

PUZZLES DRAMÁTICOS. DECISIONES CRÍTICAS, DILEMAS ÉTICOS Y NARRATIVAS COMPLEJAS EN EL VIDEOJUEGO

DRAMATIC PUZZLES. CRITICAL DECISIONS,
ETHICAL DILEMMAS AND COMPLEX NARRATIVES IN VIDEO GAMES

RESUMEN

Todo videojuego cuenta con un sistema de penalizaciones y recompensas que ya implica una carga ética implícita. Sin embargo, algunos títulos despliegan una narrativa estructurada capaz de generar un contexto complejo que propone dilemas éticos para el desarrollo de una narrativa emergente. En este artículo nos centraremos en analizar el puzle dramático basado en dilemas éticos como una forma de tejer el diseño narrativo y la jugabilidad que permite activar situaciones complejas que ponen al jugador en aprietos éticos y que promueven retos mentales y emocionales. Analizaremos las estrategias lúdicas y narrativas de *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014), *Papers, please* (Lucas Pope, 2013) y *This war of mine* (11 Bit Studios, 2014) y los discursos que generan a través de la agencia del jugador que, además, nos permiten reflexionar sobre aspectos controvertidos de las sociedades actuales.

ABSTRACT

Video games have an implicit system of penalties and rewards that already implies an ethical load. However, some games deploy a structured narrative capable of generating a complex context that proposes ethical dilemmas for the development of an emergent narrative. In this article we will focus on analysing the dramatic puzzle based on ethical dilemmas as a way of weaving narrative design and gameplay that enables the activation of complex situations that put the player in difficult ethical positions and promotes mental and emotional challenges. We will analyse the ludic and narrative strategies of *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014), *Papers, please* (Lucas Pope, 2013) and *This war of mine* (11 Bit Studios, 2014) and the discourses they generate through the player's agency, which also allow us to reflect on controversial aspects of today's societies.

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

Universitat Jaume I,
Castellón

Marta Martín Núñez es profesora e investigadora en la Universitat Jaume I donde ha desarrollado una trayectoria académica vinculada al análisis de los discursos audiovisuales contemporáneos en el contexto de la complejidad narrativa y el entorno digital. Tiene un perfil multidisciplinar desde el que aborda diferentes objetos de estudio, especialmente alrededor de las nuevas narrativas y narrativas interactivas y los discursos fotográficos contemporáneos. Es miembro del Managing Committee de la acción europea COST Interactive Narrative Design for Complexity Representations y es investigadora principal del proyecto *El diseño narratológico en videojuegos*.

ALBERTO PORTA PÉREZ

Universitat Jaume I,
Castellón

Alberto Porta Pérez es estudiante de doctorado en la Universitat Jaume I, donde desarrolla su tesis sobre dilemas éticos en los videojuegos bajo la dirección de Marta Martín Núñez y Víctor Navarro Remesal. Colabora en el proyecto de investigación DiNaVi (Diseño Narratológico en Videojuegos) enmarcado dentro del grupo de investigación ITACA-UJI. Es graduado en Comunicación Audiovisual y máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Videojuegos, ética, narrativa, ludonarrativa, decisiones, complejidad.

KEY WORDS:

Video game, ethics, narrative, ludonarrative, decisions, complexity.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139>



Fig. 1. Diseño pixel-art de *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014). Captura de su versión para Steam.

Introducción

Huizinga ya reflexionaba sobre la capacidad del juego para buscar el orden, porque “el juego exige un orden absoluto”, y anotaba cómo entre las calificaciones que suelen aplicarse se encuentra la de tensión, que asociaba a la incertidumbre, al azar. El juego, pues, es un tender hacia la resolución, ya que “con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien” (2000: 24 [1938]). El puzle, el *rompecabezas*, como juego que consiste en la reconfiguración de piezas desordenadas para recomponer una figura y que plantea al jugador un reto cognitivo sería el género paradigmático de esta idea. Sin embargo, nuestro interés se centra en el puzle dramático que podemos observar en algunos videojuegos donde las decisiones de juego repercuten directamente en el desarrollo narrativo y cuyas consecuencias afectivas, emocionales y éticas no necesariamente culminan de forma positiva.

En este artículo proponemos aproximarnos al puzle dramático en base al diseño de juego, el diseño de ética y el diseño narrativo para analizar el cruce que se da entre las narrativas estructuradas y las narrativas emergentes. Todo diseño de juego ya implica un sistema de penalizaciones y recompensas con una carga ética implícita, pero nuestro interés radica precisamente en los juegos con un diseño narrativo que genere un contexto complejo que proponga dilemas éticos para el desarrollo de una narrativa emergente interesante. Nuestra hipótesis es que, cuando la preocupación por la ética en el videojuego va más allá de tomar decisiones morales dicotómicas (bien/mal) y se introduce en el propio diseño narrativo del juego —no solo como una mecánica o un sistema de puntuación— permite activar situaciones complejas que suponen retos mentales y retos emocionales que ponen al jugador

en aprietos éticos. Así se pueden generar narrativas emergentes que, al cruzarse con las narrativas estructuradas del propio juego, generan experiencias complejas. Analizaremos tres casos de estudio que presentan características propias de los puzzles dramáticos: *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014), *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) y *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) para entender cómo se despliega en ellos el diseño de ética en el diseño de juego y el diseño narrativo.

Se ha realizado una metodología en dos fases. En la primera fase hemos analizado los juegos empleando herramientas metodológicas propias de los *Game Studies* basadas en un enfoque semiótico (Pérez-Latorre, 2012, 2017), que tiene como finalidad desvelar los mecanismos de construcción de la significación a partir de la interacción del jugador y de los sistemas y representación del propio videojuego. Para ello, tomaremos como referencia el modelo de Fernández-Vara (2015) que se aproxima al videojuego desde el análisis del contexto, los aspectos esenciales del juego y los elementos formales y nos

acogeremos a su taxonomía de decisiones (2020) para ahondar en los dilemas a los que el usuario ha de enfrentarse. Entendremos la relación entre videojuego y jugador desde el concepto de libertad dirigida que desarrolla Navarro-Remesal (2016) y la aproximación a los mundos ludoficcionales abordada por Planells (2015). Esta mirada desde los *Game Studies* la complementaremos también con conceptos de la narrativa audiovisual tradicional (Gómez-Tarín, 2011), así como el modelo que propone Helmut Koenitz (2015) para el análisis de las narrativas interactivas System-Process-Product, centrado en el análisis de las múltiples posibilidades que ofrece el sistema y no tanto en el producto resultante final, como resultado de uno de los caminos posibles.

En la segunda fase, hemos realizado una observación participante con cuatro sujetos con diferentes perfiles de jugadores mientras jugaban a las obras objeto de estudio donde hemos observado cómo experimentan este tipo de ludoficciones para contrastar los resultados de los análisis previos.

01

El puzzle dramático. Complejidad ludonarrativa y diseño ético

Aunque el concepto de género, como en otros medios, también es problemático en el terreno de los videojuegos, podemos considerar el puzzle como uno de los géneros con una tradición más dilatada, que bebe directamente de los juegos tradicionales. Marçal Mora-Cantallop, en su estudio sobre este tipo de videojuegos, los define como aquellos en los que “la resolución de problemas es la mecánica prin-

cial y donde la satisfacción principal proviene de la resolución de estos problemas” (2018: 4), problemas con soluciones no obvias que requieren concentración y pensar cada movimiento. Aunque reconoce que el puzzle está en la base de casi cualquier juego, la resolución de problemas cognitivos no está siempre planteada como la mecánica principal. Entre el repertorio de elementos que lo conforman destaca la

narrativa, ya que la mayoría de puzles en los videojuegos tienen una justificación narrativa o, al menos, se integran de forma coherente en el mundo ludoficcional. Sin embargo, lo que aquí nos interesa explorar son aquellos juegos que hemos llamado puzles dramáticos, es decir, que despliegan problemas a resolver que están directamente vinculados a la capa narrativa del videojuego y, de esta forma, anudan el diseño de juego con el diseño narrativo.

Creemos que existe una diferencia entre los puzles dramáticos y los puzles narrativos que podemos encontrar en videojuegos con una fuerte carga narrativa ramificada en los que la toma de decisiones es la mecánica principal. En este tipo de videojuegos, que habitualmente comparten una representación audiovisual heredada del lenguaje cinematográfico hegemónico, entre los que podemos incluir los producidos por Quantic Dream (*Heavy Rain*, 2010; *Beyond: Two Souls*, 2013; *Detroit: Become Human*, 2018), DONTNOD (*Life is Strange*, 2015; *Tell Me Why*, 2020) o Supermassive Games (*Until Dawn*, 2015; *Man of Medan*, 2019), en realidad esta toma de decisiones no funciona siempre como un puzle, ya que las decisiones no necesariamente están relacionadas con la resolución de problemas vinculados al diseño de juego. En ocasiones, las decisiones ante las que se enfrenta el jugador en este tipo de juegos tienen una función relacionada con la construcción de los personajes y las relaciones entre ellos o, simplemente, como un modo de hacerle participe del desarrollo de la narrativa, pero sin que suponga un reto de dificultad a resolver. *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (DONTNOD, 2018), por ejemplo, deja en manos del jugador la decisión de reciclar la basura para mantener limpia la casa. Esta opción “no aporta ningún beneficio al personaje ni al jugador y tampoco altera el relato” (Porta-Pérez, 2021: 51), pero puede llegar a afectar a un nivel ético o moral. En cambio, los puzles dramáticos que podemos

encontrar en juegos como los que aquí nos ocupan plantean situaciones de juego que suponen problemáticas y dilemas éticos para los jugadores al entroncarse con los aspectos dramáticos y narrativos del videojuego. Formosa, Ryan y Staines se refieren a este tipo de juegos como aquellos que tienen un enfoque sistémico para la participación ética, frente a los juegos que tienen un enfoque guionizado, y cuyas diferencias pasan por el foco del aspecto moral, por la sensibilidad moral, el juicio moral y la acción moral (2016).

Por ello, creemos que los puzles dramáticos están especialmente vinculados con el diseño ético del juego que plantean problemas a resolver y, por tanto, son percibidos como retos del juego. El diseño ético del juego no tiene que ver con presentar al jugador una narrativa ramificada donde es él quien elige una opción entre varias que el juego evalúa según unos criterios morales determinados, normalmente en una escala de karma, pero donde no se impulsa un diseño ético de la jugabilidad, como indica Sicart (2009). Tampoco se trata de que sea el juego el que finalmente decida si una acción o decisión será buena o mala en base a una programación previa —lo que hace que la relevancia del jugador en la construcción ética de una partida sea mínima.

Zagal defiende que los videojuegos son especialmente adecuados para presentar al jugador dilemas morales porque no es lo mismo presentar al jugador con un dilema que a un personaje (2009: 3). Por ello, para impulsar un diseño ético de la jugabilidad, Sicart señala que es necesario tener en cuenta la agencia y el comportamiento ético y configurarlo como un elemento principal del juego. Para ello, los diseñadores deberán transmitir de forma clara que la ética es importante en ese mundo de juego y que las elecciones basadas en los aspectos morales tendrán un impacto que tendrá que dejarse notar en la propia simulación —como la narrativa

emergente—, no en un sistema de valores predefinidos —la puntuación—. Los jugadores construirán su ética combinando la ética del diseño de juego con sus propios valores, lo que creará una tensión que se puede explotar creativamente: las acciones que el jugador puede tomar para conseguir los objetivos propuestos pueden convertirse en un reto ético, provocando un equilibrio continuo entre la toma de decisiones y la optimización de recursos y valores asociados (Sicart, 2009). En otras palabras, lo que debe hacer para ganar puede chocar tanto con sus valores como persona, sus valores dentro del sistema de juego o sus valores como jugador que quiere terminar el juego. Es precisamente esta construcción de la jugabilidad, que tiene en cuenta las acciones en el diseño del juego, la que, según Sicart, hace que el videojuego supere la construcción de un sistema basado en la banalidad del mal, en términos de Hannah Arendt, donde el jugador obedece de forma acrítica las leyes impuestas sin cuestionarse la moralidad de sus propias acciones.

En este sentido, la retórica procedural —cómo las reglas y mecánicas del juego comunican y persuaden al jugador para actuar de una determinada manera— (Bogost, 2007: 28-40) junto a los diferentes modos de libertad que este tiene para resolver las problemáticas— en estos juegos especialmente de resolución y de ruta— (Navarro-Remesal, 2015: 53), genera un sistema legislativo donde existe espacio entre la potencia y la impotencia entre la que bascula la acción del jugador para permitir que desarrolle una reflexión crítica sobre su proceso de jugabilidad, se pueden crear espacios para la jugabilidad ética. Con estos espacios nos referimos a márgenes en el sistema que permiten, dentro de las reglas permitidas, elaborar estrategias para desarrollar distintos tipos de jugabilidad, incluso algunas de ellas que cuestionen el propio sistema de juego.

El puzzle dramático basado en los dilemas éticos, que de algún modo incorpora tres de los cuatro modos de juego que mencionaba Caillois en su tratado fundacional *Teoría de los juegos* (1958), pues contiene elementos de los juegos de *agon* (competición), *alea* (azar) o *mimicry* (simulación), implica también un cierto grado de complejidad ludonarrativa. En este sentido, la narrativa no es solamente el contexto de juego, sino que las tramas que representa se enlazan directamente con las decisiones problemáticas que deben tomar los jugadores para avanzar, por ello:

La capa narrativa no es la excusa que explica el marco ficcional donde se desarrolla el juego, sino que se anuda a la capa lúdica para imbricarse con ella y, al mismo tiempo, se ludifica, proponiendo retos narrativos, emocionales y éticos a los jugadores para resolver las situaciones que presenta (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021: 24).

Si la dificultad en los videojuegos ha estado tradicionalmente ligada al reto mecánico, los puzzles dramáticos lo superan. En este sentido, la investigación de Terrasa-Torres sobre la dificultad en el videojuego propone considerarla también desde la experiencia estética y atender también a la dificultad conceptual, narrativa, afectiva o temática; no hacerlo sería denegar el potencial expresivo ludoficcional del videojuego (2021: 96). En este sentido, el puzzle dramático nos ofrece una experiencia de complejidad ludonarrativa que, además, nos permite explorar temas complejos desde perspectivas comprometidas.

02

Narrativa estructurada: un contexto límite de *realismo transgresor*

Si algo tienen en común *Papers, Please*, *This War of Mine* y *Gods Will Be Watching* es que ponen al jugador en un constante dilema moral a la hora de enfrentarse a las problemáticas de los mundos ludoficcionales y donde existe un alto coste ético por cada decisión tomada. Estos puzles dramáticos coinciden en plantear en la narrativa estructurada —la narrativa previamente guionizada— una trama principal que plantea una situación de partida límite, a partir del concepto de supervivencia. Tanto la situación narrativa inicial como los acontecimientos guionizados que se van desarrollando a lo largo de los tres juegos presentan situaciones complejas donde las acciones y decisiones del jugador pueden llevarle a la muerte, a la de su equipo o de su familia —cuyas repercusiones exploraremos más adelante. Una infiltración en un grupo terrorista, un trabajo precario ejecutando órdenes para el gobierno en un país que debe mantener delicados equilibrios políticos, o una ciudad sitiada en una guerra en curso donde escasean los recursos más básicos son situaciones donde cada decisión abre una problemática vital para la supervivencia. En los tres títulos predominan los *auténticos dilemas*, elecciones que se caracterizan por no ofrecer al jugador una opción completamente idónea, de hecho, todas suelen tener algún inconveniente (Fernández-Vara, 2020: 70).

Además, la potencia de estos contextos narrativos es que presentan situaciones con conexiones directas con las problemáticas de la actualidad. En este sentido, tal y como definen Venegas y Moreno (2021:

110), estos juegos podrían considerarse de forma amplia *newsgames*, al basarse en temas recientes como punto de partida. Sin embargo, Bjørkelo, lleva este concepto más lejos cuando desarrolla el concepto de “realismo transgresor” (2019: 183) a partir de *This War of Mine* para referirse a experiencias de juego que parecen reales por su habilidad para resultar incómodas para el jugador. De este modo, nos ayudan a abrir nuevas perspectivas de pensamiento sobre estas situaciones y se alejan de los temas y tratamientos más utilizados en los videojuegos. *This War of Mine* trata la guerra, un tema muy explotado en los videojuegos, pero, a diferencia de títulos como *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) donde se centran en la ejecución de operaciones y habilidades de combate, *This War of Mine* lo explora desde el punto de vista de personajes civiles que solo buscan la supervivencia rodeados del horror de la guerra. Es aquí donde el jugador puede sentirse transgredido al encontrarse con el realismo y las situaciones no deseadas de la guerra.

Por otra parte, *Papers, please* se basa en una simulación de un agente de aduanas, algo que conecta con la realidad política actual a distintos niveles. A pesar de su contexto de ficción, podemos hallar relaciones que van desde el éxodo migratorio producido por guerras recientes como la de Siria, a los procesos de aduanas y controles de pasaportes en aeropuertos y limitaciones de movimientos por la pandemia de 2020, al seguimiento de órdenes y ejecución de decretos por funcionarios más allá de su opinión personal sobre

ellos. Y, por último, *Gods Will Be Watching* se desarrolla alrededor de la complejidad de pertenecer a un grupo que lucha por unos ideales legítimos a través de medios no tan legítimos, un dilema al que se ven abocados algunos grupos de resistencia política o social, especialmente en países no democráticos.

En su desarrollo, los juegos plantean pequeños acontecimientos narrativos dentro del contexto principal que complican la trama y que contribuyen a que la situación se torne más compleja. En *Gods Will Be Watching* tenemos que lidiar con rehenes, eligiendo si somos más pacíficos con ellos o más violentos, o situaciones de torturas a compañeros. En *Papers, Please* los inmigrantes nos harán partícipes de sus situaciones personales, que denotarán su urgencia por pasar la frontera e intentarán provocar nuestra empatía, mientras que tendremos que atender las necesidades básicas de nuestra familia, como el hambre, el frío o la enfermedad. En *This War of Mine* tendremos que encontrarnos con vecinos que vendrán a solicitar nuestra ayuda después de sufrir terribles

tragedias como explosiones y derrumbes de sus casas.

Estos micro-acontecimientos hacen que la tensión sea constante en los juegos, porque dentro del marco narrativo general que dibujan escenarios difíciles, los juegos nos presentan microhistorias concretas ante las cuales el jugador deberá reaccionar, tomar decisiones y que le harán sentirse copartícipe tanto de los relatos como de sus personajes, por lo que se esforzará en comprender y sentir la experiencia por medio de la empatía, como en los videojuegos más cinematográficos (Cuadrado-Alvarado, 2020: 244). A partir de este contexto narrativo se activan los dilemas que harán de las decisiones planteadas al jugador problemas que lo enfrenten con sus propios valores como persona, con los que surjan dentro del universo ludoficcional, o como jugador que quiere seguir avanzando en el juego. En el puzzle dramático vemos, por tanto, cómo las piezas que hay que reconfigurar son en realidad intangibles que pasan por los valores morales de los jugadores y su capacidad para desarrollar una jugabilidad ética.

03

La narrativa emergente: entre la estrategia y la gestión de recursos escasos

Los tres juegos coinciden en plantear una jugabilidad basada en la gestión de recursos escasos para la supervivencia. En este sentido, presentan un conjunto de reglas y mecánicas muy definidas que plantean una agencia por parte de los jugadores de las situaciones muy limitada, y es dentro de estos límites donde deberán utilizar los recursos de los que

dispongan para lograr su supervivencia tomando unas decisiones en base a una estrategia determinada que le llevará a uno u otro punto. A partir de estas elecciones y el criterio que emplee el jugador para llevarlas a cabo surgirá una narrativa diferente en cada partida. Así vemos cómo la jugabilidad va a generar situaciones narrativas que se cruzarán con la situación

establecida en cada videojuego para crear situaciones que serán consecuencia directa de la acción del jugador. De este modo, vemos cómo se posibilita el espacio para que surjan narrativas basadas directamente en la acción del jugador, que permiten margen suficiente para que decida cómo desempeña su rol: de forma pacífica o violenta, de forma rigurosa o empática, llegando a cuestionar el propio modelo de leyes y normas establecidas por el juego. Por ello, las decisiones que debe tomar contribuyen a crear narrativas emergentes que surgen de la propia jugabilidad, es decir, de la forma de resolver las problemáticas planteadas.

En *Papers, Please*, el jugador necesita atender al mayor número posible de inmigrantes sin cometer errores en su decisión para poder cobrar su salario. Los argumentos de estos para pasar la frontera no siempre serán contrastables, añadiendo un espacio de duda. Ahora bien, dispone de un margen de dos errores antes de que el estado le penalice, que el jugador podrá decidir si emplea para cubrir posibles despistes, o como margen para colaborar con ciertos ciudadanos, o ganar algo de dinero extra por los sobornos. En este sentido, el juego genera un marco legal a partir de unas reglas que van cambiando para hacer las condiciones más fáciles a medida que avanza el juego, y en el que se producen situaciones que invitan al cuestionamiento ético del sistema. En su estrategia para conseguir un salario que le permita la supervivencia de su familia, el jugador podrá plantearse también su posición respecto al estado y a las normas que lo rigen. Sin embargo, el modelo desarrollado por Mawhorte et al. (2018) sobre la “poética de elecciones” nos muestra cómo en *Papers, Please* la incertidumbre es básica para la estructura de elecciones y cómo el juego al introducir dudas sobre los motivos de los inmigrantes —frente a la seguridad de la familia— fomenta un tipo de jugabilidad cómplice con el juego, justificando la idea

de que las decisiones tomadas son correctas por el bien de la familia.

Por otra parte, *This War is Mine* plantea también un sistema legislativo de recolección y generación de recursos que permite al jugador ir creando lo que va necesitando para la supervivencia de su equipo. Podrá decidir sobre las prioridades, o qué necesidades son más acuciantes en cada momento y cómo atenderlas. También podrá decidir cómo interactuar con otros grupos de personajes ajenos y eso irá desarrollando posibles conflictos: ayudar a un grupo de vecinos en apuros le hará perder recursos, pero por contra, ayudará a que el equipo mantenga la moral alta y no desespere.

En *Gods Will be Watching*, el sistema va planteando una serie de situaciones y un objetivo que el jugador tendrá que conseguir a partir de la ejecución de algunas acciones que se le muestran disponibles. Este podrá elegir qué acciones realizar y cuántas veces hacerlo. Las acciones irán causando consecuencias que se cruzarán con situaciones inesperadas, ante las que el jugador deberá ir reaccionando para cumplir con el objetivo encomendado con éxito, esto es, manteniendo al grupo vivo.

Los tres sistemas de juego generan un sistema de reglas y mecánicas muy estricto, donde solo algunas opciones o posibilidades están al alcance del jugador en cada momento. Sin embargo, dentro de cada sistema también existe una cierta flexibilidad para que este pueda elegir qué acciones ejecutar, en qué orden, qué elementos o situaciones prioriza y, a partir de estas posibilidades, la partida se va desarrollando siempre de forma diferente para cada uno de ellos y de forma diferente en cada partida. En este sentido, una parte de la narrativa va emergiendo de las acciones del jugador y de sus reacciones a los episodios o microhistorias guionizadas que se van sucediendo. Esto nos invita a pensar

en las múltiples formas de resolución de los retos planteados que nos permite ir avanzando en el videojuego y, por tanto, el puzzle dramático se configura como un

reto de resolución abierta que facilita los espacios para el *gameplay* ético y cierta libertad para el desempeño del jugador.

04

Un grupo de personajes coral y humanizado

Otra cuestión que contribuye a la complejidad narrativa que se da en los tres juegos es la existencia de un grupo de personajes amplio y humanizado. Aunque es un rasgo compartido con otros videojuegos narrativos, en los que el jugador se “incorpora” (Calleja, 2011) con distintos personajes, tanto en *Gods Will be Watching* como *This War of Mine* se maneja un grupo grande de personajes a los que hay que asegurar sus necesidades básicas. Con el incremento de personajes, las variables aumentan y el puzzle se hace más complejo. En *This War of Mine*, las señas de lo que necesita cada personaje serán más explícitas, ya que aparecerá en su ficha, como una notificación, si está cansado, enfermo, herido o hambriento. En *Gods Will Be Watching*, los síntomas de la situación de cada personaje son mucho más sutiles y el jugador tendrá que fijarse si alguno de ellos está tiritando porque tiene frío, ha dejado de moverse porque ha contraído una enfermedad o, simplemente, hace días que no come y debería hacerlo (Fig. 1). Por otra parte, en *Papers Please*, el jugador toma la posición del agente de aduanas, pero será responsable directo del futuro de su familia, que puede morir si no ganamos lo suficiente para pagar la calefacción o las medicinas.

Los indicadores de los personajes responden a las reglas de estado habituales

en torno a la vida, la salud o la experiencia, pero en los tres juegos también se introducen otras que los hacen más humanos, como el frío, el humor o la moral. De este modo, las reglas de estado se tornan significantes para la narrativa, pues no se resuelven con cuestiones genéricas, sino que están incorporadas en el mundo ficcional.

Es destacable señalar cómo los tres juegos introducen a través de personajes secundarios pequeños relatos. El caso más destacable es el de *Papers, Please*, donde los inmigrantes van contando sus historias al agente-jugador, pidiéndole favores o, directamente, la colaboración para derrocar al régimen. Estos personajes, que serían fácilmente deshumanizables, como argumentan Formosa et al. (2016), en cambio, demandarán empatía del jugador y le provocarán con historias entrañables para cuestionar las normas establecidas por el régimen. Algunas de estas historias pueden llegar a ser conmovedoras porque nos presentan relatos muy sencillos en torno al amor o la familia, que en este contexto se hacen mucho más importante. De hecho, algunas de las historias del juego han inspirado un cortometraje posterior: *Papers, Please. The short film* (Nikita Ordynskiy, 2018).

05

El bucle y la repetición como desgaste emocional

La temporalidad del videojuego nunca es lineal, pues siempre se juega en bucles inducidos por el fallo mecánico y la constante mejora de las habilidades; por eso podemos pensarlos como “el arte del fracaso” (Juul, 2013). No obstante, los tres juegos que aquí nos ocupan presentan características comunes que subvierten esta convención del lenguaje videolúdico. Todos se estructuran en base a ciclos diarios o episódicos que permiten ir afrontando cada nuevo día como si fuera una nueva batalla. Los ciclos se repiten, pero no obedecen al fallo, sino a una progresión en la que se van introduciendo mecánicas o reglas nuevas para aumentar su dificultad. Sin embargo, aunque el hecho de enfrentarse todos los días a los mismos problemas va, por una parte,

mejorando las estrategias de supervivencia del jugador, por otra, va desgastándolo emocionalmente, ya que cada vez la supervivencia se hará más difícil. En este sentido, el bucle habitual, —que tiene más que ver con la superación de un obstáculo, y que hace que la muerte mecánica no sea definitiva y se convierta en una forma de reinicio— se subvierte.

El propio videojuego se estructura en ciclos repetitivos en los que todos los días pasa lo mismo, pero donde el jugador está obligado a hacerlo mejor cada vez para lograr llegar vivo al siguiente día. Porque aquí la muerte mecánica sí es la definitiva. Y puede ser resultado de distintas amenazas que acechan a los distintos personajes.



Fig. 2. La interfaz de *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) se asemeja a un tablero de juego. Captura de su versión para Steam.

No hay posibilidad de reinicio —salvo el de una nueva partida—. Como explora Rodríguez-Serrano a propósito de la muerte en los juegos de Supermassive Games “Ciertamente, no hay idea tan materialista, y a la vez, tan inevitable: únicamente a partir de mi propia muerte se puede trazar un sentido por los momentos recorridos, las decisiones tomadas, las acciones

ejecutadas y, por supuesto, el delgado hilo de deseos que han conducido de cada una a la otra” (2020: 167) y, en este sentido, cada recorrido, decisión y acción que desarrollamos en los puzzles dramáticos explorados nos acerca un poco más a este punto. En los tres casos analizados el juego suele acabar con la muerte del personaje jugador en la mayor parte de ocasiones.

06

Una estética fría y distante

Si las estructuras dramáticas y narrativas que nos demandan una implicación emocional normalmente suelen remediar la construcción audiovisual fílmica para fortalecer la identificación de emociones (Martín-Núñez, 2020: 82) y cuentan con una representación gráfica realista

(Sancán Lapo, 2020), en los juegos analizados vemos cómo se adopta una estrategia contraria. En todos predomina un punto de vista general que ejerce una distancia emocional con el jugador, y un diseño artístico y una estética fría que genera una atmósfera poco habitable. De este modo,



Fig. 3. El escenario en *This War Of Mine* (11 Bit Studios, 2014) nos recuerda a una casa de muñecas. Captura de su versión para Steam.

Papers, please es un juego en primera persona, en el que nos metemos literalmente en la piel del agente de aduanas y, a partir de la pantalla partida, podemos acceder a la ventanilla de atención al público, a la mesa de trabajo y a una mirada isométrica sobre la situación exterior de la garita en la que trabajamos. Se trata de un espacio dividido diseñado para facilitar la jugabilidad, como si fuese un tablero de juego, y alejar emocionalmente al jugador de una construcción del espacio más habitable (Fig. 2). En cambio, tanto *Gods Will Be Watching* como *This War of Mine* se crea un escenario que vemos en tercera persona de modo frontal con el que podemos interactuar, casi como una escena teatral, pero desde una perspectiva lo suficientemente lejana como para establecer una distancia emocional con lo que en esos espacios está ocurriendo.

Tanto el diseño de *Papers, Please* como de *Gods Will Be Watching* apuesta por el *pixel art* para marcar esa distancia emocional y

de identificación. Los gestos de los personajes se desdibujan en muecas y poses y su expresividad nos llegan tan solo por las líneas de diálogo en los globos que emergen. En *This War of Mine* se emplea un diseño que guarda relaciones con un estilo de ilustración que no acaba de concretar los detalles de los personajes, a los que vemos moviéndose por el escenario como si recorriesen una casa de muñecas, y que desprende un tono más solemne y acorde a una situación de guerra (Fig. 3). De nuevo, accedemos a sus pensamientos y reacciones ante lo que va ocurriendo a partir de sus diálogos escritos, lo que, evidentemente, los aleja emocionalmente del jugador.

Pese a la importante carga narrativa de los videojuegos, podemos entender esta estética y construcción visual como una forma de poder enfrentarse a la supervivencia en tres contextos que, aunque son muy diferentes, establecen relaciones muy potentes con nuestro entorno y comparan con él que la muerte sí es definitiva.

07

El jugador frente a los mundos no deseables

La observación participante nos ha permitido comprobar cómo los jugadores tienen, en general, dificultades para asimilar las reglas y las mecánicas que alientan el aprendizaje mediante el error. El realismo transgresor y la estética fría y distante influyen en la mayoría de los participantes que sienten el mundo ludoficcional como un escenario poco atrayente y hostil. Los jugadores sufren el desgaste emocional en los tres títulos y una minoría decide reintentar cada fase al fracasar, tomando diferentes elecciones y observando las consecuencias detenidamente. Compro-

bamos que, mediante la repetición, los participantes se implican más en el mundo ludoficcional a un nivel afectivo y se llegan a cuestionar las reglas presentadas por el juego. Asimismo, cada uno se ha enfrentado a diferentes situaciones en cada partida que han requerido de costes éticos solo con el objetivo de sobrevivir al final del día y tener la posibilidad de enfrentarse a un mañana incierto.

También hemos observado cómo *Papers, Please* y *Gods Will Be Watching* no consiguen la empatía del jugador por su dise-

ño artístico basado en el *pixel art*; mientras que los participantes que juegan con asiduidad a títulos del género sí consiguen sentir cierta empatía con los NPCs, el resto admite que no llegaron a sentirse preocupados por el estado de sus familiares (*Papers, Please*) o por mantener con vida a sus compañeros (*Gods Will Be*

Watching). La demanda de empatía funciona de manera diferente con *This war of mine*, cuyo diseño artístico —más cercano a los videojuegos comerciales— afecta al jugador a la hora de tomar decisiones buscando no solo la supervivencia del avatar sino también del grupo.

Conclusión

Como hemos podido observar, los tres juegos despliegan, a través de diferentes estrategias, puzzles dramáticos basados en la toma de decisiones que permiten espacios para desarrollar una jugabilidad ética. Sin embargo, no hay ética sin culpa, y como ya expresamos a propósito de *Life is Strange*, “la culpa agujerea el círculo mágico, resquebraja ese espacio que protegería al jugador de los efectos del juego” (Martín-Núñez, García-Catalán, Rodríguez-Serrano, 2016: 6). Esto es, que estos juegos nos implican a nivel emocional y afectivo, haciendo que lo que ocurre en el marco ludoficcional tenga también consecuencias sobre el jugador. Así, los dilemas generados a partir de la gestión de recursos escasos, que se acentúan por el contexto límite, la necesidad de supervivencia —a riesgo de acabar el juego— de un grupo de personajes, la implicación con los temas de actualidad de los juegos o la repetición extenuante suponen el anudado de la capa lúdica y la capa narrativa del videojuego.

Los puzzles dramáticos generan un sistema de reglas y mecánicas que obliga al jugador a seguir las normas para sobrevivir. No obstante, la libertad de resolución abre ciertas formas de ejercer la agencia en la forma en la que se ejecutan las acciones, que permitirá desarrollar una narrativa emergente, distinta en cada partida, y que pondrá en tensión los dilemas a los que se enfrentará el jugador. Los jugadores tienen diversas vías para enfrentarse a las problemáticas y resolver las situaciones, pero con ciertos costes éticos que generarán diferentes tensiones dramáticas y narrativas más complejas. Por ello, el puzzle dramático no siempre se resuelve de forma positiva. Es decir, la satisfacción principal no proviene de la resolución de estos problemas, pues los problemas no se resuelven, solo se acentúan. La satisfacción principal proviene de enfrentarse al enigma y la incertidumbre que genera el puzzle y conseguir sobrevivir solo un poco más.

Referencias bibliográficas

- BJØRKELO, Kristian A., 2019. “It Feels Real to Me”: Transgressive Realism in This War of Mine”, en JØRGENSEN, Kristine; KARLSEN, Faltin (eds.) *Transgression in Games and Play*, The MIT Press (<https://doi.org/10.7551/mitpress/11550.003.0015> [julio,2021]).
- BOGOST, Ian, 2007. *Persuasive games. The expressive power of video games*, Cambridge, Londres: The MIT Press.
- CAILLOIS, Roger, 1958. *Teoría de los juegos*, Barcelona: Seix Barral.
- CALLEJA, Gordon, 2011. *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Londres: The MIT Press.
- CUADRADO-ALVARADO, Alfonso, 2020. “La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos”, en *MHCJ*, 11, pp. 239-257.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara, 2020. “Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones”, en NAVARRO-REMENSAL, Víctor (ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, Santander: Shangrila Textos Aparte, pp. 64-71.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara, 2015. *Introduction to Game Analysis*, Nueva York: Routledge.
- FORMOSA, Paul; RYAN, Malcolm & STAINES, Dan, 2016. “Papers, Please and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames”, en *Ethics and Information Technology*, 18, pp. 211–225 (<https://doi.org/10.1007/s10676-016-9407-z> [julio,2021]).
- GÓMEZ-TARÍN, Francisco Javier, 2011. *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*, Santander: Shangrila Ediciones.
- HUIZINGA, Johan, 2000 [1938]. *Homo Ludens*, trad. cast. Eugenio Imaz, Madrid: Alianza (*Homo Ludens*, Países Bajos).
- JUUL, Jesper, 2013. *The Art of Failure*, Cambridge, Londres: The MIT Press.
- KOENITZ, Hartmut, 2015. “Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative”, en KOENITZ, Hartmut; FERRI, Gabriele; HAAHR, Mads; SEZEN, Diğdem; SEZEN, Tonguç İbrahim (eds), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*, Nueva York, Londres: Routledge.
- MARTÍN-NÚÑEZ, Marta, 2020. “Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego”, en NAVARRO-REMENSAL, Víctor (ed.) *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*. Santander: Shangrila, pp.80-93.

- MARTÍN-NÚÑEZ, Marta, NAVARRO-REMESAL, Víctor, 2021. "La complejidad narrativa en los videojuegos: un doble boomerang", en *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31, pp. 7-30.
- MARTÍN-NÚÑEZ, Marta, RODRÍGUEZ-SERRANO, Aarón, GARCÍA-CATALÁN, Shaila, 2016. "Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en 'Life is Strange'", en *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, pp. 1-14 (<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908> [julio, 2021]).
- MAWHORTER, Peter; ZEGURA, Carmen; GREY, Alex; JHALA, Arnav; MATEAS, Michael, WARDRIP-FRUIIN, Noah, 2018. "Choice Poetics by Example" en *Arts*, 7, 47, pp. 1-16 (<https://doi.org/10.3390/arts7030047> [julio, 2021]).
- MORA-CANTALLOPS, Marçal, 2018. "Transhistorical perspective of the puzzle video game genre", *FDG '18: Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games* (<https://doi.org/10.1145/3235765.3235768> [julio, 2021]).
- NAVARRO-REMESAL, Víctor, 2015. "¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine", en *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 9, pp. 43-61.
- NAVARRO-REMESAL, Víctor, 2016. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño del videojuego*, Santander: Shangrila.
- PÉREZ-LATORRE, Óliver, 2012. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Barcelona: Laertes.
- PÉREZ-LATORRE, Óliver, OLIVA, Mercè, & BESALÚ, Reinald, 2017. "Videogame analysis: a social-semiotic approach", en *Social Semiotics*, 27(5), pp. 586-603 (<https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146> [junio, 2021]).
- PLANELLS DE LA MAZA, Antonio José, 2015. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra.
- PORTA-PÉREZ, Alberto, 2021. "Con Captain Spirit somos tres. Sobre mecánicas y elecciones significantes", en *index.comunicación*, 11(2), pp. 41-58.
- RODRÍGUEZ-SERRANO, Aarón, 2020. "Tiempo de jugar, tiempo de morir: Apuntes sobre Until Dawn y Man of Medan

(Supermassive Games, 2015 y 2019)", en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. 163-180 ([ttp://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.335](http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.335) [julio, 2021]).

SANCÁN LAPO, Milton Elías, 2020. "Análisis del equilibrio gráfico-narrativo presente en la experiencia interactiva de los videojuegos", en *Con A de Animación*, 10, pp. 94-111.

SICART, Miguel, 2009. "The Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay", en *Ethics and Information Technology*, 1, 3, pp. 191-202.

SICART, Miguel, 2011. "Against Procedurality", en *GameStudies*, 11, (3) (http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap [mayo, 2021]).

SICART, Miguel, 2013. *The Design of Ethical Gameplay*, Cambridge: The MIT Press.

TERRASA-TORRES, Mateo, 2021. "Difficulty as Aesthetic: An Investigation of the Expressiveness of Challenge in Digital Games", en *Acta Ludologica*, 4, 1, pp. 94-111 (<http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-d69d23ec-383b-408a-a4ec-e8e-2b4e07420> [julio, 2021]).

VENEGAS RAMOS Alberto, MORENO CANTANO, Antonio César, 2021. *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*, Santander: Shangrila.

ZAGAL, José, 2009. "Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay", en *Proceedings of DiGRA 2009*, 9.

Financiación

El presente trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica* (DiNaVi) (código 181369.01/1), dirigido por Marta Martín-Núñez, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021.

© Del texto: Marta Martín Núñez, Alberto Porta-Pérez.

© De las imágenes: Deconstructeam (Fig. 1), Lucas Pope, 2013 (Fig. 2), 11 Bit Studios, 2014 (Fig. 3).