Tercero, están los *cheats*, los comandos. Cuarto, está la decisión de no jugar.

acciones sean significativas, es preferible hablar de que la agencia es, en oposición, una *sensación* de la usuaria (Murray, *Hamlet on the Holodeck* 124).<sup>40</sup>

Esto, aunque pueda parecer que es un enfoque muy subjetivista, lo que permite no es la posibilidad de cuantificar la agencia de manera precisa, sino la de comparar los modos en que ciertas opciones interactivas o ciertos elementos narrativos son más eficientes para generar una experiencia más satisfactoria de control o influencia sobre el entorno de juego. Por ejemplo, en casos donde los juegos ofrecen historias lineales en contraste con historias bifurcadas [*branching narratives*], es posible observar que no hay una diferencia significativa en la agencia percibida que manifiestan las jugadoras si en ambas existe una retroalimentación textual inmediata (Fendt, Harrison et al 8). Una aproximación donde las acciones de las usuarias son reconocidas, pero no influyen el *gameplay*, tiene el potencial de preservar la sensación de agencia de las jugadoras mientras reducen la cantidad de contenido que las autoras deben crear (11).

En cuanto al *gameplay*, existen taxonomías como la de Mallon Bride, donde se busca identificar qué aspectos las jugadoras pueden controlar en comparación con aquellos que sienten que están controlando. Existen dos dimensiones del *gameplay* a las que se atiende para ilustrar la taxonomía: la interacción basada en habilidades de acción motrices y la interacción con los personajes del juego (2), y la idea de que el éxito en el cumplimiento de tareas es fundamental para la sensación de agencia en el *gameplay*. Dicho esto, algunos de

---

<sup>40</sup> Es ilustrativa la manera en que explica esto Susanne Eichner: la agencia, en el sentido que la plantea Murray, no es una característica del medio, como tampoco lo es la interactividad, sino que reside en la percepción de la receptora. Como un placer estético es el estado psicológico y emocional inducido por el entorno (108-109).

los resultados encontrados, que fueron utilizados para la elaboración de la taxonomía, se articulan a partir de los mecanismos que facilitan una sensación de agencia y los aspectos sobre los que las jugadoras sienten que poseen agencia: en una primera tabla, se reunieron aspectos como las herramientas —sobre las que se siente control limitado ya que su funcionalidad es parcialmente automatizada— y la posibilidad de ajustar sus atributos, la implementación de requerimientos de habilidad para utilizar esas armas, la posibilidad de mejorar en esas habilidades, así como la necesidad de combinarlas con determinadas estrategias para completar exitosamente las tareas.

Por otro lado, en cuanto a la relación con los personajes de juego, Bride encontró varias configuraciones como que [1] cuando se ofrecen diálogos buenos y malos, o comportamientos que tienen consecuencias diferenciales, las jugadoras sienten que hacen elecciones inteligentes o actitudinales. [2] Asegurando que las consecuencias de las acciones son acordes a las intenciones y motivaciones de las jugadoras, se consigue que estas sientan que la motivación para su comportamiento, su intencionalidad, es significativa. [3] Al introducir alianzas y relaciones de rivalidad entre las jugadoras y los personajes del juego, dependiendo de sus interacciones, se permite que la construcción de relaciones con los personajes sea sentida a nivel psicológico. [4] Cuando los personajes recuerdan a largo plazo las acciones de los jugadores para dar evidencia temporal de que se ha establecido una relación entre ambos y para resaltar la significancia de los inputs de la usuaria, se consigue la sensación de que se construyen relaciones a largo plazo dentro del mundo de juego. [5] Por último, se da una sensación de agencia cuando se muestra que las elecciones al diseñar

un personaje o elegir sobre su desarrollo son importantes luego en sus habilidades, destrezas y armamento.

Lo anterior demuestra que, tanto en relación con la jugabilidad —los mecanismos destinados a facilitar control sobre el mundo de juego— como con el diseño narrativo, la agencia puede ser considerada como una sensación útil para conciliar la diferencia entre que existan limitaciones, reglas y objetivos fijos en un juego, y que la jugadora sienta todavía un control satisfactorio sobre este. Es posible notar, entonces, que el énfasis en la separación entre la sensación de agencia de la jugadora y el impacto real de sus acciones en la historia, así como en el mundo de juego en general —y aquí hay que recordar, nuevamente, que no se trata de la cantidad de opciones interactivas como de que posean intencionalidad y resultados observables—, no es una cuestión de libertad versus restricción, sino una cuestión de percepción (Eichner 115).

[Regresa al apartado 1.0]

#### 1.4

Para Murray, la agencia es la sensación satisfactoria de tomar acción significativa y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones (*Hamlet on the Holodeck*<sup>123</sup>). De acuerdo con esta definición, toda acción con una consecuencia que pueda notarse —y que, por tanto, genera una sensación de afectar el mundo de juego, en el caso de los videojuegos— es significativa mientras esté imbuida de un propósito. El ejemplo más general que da Murray al respecto es el de usar doble clic en un archivo y que este se abra. Lo que esto señala, en

conexión con la idea de situar en dónde se ubica el fenómeno de la agencia, es que el hecho de participar en un medio digital con la intención de generar un efecto particular es lo suficientemente significativo como para que se genere con ello una sensación de agencia en la usuaria.

Es importante aclarar, tal como lo señala Murray, que la sensación de agencia no es exactamente equiparable a la interactividad, a pesar de su cercanía. Por una parte, Murray considera que la interactividad se refiere a dos cosas: la manera en que se moldea el comportamiento de quien interactúa y la manera en que se moldea el comportamiento del computador. Estas dos cosas puestas juntas conducen al placer característico de la agencia (91). Por otra parte, la autora también afirma que, debido al uso vago que se le da al término de ‘interactividad’, el placer de la agencia en medios electrónicos es a menudo confundido con la mera habilidad de mover un *joystick* o de hacer clic en un mouse (124). No basta, sin embargo, con que en un juego exista actividad o interacción si las acciones de las jugadoras no son elegidas de entre un rango de opciones posibles y si sus efectos no están relacionados con sus intenciones (125).

La interactividad es el rasgo característico de los videojuegos que constituye la predisposición que permite a la receptora experimentar agencia; este medio en particular parece equipado idealmente para generar experiencias de agencia, ya que permite a las jugadoras introducir inputs con resultados directos y observables (Eichner 12): un acto de comunicación sistema-usuaria. Así que, cuando esta comunicación se lleva a cabo y se propicia una sensación de agencia en una jugadora —por ejemplo en una acción como el disparar a un *zombie* con la intención de eliminarlo, o en la de seleccionar una opción de

diálogo en una novela visual—, lo que sucede es que se da a esta la elección de actuar de un modo específico de entre un rango de acciones disponibles cuyas potenciales consecuencias son valoradas como positivas o negativas por la receptora de acuerdo con los objetivos que se plantee.<sup>41</sup> Estos propósitos no tienen por qué coincidir con los que el juego propone —con la ruta óptima que equivale a ganar el juego o a tener el mejor final posible, en caso de que existan varios—.

¿De qué manera se evidencia este fenómeno de la agencia en *OW* y *TBG*? Existe una diferencia significativa en el rango de acciones disponibles para la jugadora entre ambos videojuegos, pero eso no quiere decir que en ambos casos no se consiga una sensación de agencia. En *OW* hay muchos modos en los que la usuaria puede sentir agencia: al pilotear la nave, dialogando con NPC's para obtener respuestas o al elegir suicidarse —con el objetivo de reiniciar el bucle temporal—. Si se compara con *TBG*, queda en evidencia que este último no dispone de muchas opciones interactivas más allá del acto de caminar y la ocasional posibilidad de elegir algunas opciones de diálogo. Señalar esta diferencia sirve, más que para delimitar el tipo de acciones que pueden generar una sensación mayor de agencia en

---

<sup>41</sup> Aquí no se busca ahondar mucho respecto a la relación entre acción e intencionalidad, pero es necesario señalar ciertas cosas al respecto: la posición de Murray es muestra de un pensamiento más generalizado entre cierto grupo de académicos que sostiene que la intencionalidad constituye la cualidad definitoria de la agencia, mientras otros enfatizan la contingencia o la posibilidad de haber actuado de manera distinta (Eichner 16). Lo que otros pensadores como Hornsby plantean —según Eichner, que en su libro hace un estudio exhaustivo de la agencia en diferentes medios como los videojuegos o la televisión—, en oposición a la primera idea, es que la intencionalidad en la acción social humana tomada como la base de la agencia es algo ilusorio y que más bien debería concebirse esta última como un actuar tanto positivo como negativo que incluye las acciones intencionales y no-intencionales, así como las espontáneas o evitativas (23-24). Por otra parte, Ahearn considera la agencia como la capacidad de actuar y no como acción propiamente, una diferencia ontológica que pone el énfasis en la relación entre la actora y sus actos (24). Todo esto es solo la punta del iceberg de un extenso debate sobre la intencionalidad cuyas bifurcaciones son complejas y en el que existen muchas inespecificidades y variaciones sobre los aspectos que deberían tomarse en cuenta para una definición de la agencia.



comparación con otras, enfatizar que existen distintas formas en las que dicha sensación se puede provocar.

Murray especifica que existe una forma de agencia que no depende de la estructura del juego y que, sin embargo, es característica de los ambientes digitales: la navegación espacial. Esta es una manera específica de proveer una sensación de agencia que comparten *OW* y *TBG*, pues permiten que se experimenten los placeres específicos de la navegación intencional, que se compone, según Murray, de la posibilidad de que la jugadora se oriente por puntos de referencia, mapeando un espacio mentalmente para que concuerde con su experiencia y admirando las yuxtaposiciones y cambios de perspectiva que se derivan de moverse dentro de un espacio intrincado (125).

[Dirígete al apartado 2.0]

## 2.0

Se ha mencionado con anterioridad que existen elementos que, en comparación con otros, no generan una sensación de agencia tan elevada. Esto podría notarse por ejemplo en la existencia de ciertas acciones programadas que impiden que la jugadora realice ciertos actos que le resulten lógicos —por ejemplo, no poder saltar sobre unos troncos que bloquean el camino porque esa opción no existe en primer lugar— o, como ya se ha visto, en la presencia de elementos narrativos tradicionales como un narrador, que enfatizan el control de las diseñadoras. Lo que también se ha señalado, en oposición a lo primero, es que las limitaciones en un juego no son algo negativo puesto que le dan contexto a las acciones de

la jugadora, quien no busca sentir una libertad completa, sino que busca enfrentarse a retos y restricciones que le den significado a sus actos (Juul, *Half-Real* 33) —lo que implica, entonces, que el juego no puede progresar a menos que la jugadora posea o desarrolle las habilidades necesarias para superar los obstáculos—. Siguiendo esta lógica ¿cuál sería un contraargumento razonable al hecho de que las narrativas sean vistas peyorativamente como formas de restringir la agencia?

<p><b>Opción 2.1</b></p> <p>Los elementos narrativos son maneras de dar coherencia al mundo de juego, pero son innecesarios puesto que las acciones son por sí mismas significativas.</p> <p><b>[Dirígete al apartado 2.4]</b></p>	<p><b>Opción 2.2</b></p> <p>Las narrativas, que son acontecimientos ligados entre sí para retratar cambio y especificidad, hacen más significativas las acciones de la jugadora.</p> <p><b>[Dirígete al apartado 2.5]</b></p>
--	---

<p><b>Opción 2.3</b></p> <p>Las narrativas no son limitantes para la sensación de agencia porque el rol de la jugadora es el de participar como actriz en la representación de una obra.</p> <p><b>[Dirígete al apartado 2.6]</b></p>
---

2.4
-----

*¡Has perdido!*

Es cierto que los elementos narrativos como la ambientación de un juego, los diálogos o las cinemáticas sirven para dar coherencia al mundo de juego: ubican las acciones en un contexto específico y hacen más convincente el mundo en que se desarrollan. También es cierto que muchos juegos prescinden de las narrativas porque estas no son necesarias para motivar a las jugadoras, ya que jugar no necesita un propósito ulterior como el de contar una historia. Sin embargo, decir que los elementos narrativos no son necesarios para hacer que las acciones sean significativas no es necesariamente un contraargumento a que las narrativas sean limitantes para la agencia, sino que esta afirmación puede ser utilizada más bien para soportar esta idea.

Ahora, aunque sea verdadero que los videojuegos no siempre contienen narrativas, casi siempre poseen narratividad, pues tienen atributos narrativos que no tienen que conformar una historia en todos los casos. La inclusión de elementos narrativos —o de narrativas— sí que puede generar una sensación mayor de recompensa y de agencia, al hacer que ganar o perder esté imbuido de significado para los personajes y para la jugadora misma. Podría agregarse, por la vía de que los elementos narrativos no son necesarios en un videojuego para generar agencia, que es verdadero en muchos casos que el uso de estrategias narrativas convencionales de la literatura en los videojuegos puede disminuir la sensación de agencia si su presencia está muy demarcada, en oposición a otras estrategias como la exploración espacial.

[Regresa al apartado 1.0]

## 2.5

Contrario a la expectativa común de una usuaria en un medio digital que al hacer doble clic en un archivo piensa que este se abrirá, con las narrativas no es común que se espere sentir agencia (Murray, *Hamlet on the Holodeck* 123). Lo que dificulta pensar en la compatibilidad entre las historias y los juegos es lo restrictiva que resulta una estructura narrativa prediseñada si se quiere ofrecer a la jugadora la sensación de que sus acciones son significativas en el desarrollo de la misma. Por otro lado, la dificultad también radica en la diferencia entre el tipo de actitud que se requiere de la receptora en los juegos y las historias: mientras que en los primeros se necesita algún tipo de actividad y se enfocan a menudo en la dominación de habilidades, las historias no requieren nada de la lectora más que su atención mientras es contada (133).

También es posible que la satisfacción narrativa pueda estar directamente opuesta a la satisfacción del juego, de modo que al perder un final parezca más dramático e interesante que al ganar (134-135), pero, como se ha demostrado con muchos videojuegos actuales, no es necesario que esté impuesto el binarismo de ganar o perder, sino que esto puede ser ambiguo y proveer los dos tipos de satisfacción simultáneamente.<sup>42</sup> Esta idea concuerda con

---

<sup>42</sup> En videojuegos como *Scorn* (Ebb Software) o *MADiSON* (Bloodious Games) hay derrotas muy evidentes en narrativas lineales —en el primero el protagonista no alcanza su destino y en el segundo un espíritu maligno toma posesión del cuerpo del personaje—. El propósito, en ambos casos, es llegar al final del juego superando retos: ganar solo involucra la superación de los obstáculos para completar la historia, aunque esto resulte en el fracaso del personaje principal.

la de que los segmentos narrativos que le quitan temporalmente el control a la jugadora no son necesariamente insatisfactorios, sino que pueden servir como recompensa después de que se ha superado una serie de obstáculos (Curiel 38-39). Es así como se hace posible afirmar que, aunque las narrativas sean prescindibles en muchos casos para que las acciones de la jugadora sean significativas, la satisfacción narrativa que la inclusión de una historia puede ocasionar es una manera muy efectiva en que se puede reforzar la sensación de agencia.

También es relevante añadir, en sintonía con esto, que en los videojuegos es posible que convivan diferentes tipos de *gameplay* y de lecturas literarias (Ensslin 42), de manera tanto alternante como simultánea —ya sea que haya minijuegos que se alternan con cinemáticas o diálogos, o que se narre de manera simultánea a la acción—. Es posible notar lo anterior en *OW* y *TBG*: en el primero las piezas de información, diálogos y el descubrimiento de lugares ocultos se compaginan con el *gameplay*; la jugadora busca darle forma a la historia y llegar al final de la misma deteniendo el bucle temporal, así que los retos que supera en la exploración son recompensados con información y pistas. En el segundo caso sucede algo similar, pero mientras se enfatiza no el control de la jugadora sino el del juego, como ya se abordó en el segundo capítulo. El narrador decide por su cuenta cuándo se dan los saltos de un escenario a otro y es un impedimento constante para que la jugadora experimente por completo los distintos juegos que se encuentra, en beneficio del ritmo de la narración. En *TBG* no existen retos satisfactorios como en los juegos convencionales —además porque el narrador se encarga de explicar y enfatizar cómo están hechos estos escenarios, lo que quita a la jugadora la sensación de que hay posibilidades de afectar realmente las narrativas—, ni tampoco habilidades que mejorar, pero sí un objetivo que

mantiene a la jugadora avanzando del mismo modo que lo hace en *OW*: la satisfacción narrativa —o la agencia narrativa— de ‘descubrir’ la historia mediante la exploración.

[Dirígete al apartado 3.0]

## 2.6

Cuando se afirma que la inclusión de una historia en los videojuegos dota de mayor importancia las acciones de la jugadora se está aceptando, en oposición a la idea de que las narrativas son estáticas y no son afectadas por la participación de una usuaria, que la actuación de esta última es imprescindible para el desarrollo de la historia. Esto no funciona del mismo modo en que una lectora pasa las páginas en un libro para leerlo, sino porque su rol es similar al de una actriz en una representación. Cualquiera que sea su papel o cualquiera que sea el contenido del juego, siempre es la protagonista de la acción simbólica y tiene un rol creativo en ella (Murray, *Hamlet on the Holodeck* 135). Existe, sin embargo, una diferencia entre esto y tener un rol autoral. En un ambiente electrónico lo que existe es una autoría procedimental: la autora crea un lugar y una serie de respuestas posibles del programa a las acciones de la jugadora, más como un mundo de posibilidades narrativas y no como una serie de escenas secuenciales (142-143).

Para entender mejor la participación de la jugadora como actuación es pertinente agregar un término que introduce Murray para entender una de las funciones de las narrativas en los videojuegos: la inmersión. Esta metáfora se refiere a la búsqueda que hacen las personas de un sentimiento similar al de la experiencia psicológica inmersiva que se consigue

al estar bajo el agua (99). Al generarse un estado de inmersión, se logra sentirse rodeada de una realidad completamente diferente que acapara toda la atención, pero en un medio participativo la inmersión implica, además, hacer las cosas que en este nuevo ambiente es posible —además de sumergirse, nadar— (100). Así, Murray utiliza la idea de que existe un límite entre el mundo representacional y el mundo real que es transgredido mediante experiencias transicionales que permiten la experiencia de la inmersión, como las historias (100).

También agrega que, con miras a mantener trances inmersivos tan poderosos, se tiene que hacer algo inherentemente paradójico: se debe mantener el mundo representacional como un espacio ‘real’ al preservar su ausencia —es decir que algo ficticio es real solo de manera aislada de la propia realidad—. Esto hace que este trance sea liminal y frágil, por lo cual todas las formas de arte narrativo han desarrollado convenciones para sostenerlo, entre las que se encuentra la prohibición de la participación (100). Las narrativas de los computadores tienden a enfatizar este borde entre lo real y lo no-real, y ahí es donde entran en juego las limitaciones y estructuras que restringen la participación en un ambiente inmersivo: la pantalla, por una parte, reafirma la cuarta pared, y el control o el mouse es lo que adentra y saca a la jugadora de la experiencia; por otra parte, existe un mundo dinámico en el que la usuaria está presente aunque no esté llevando a cabo ninguna acción (103-106).

Este énfasis en el carácter simulatorio de ciertos entornos digitales y en la exaltación del rol externo de la receptora sirve para reafirmar la necesidad de que existan restricciones en los videojuegos, pero además funciona para enfatizar que las narrativas sirven para convencer a la jugadora de que crea en el mundo representado. La participación produce

inmersión al inducir comportamientos que insuflen en los objetos imaginarios vida (109) — se trata, nuevamente, de un acto comunicativo: si la jugadora tiene una pistola y con ella es posible apuntar y disparar, se crea una mayor creencia en el mundo ficticio—.

Así, es posible afirmar que la jugadora no es restringida por la narrativa, sino que su papel es el de ser una actriz en la representación. Mientras Murray plantea esto al referirse a máscaras que permiten actuar mediante un avatar en juegos o en múltiples espacios del internet en general (110), resulta todavía más dicente la respuesta que plantea Brenda Laurel a la cuestión de cómo es posible participar en un entorno narrativo. Para esta autora, existe una interfaz que forma un contexto compartido para la acción de la persona y el computador, que son ambos agentes (5).<sup>43</sup> Así que, cuando Laurel dice que los computadores son como teatros, está usando una metáfora de la interfaz, pero también está intentando conceptualizar la interacción humana-computador.

Laurel considera que la interactividad solo existe en una continuidad que puede ser caracterizada por tres variables: la frecuencia con la que se puede interactuar, la cantidad de elecciones que hay disponibles y la importancia o qué tanto son tomadas en cuenta esas elecciones. Pero, aparte, considera que hay otra forma de medir la interactividad: que sientas que estás participando de la acción llevada a cabo en la representación o que no lo hagas (29). Este es solo uno de los aspectos que aquí se toman en cuenta para considerar la narración como algo fundamental en la generación de inmersión, pues, por otro lado, también está implicado el hecho de que el computador sea un agente y que la acción esté en el centro de la representación. A lo que hay que prestar atención, según se ha venido bosquejando

---

<sup>43</sup> Cabe mencionar que ‘agente’ para Laurel se refiere a aquel que inicia la acción.



anteriormente, es a que esta acción está moldeada para que sea disfrutable y para que, al mismo tiempo, guíe a la jugadora en una dirección específica: esto es lo que se conceptualiza como *the 'flying wedge'* y que corresponde a la relación entre las expectativas, la serie de recursos realmente disponibles para interactuar y luego cómo se formulan en acciones (82).<sup>44</sup>

Puede revisarse cómo se manifiesta un aumento de agencia cuando a las acciones se les atribuye importancia narrativa en los dos videojuegos estudiados: en los juegos con historia se supone que todas las acciones están enmarcadas dentro de esta, que son narrativas por sí mismas, pero es también posible separar la acción libre de las decisiones no evidentes o ‘secundarias’ —tomar un camino antes que otro, o hacer una tarea que no es central para la historia— de las decisiones explícitas o ‘principales’ —por ejemplo cuando te indican que una elección será recordada por un personaje o que tendrá consecuencias—. En *OW* y *TBG* no es tan evidente esta separación, pero mientras en el segundo no hay ‘elecciones’ muy relevantes, en el primero todo el tiempo se están llevando a cabo sin que la jugadora lo sepa. Es claro que la historia está predeterminada, pero el juego tiene en cuenta qué lugares llegó a explorar la jugadora y cuáles no, así que, si al final del juego no llegó a encontrarse con Solanum o con El Forastero,<sup>45</sup> estos no aparecerán en la secuencia final. Del mismo modo,

---

<sup>44</sup> Por supuesto que hay mucho que queda por fuera sobre la teoría de Laurel —como la manera en que conceptualiza en la interacción entre humana-computador los seis elementos cualitativos de la estructura dramática aristotélica—, sobre todo respecto a cómo se estructura la trama desde lo que es posible a lo probable y luego a lo que es necesario en una fábula, y cómo se diferencia esto de las formas interactivas en donde intervienen las elecciones y acciones de la jugadora. Lo que se ha intentado resaltar, desde la metáfora del teatro, es que es la acción de la jugadora la que se comporta como un hilo conductor o articulador de los distintos elementos narrativos; esto puede ser sintetizado de otra manera con palabras de Eichner: “Video games are built upon programs that contain a certain number of potential actions for players. They differ from traditional narrative insofar as here it is not the program that connects events over the course of time, rather it is the player” (111).

<sup>45</sup> Este es un personaje del DLC estrenado en 2021, así que no viene con el juego base y puede ser considerado algo todavía más secundario.

si la jugadora no descubre uno o varios lugares estos no aparecerán en el registro de la nave y la historia estará, de algún modo, incompleta.

[Dirígete al apartado 3.0]

### 3.0

Existe una diferencia importante entre que se cuente una historia y que se te invite a participar en ella. Lo más común, como se ha venido desarrollando, es que existan restricciones para esta participación, de manera que esta interacción solo es posible dentro de un conjunto restringido de acciones disponibles. Es debido a esto que autores como MacCallum y Parsler consideran que existe un tipo de agencia que llaman ilusoria y que corresponde a un proceso en el se engaña a la jugadora para que crea que sus elecciones tienen más impacto del que realmente poseen dentro del juego. Tomando en cuenta lo examinado en apartados anteriores, ¿cuál de los siguientes planteamientos resulta más acertado para entender la agencia como un asunto de percepción?

#### **Opción 3.1**

Es imposible una agencia total debido a que las acciones con relevancia narrativa son muy restringidas, por lo que solo puede hablarse de una ilusoria.

**[Dirígete al apartado 3.3]**

#### **Opción 3.2**

Existe una agencia 'real', que corresponde a las opciones interactivas y que permite generar una agencia 'percibida' o 'ilusoria'.

**[Dirígete al apartado 3.4]**

### 3.3

¡Has perdido!

El ideal de la agencia es el de un *holodeck* ficticio que pudiera responder a cualquier input de la jugadora, permitiendo a la narración desarrollarse en cualquier dirección sin limitaciones. Esto es imposible ya que los videojuegos están hechos en programas de software con reglas inscritas de comportamiento y con un *output* representacional (Eichner 114), pero tampoco implica que la jugadora no tenga cierto margen de acción que le da una posibilidad de agencia real. La propuesta de una agencia ilusoria, en este sentido, no toma en cuenta el panorama completo, ya que una agencia total no es lo mismo que las posibilidades efectivas de interactuar con el mundo de juego ni que la sensación de agencia que de eso se deriva.

[Regresa al apartado 1.0]

### 3.4

De la idea de que toda agencia es ilusoria emergen dos problemas. Primero, que las restricciones son parte de la agencia: ni en la vida real ni en los medios experimentamos una agencia completa. Segundo, que esta puede tornarse en una visión pesimista que no se vincula al entendimiento de una audiencia activa propio de las últimas décadas (Eichner 114). Para que exista agencia son necesarias las restricciones, unas posibilidades de interacción cuya importancia puede variar. Por otra parte, una sensación de agencia se consigue a menudo

mediante estrategias que hagan lo menos visibles esos límites: generando la ilusión de que existe libertad. Aquí se propone llamar a estas posibilidades de acción —es decir, a los mecanismos para generar agencia que corresponden, a su vez, a las limitaciones de esta— la agencia ‘real’, y llamar a la agencia percibida de la jugadora, que no corresponde con la medida en que sus elecciones son significativas narrativamente, su agencia ‘ilusoria’.<sup>46</sup>

Vale la pena abordar con más profundidad algunos aspectos del concepto de agencia ilusoria de MacCallum y Parsler, pues apunta a otras cuestiones interesantes sobre el diseño de videojuegos: [1] esta es una faceta del diseño de juegos que aparenta permitirle a la jugadora libertad y elección personal, pero en realidad la guía a través de líneas rígidas por medio de una narrativa relativamente lineal (2). Esto es algo que puede observarse tanto en *OW* como en *TBG* —tienen un único final o uno canónico, que corresponde a ‘ganar’ o ‘superar’ el juego—, pues mientras la linealidad en el segundo es evidente de principio a fin y el no poder esquivar el final desagradable solo exalta el poco control que tiene la jugadora sobre el contenido narrativo, en el primer caso se presenta un final no deseable —la muerte de la jugadora y del personaje— que es imposible evitar a pesar de todas las acciones imposibles que hasta el momento se llevaron a cabo.<sup>47</sup> [2] Una jugadora se aproxima al texto con una serie de preconcepciones, incluso si no ha jugado el juego antes. Ha creado una

---

<sup>46</sup> Si no toda agencia es ilusoria, entonces es evidente que la agencia percibida no es algo meramente infundado e irreal. Sería necesario examinar esto con más profundidad, pero para los propósitos de este capítulo solo se separan estos términos para demarcar que algo percibido no es necesariamente ilusorio.

<sup>47</sup> En *Outer Wilds* la muerte no tiene consecuencias y la jugadora se acostumbra a que siempre va a tener una segunda oportunidad, pero cuando esto se remueve y se sabe que cualquier movimiento en falso ocasionará una muerte definitiva, se deben superar pruebas muy riesgosas para resolver el misterio más grande del juego —encontrar el Ojo del Universo— cuyo precio, finalmente, es el de morir. Para romper el ciclo interminable de muertes es necesario acabar con la propia vida.

narrativa por su cuenta antes de que el juego comience. La agencia de la jugadora proviene de su propia creencia en que ciertas acciones, eventos o situaciones podrían presentarse — esto es bastante parecido a lo que señala Laurel con el concepto de “the flying wedge”—.

[Dirígete al apartado 4.0]

#### 4.0

*¡Has ganado!*

La presencia de narrativas en los videojuegos está en ocasiones asociada con la restricción y lo insatisfactorio, pero en otras también puede estarlo con la posibilidad de generar en la jugadora un interés o una vinculación emocional mayor con el juego. Este problema se debe a una cuestión de diseño o distribución de elementos narrativos alrededor y en el desarrollo del mundo de juego: si hay demasiadas cinemáticas que interrumpen el control de la jugadora, es muy probable que estas se conviertan en un estorbo, pero, por el contrario, si están bien distribuidas, pueden dar profundidad y servir como aliciente para continuar el juego.

En este trabajo se ha preferido hablar de narratividad dentro de los videojuegos debido a que esto permite estudiar el fenómeno de manera más amplia y aunque puedan no existir narrativas en muchos casos, pero además porque permite tomar en cuenta elementos narrativos de carácter secundario que solo sirven para provocar una sensación mayor de inmersión —la creencia en el mundo de juego y, por tanto, en la historia que se te está contando—, como la música o el diseño de escenarios. La narratividad, vista de este modo,

no es algo que se desvincule de las estrategias de diseño que buscan darle una sensación de agencia a las jugadoras, ni entraña necesariamente una relación conflictiva con aquella, sino que puede darle mayor importancia a las acciones que se realizan dentro del juego.

Se puede observar que en *Outer Wilds* y *The Beginner's Guide* la narratividad afecta el *gameplay* de maneras distintas. En el primero se da un control casi ininterrumpido a la jugadora, junto a distintas herramientas, puzzles y exigencias de habilidad —saber pilotear la nave o el traje espacial, o elaborar estrategias para superar los retos—, mientras el contenido narrativo funciona simultáneamente para enfatizar este control, demandando por parte de la usuaria que recolecte la información y haga un ejercicio interpretativo para extraer una estructura narrativa. En contraste, en el segundo videojuego se enfatiza la falta de control de la jugadora al no presentársele muchas opciones interactivas, al mismo tiempo que la narrativa pasa a ocupar un lugar central en la experiencia. Lo paradójico, en todo caso, es que *TBG* no utiliza cinemáticas —la forma más ‘tiránica’ de contar una historia en un juego—, sino que compensa esto con un narrador que tiene un control elevado sobre el entorno —y que busca imponer sus interpretaciones sobre los espacios narrativos presentados—, mientras la jugadora puede moverse la mayoría del tiempo y activa los comentarios del narrador a medida que avanza.

En ambos casos es posible, a pesar de estas diferencias notables, generar una sensación desde la misma característica: que el deseo de conocer el final de la historia motiva en ambos casos a continuar jugando. En estos dos videojuegos existen narrativas más o menos cerradas que pueden considerarse lineales —parten de un punto A y terminan en uno Z, aunque la información intermedia [B, C, D...] en el caso de *OW* pueda ser encontrada de

forma no lineal—, pero también hay que considerar que, como en juegos que no tienen narrativas muy elaboradas o carecen de estas, los atributos narrativos le dan coherencia al mundo de juego.

Para cerrar, es fundamental mencionar que una agencia ‘real’ no es algo que deba prestarse —al menos no en todos los casos— para determinar si un juego como *Outer Wilds* es mejor que otro con menos opciones interactivas como *The Beginner’s Guide*: es cierto que las opciones interactivas disponibles y las acciones potenciales, junto a la importancia que puedan tener para la narrativa, se comportan como limitaciones que llevan a la jugadora por una línea ya trazada que puede resultar insatisfactoria. Pero es importante recordar que esto podría concebirse, en cambio, como un sendero que puede ser recorrido transitando por sus bordes, en zigzag o entrando y saliendo de él, y que además varía de juego en juego, estrechándose y ampliándose. En todos los juegos existe agencia y esta no es una experiencia homogénea o que requiera siempre la utilización de los mismos mecanismos, sino que también puede prestarse para satisfacer las ambiciones narrativas que todavía se están empezando a explorar en un medio tan flexible como los videojuegos.

## CONCLUSIONES

La cuestión de fondo que motivó esta investigación era por qué se tornan tan elusivos conceptos como el de ‘narratividad’, ‘agencia’, ‘texto’ o ‘videojuego’. Este último medio, en específico, resulta especialmente atrayente como objeto de estudio en conexión con lo literario debido a que en este existe una tensión constante entre lo activo y lo pasivo, así como una fusión de múltiples medios y elementos formales. Si las narrativas están en todos los aspectos de la vida humana, y sirven como puente entre las personas y el mundo que les rodea, ¿por qué parece que resultaba tan conflictivo su uso en los videojuegos, cuando los productos actuales demuestran que juego e historia son complementarios?

Una de las posibles respuestas es que se ha intentado ubicar un solo tipo de relación entre los juegos y las narrativas: o hay compatibilidad o no la hay. En este trabajo se ha intentado apuntar que no hay una sola manera en que se puede diseñar un escenario en el que las jugadoras sientan agencia dentro de los videojuegos; del mismo modo, se obtiene una respuesta similar cuando se pone la mirada sobre la narratividad y su función en este medio, pues esta función es variada. Lo más sensato, por lo tanto, es que al relacionar estas dos cosas no se encuentre un único modo en que pueden estar vinculadas, sino múltiples maneras en que una cosa adquiere matices al entrar en contacto con la otra.

Utilizar dos juegos como *The Beginner's Guide* y *Outer Wilds* es solo una forma de enfocarse en algunos modos específicos en que la narratividad configura un tipo de experiencia inmersiva que luego, al presentar suficientes atributos narrativos junto con la especificidad y el dinamismo, permite que la jugadora pueda sentirse partícipe de la acción



en curso en una historia. Por más que se limite el control de la jugadora, como sucede en los *walking simulators*, todavía es posible que se dé una sensación de vinculación lo suficientemente poderosa como para que se genere complicidad. Visto de esta manera, en estos dos juegos se consiguen resultados mucho más parecidos de lo que se pensaría desde posibilidades de acción muy distintas, todo debido a que las estrategias ludonarrativas de las que hacen acopio son similares. Un mecanismo para generar en la jugadora una sensación de agencia como lo es la exploración espacial demuestra que acción y narración en los videojuegos no son antagónicos, pero tampoco cosas inseparables.

Con esto dicho, enumeremos algunas premisas que pueden extraerse de las particularidades encontradas entre los dos juegos seleccionados:

- En ambos casos la existencia de estructuras predefinidas como controles limitados o una historia prefijada no impiden que la jugadora sienta agencia.
- Los modos en que se genera esta agencia no dependen siempre de la cantidad de opciones interactivas, sino que pueden hacerlo también de la importancia narrativa que tiene la participación de la jugadora.
- La agencia que percibe la jugadora no necesariamente corresponde a sus oportunidades de elegir un camino u otro, es decir, el modo en que se va a desarrollar la historia a largo plazo; puede darse el caso de que esta agencia sea 'ilusoria'. En *OW* la impresión de libertad que tiene la jugadora choca con el hecho de que esta no pueda evitar la muerte del universo, mientras en *TBG* lo que se enfatiza es la falta de agencia de la jugadora, consiguiendo paradójicamente una sensación de complicidad.

- La exploración espacial es una de las maneras en que se genera inmersión y que se va contando la narrativa sin remover el control de la jugadora.
- La presencia de elementos narrativos tradicionales en *TBG*, como un narrador, enfatizan el control de las diseñadoras, pero no impiden que la jugadora pueda sentir agencia.
- La historia puede servir como un objetivo o una meta para la jugadora, de manera que superar los retos es recompensado con contenido narrativo.

Cabe resaltar que estas son solo algunas de las maneras en que narratividad y agencia pueden estar presentes en los videojuegos y que por fuera de esta lista quedan algunas otras características abordadas. De cualquier manera, lo que se ha desarrollado en estas páginas sigue resultando nada más un acercamiento superficial, y quedan más cuestiones en el aire que respuestas. La narratividad y la agencia son conceptos centrales de los *game studies* a los que inevitablemente se debe regresar y, con el desarrollo de medios tecnológicos cada vez más inmersivos, como lo demuestra la aparición de la realidad virtual [VR], cuestiones como la posibilidad de un programa con una IA capaz de responder a cualquier input hacen todavía más urgente la necesidad de preguntarse por el uso de márgenes de acción en los videojuegos.

Por otro lado, tal como en una obra literaria es posible afirmar que no existe una sola manera de leer o interpretar, en los videojuegos tampoco existe una única ruta ni un modo correcto de jugar. *Outer Wilds* es un juego que podría pensarse más cercano al ideal de un balance entre agencia y narratividad —realmente imposible de medir—, mientras *The Beginner's Guide* hace parte de esos videojuegos que casi que son dejados por fuera del saco

por enfatizar excesivamente una forma ‘literaria’. Lo que esta diferencia debe señalar, más que una separación entre leer y jugar como actividades pasivas o activas, es que la gran variedad de objetos clasificados como juegos permiten que los límites entre estas dos acciones sean difusos.

No es necesario mirar hacia el futuro: los videojuegos ya ofrecen ejemplos de que los límites entre jugar, leer y narrar son difusos, aunque es innegable que existe una distancia entre los juegos y la literatura, que se evidencia por el tipo de participación que se requiere de la usuaria. En una obra literaria es difícil que se dé la posibilidad de afectar lo ya redactado, así como la de que la lectora encarne un personaje dentro de ella en el caso de la ficción. Los videojuegos, por su parte, pueden hacer que una historia sea central en la experiencia que buscan darle a la jugadora, permitiendo que se convencionalicen premisas como las de “elige tu propia aventura”, pero el hecho de que sean un medio narrativo no implica que puedan ser caracterizados como literarios.

Es precisamente por medio de este tipo de participación, específica de los videojuegos, que se desestabiliza el jugar, leer y narrar: la posibilidad de ser otra persona dentro de un espacio narrativo, de ser la protagonista y reescribir jugando una aventura ya escrita. ¿Qué es entonces jugar, si no la *ilusión* de narrar mientras se lee un manual de escritura? ¿Qué pueden ser los videojuegos, si no la subversión de formas tan alejadas durante mucho tiempo como son los juegos y la literatura? La relación entre narratividad y agencia no puede ser entendida como quien se sube a un tren como pasajero y transita por raíles, sino como quien tiene la paradójica posibilidad de perderse entre senderos invisibles.

## RECOMENDACIONES

## BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, Espen J. "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*. Vol. 1, no.1, 2001.

Game Studies, <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. Accedido 13 noviembre 2022.

---. "No Sense of an Ending: Hypertext Aesthetics". *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997, pp. 76-96.

Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Cátedra, 1990.

*MADiSON*. Bloodious Games, Steam, 2022.

Bohunicky, Kira y Chloe Anna Milligan. "Reading, Writing, Lexigraphing: Active Passivity as Queer Play in Walking Simulators". *Press Start*, vol. 5, no. 2, 2019, pp. 51-71. Press Start, <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9>. Accedido 23 noviembre 2022.

Bride, Mallon. "Towards a Taxonomy of Perceived Agency in Narrative Game-Play". *Computers in Entertainment*, vol. 5, no. 4, 2007, pp. 1-15. ACM, <http://doi.acm.org/10.1145/1324198.1324202>. Consultado 13 noviembre 2022.

Curiel Gálvez, África. "El videojuego como medio narrativo", trabajo fin de máster, Universidad de Sevilla, 2015. Academia, [https://www.academia.edu/20098846/El\\_Videojuego\\_como\\_Medio\\_Narrativo](https://www.academia.edu/20098846/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo). Accedido 13 noviembre 2022.

Ebb Software. *Scorn*. Kepler Interactive, 2022. Steam, Para Windows 11.

Egenfeldt-Nielsen, Simon. “Exploration in Computer Games: A New Starting Point”.

DiGRA International Conference: Level Up, vol. 2, 2003. Digma,

<http://www.digra.org/digital-library/publications/exploration-in-computer-games-a-new-starting-point/>. Accedido 13 noviembre 2022.

Eichner, Susanne. *Agency and Media Reception*. Springer VS Wiesbaden, 2014.

Ensslin, Astrid. “Video Games as Unnatural Narratives”. *Diversity of Play*. Ed. Mathias

Fuchs, Lüneburg: meson press, 2015, pp. 41–70. Mediarep,

DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/550>. Accedido 13 noviembre 2022.

Everything Unlimited Ltd. *The Beginner’s Guide*, version 897906 para Windows PC,

Steam, Everything Unlimited Ltd., 2015.

Fendt, Matthew William, et al. “Achieving the Illusion of Agency”. *Interactive Storytelling*.

Editado por David Oyarzun et al., Springer, 2012, pp. 114-25. Springer Link,

[https://doi.org/10.1007/978-3-642-34851-8\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-642-34851-8_11). Accedido 13 noviembre 2022.

Frasca, Gonzalo. “Ludologists Love Stories, Too: Notes From a Debate that Never Took

Place”. DiGRA International Conference: Level Up, vol. 2, 2003. Digma,

<http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>. Accedido 12 noviembre 2022.

Genette, Gerard. “Discurso del relato. Ensayo de método”, *Figuras III*. Traducido por

Carlos Manzano, Lúmen, 1989, pp. 77-327.

- Giant Sparrow. *What Remains of Edith Finch*. Versión 501300, Annapurna Interactive, Steam, 2017.
- Hudson, Laura. *The Beginner's Guide is a Game that doesn't want to be written about*. OffWorld, <https://boingboing.net/2015/10/02/the-beginners-guide-is-a-gam.html>. Accedido 23 noviembre 2022.
- Hunicke, LeBlanc et al. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research". Game Developers Conference, San Jose, 2001-2004. ResearchGate, [https://www.researchgate.net/publication/228884866\\_MDA\\_A\\_Formal\\_Approach\\_to\\_Game\\_Design\\_and\\_Game\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research). Accedido 13 noviembre 2022.
- Jagoda, Patrick. *Experimental Games*. University of Chicago Press, 2020.
- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture". Mit, <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>. Accedido 07 noviembre 2022.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005.
- . "The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization". 12<sup>th</sup> International Conference on the Philosophy of Computer Games Conference, August 13-15, 2018, Copenhagen. [www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/](http://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/)

- Kania, Andrew. "Why Gamers Are Not Narrators", *The Aesthetics of Videogames*. Routledge, 2018, pp. 128-145.
- Kokonis, Michalis. "Intermediality between Games and Fiction: The 'Ludology vs. Narratology' Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca", *Sapientiae, Film and Media Studies*, 2014, pp. 171-188.
- Larsen, Bjarke Alexander, y Henrik Schoenau-Fog. "Making the Player the Detective". *International Conference on the Foundations of Digital Games*, Association for Computing Machinery, 2020, pp. 1-8. ACM Digital Library, <https://doi.org/10.1145/3402942.3402969>.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Professional, 2013.
- López Canicio, Gemma. "Cuando los videojuegos cuentan historias: un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración". *ACTIO NOVA: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, no. 3, 2019, pp. 556-592. <https://doi.org/10.15366/actionova2019.3.023>
- Luis Antonio. *Twelve Minutes*. Annapurna Interactive, Steam, 2021.
- MacCallum-Stewart, Esther y Justin Parsler. "Illusory Agency in VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES". *Dichtung Digital. Journal Für Kunst Und Kultur Digitaler Medien*, vol. 9, no. 1, 2007, pp. 1-17. <https://doi.org/10.25969/mediarep/17706>. Accedido 14 noviembre 2022.
- Matsunaga, Shinji. "Did You Really Get a Mushroom? Players' Fictional Actions in Videogame Playing". *The Japanese Society for Aesthetics*, no. 20, 2016, pp- 89-102.



Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies*. SAGE Publications, 2008.

Maxis. *The Sims 4*. Versión 1222670, Electronic Arts, Steam, 2014.

Mobius Digital. *Outer Wilds Archeologist Edition*. Versión 8291509 para Windows PC, Annapurna Interactive, Steam, 2019.

Montembault, Hugo y Deslongchamps-Gagnon Maxime. “The Walking Simulator’s Generic Experiences”. *Press Start*, vol. 5, no. 2, 2019, pp. 1-28. Press Start, <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/issue/view/9>. Accedido 23 noviembre 2022.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, 2017.

----. “The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies”. Prefacio a una charla en *DiGRA*, 2005, Vancouver, Canada.

Murúa Losada, Gonzalo. *El píxel hace la fuerza narrativa*. Universidad del cine y El Aleph, 2016.

Nakamura, Darren. *Review: The Beginner's Guide*. Destructoid, <https://www.destructoid.com/reviews/review-the-beginners-guide/>. Accedido 23 noviembre 2022.

Niedenthal, Simon. “What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics”. *DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, vol.5, Brunel University, 2009. Digra,

<http://www.digra.org/digital-library/publications/what-we-talk-about-when-we-talk-about-game-aesthetics/>. Accedido 23 noviembre 2022.

Sicart, Miguel. “Defining Game Mechanics”, *Game Studies*, vol. 8, December 2008,

<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart?viewType=Print&viewClass=Print>

Simon-Shoshan, Moshe. “Narrativity and Textuality in the Study of Stories”. *Workshop on*

*Computational Models of Narrative*, vol. 32, enero de 2013, pp. 228-37. Drops,

<https://doi.org/10.4230/OASICS.CMN.2013.228>. Accedido 14 noviembre 2022.

Tavinor, Grant. “Definition of Videogames”. *Contemporary Aesthetics*, vol. 6, 2008.

Contemporary Aesthetics, "[Videogames" by Grant Tavinor risd.edu](http://www.risd.edu/~grantt/videogames/)). Accedido 12 noviembre 2022.

*The Stanley Parable*. Galactic Cafe, Steam, 2013.

Thomas Mackinnon. *THE CORRIDOR*. Versión 1347030, Steam, 2020.

Vilches, Lorenzo. “Qué es un texto”. *La lectura de la imagen*, Paidós, 1997, pp. 29-35.

Wardrip-Fruin, Noah, et al. “Agency Reconsidered”. *DiGRA International Conference:*

*Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, vol. 5,

Brunel University, 2009. Digma, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.41281.pdf>. Accedido 13 noviembre 2022.

Zavala, Lauro. “La cultura como tejido metafórico”. *Semiótica preliminar*, Fondo Editorial

Estado de México, 2014, pp. 31-42.