

index•comunicación | nº 11(2) 2021 | Páginas 41-58

E-ISSN: 2174-1859 | ISSN: 2444-3239 | Depósito Legal: M-19965-2015
Recibido el 17_01_2021 | Aceptado el 27_04_2021 | Publicado el 15_07_2021

CON CAPTAIN SPIRIT SOMOS TRES. SOBRE MECÁNICAS Y ELECCIONES SIGNIFICANTES

**AND CAPTAIN SPIRIT MAKES THREE.
ABOUT MECHANICS AND SIGNIFICATIVE CHOICES**

<https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Concap>

Alberto Porta-Pérez

Universitat Jaume I

alberto.porta@uji.es

<https://orcid.org/0000-0003-4887-9918>

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 18I369.01/1), dirigido por Marta Martín-Núñez, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021.



Para citar este trabajo: Porta-Pérez, A. (2021). Con Captain Spirit somos tres. Sobre mecánicas y elecciones significantes. *index.comunicación*, 11(2), 41-58. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Concap>

Resumen: El personaje de Captain Spirit pone en manifiesto el poder de la imaginación en la capa *ludonarrativa*, pues no se limita a ser un avatar más a manejar por el jugador, ni un álter ego de su creador, el pequeño Chris. A nivel narrativo, Captain Spirit forma parte de la psicología de nuestro protagonista, nos habla de quién fue, quién es, cuáles son sus miedos y sus sueños. También es un vehículo perfecto que nos conduce a la empatía a través de las fases esenciales de la tragedia aristotélica. Y, a nivel lúdico, Captain Spirit se manifiesta a través de mecánicas significantes evidenciando sus diferencias con la persona que le imaginó.

En este texto repasaremos algunas cuestiones que conforman el motor ludonarrativo de videojuegos que cuentan con un diseño de elecciones o ramificaciones aplicándolas al estudio de caso de *The Awesome Adventure of Captain Spirit* (Dontnod Entertainment, 2018), un *spin-off* de la franquicia *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015-) que sirve de puente entre las dos primeras entregas y cuya estrategia radica en limitar el marco de agencia del jugador y construir un vínculo emocional con el personaje a través de su imaginación.

Palabras clave: diseño narrativo; mecánicas; decisiones; significantes; *Life is Strange*.

Abstract: The character of Captain Spirit reveals the power of imagination in the ludonarrative layer, as he does not limit himself to being another avatar managed by the player, nor an alter ego of his creator, little Chris. At a narrative level, Captain Spirit is part of the psychology of our main character, he tells us about who he was, who he is, what his fears and dreams are. He is also the perfect vehicle that leads us to empathy through the essential phases of the Aristotelian tragedy. At a ludic level, Captain Spirit manifests himself through significant mechanics, showing his differences with the person who created him.

In this text we will review some of the aspects that make up the ludonarrative engine of video games that include design of choices or ramification, applying them to the case study of *The Awesome Adventure of Captain Spirit* (Dontnod Entertainment, 2018), a spin-off created by the franchise *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015-) that serves as a bridge the first two installments and whose strategy lies in limiting the agency frame of the player and building an emotional bond with the character through his imagination.

Keywords: Narrative Design; Mechanics; Decisions; Significant; *Life is Strange*.

1. Introducción y planteamiento metodológico

Las aventuras gráficas, cuyo eje ludonarrativo está compuesto, entre otros, por el diseño de elecciones y ramificaciones, se han convertido en una tendencia en los últimos años y esto es visible gracias a las producciones más recientes de compañías como Dontnod Entertainment, Quantic Dream o Supermassive Games. Videojuegos como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) nos invitan a reflexionar sobre la agencia del jugador en un marco limitado, sobre mecánicas significantes para las narrativas o, más frecuentemente, sobre elecciones significativas que construyen la mejor experiencia de juego.

El objetivo de esta investigación es exponer cómo la relación entre jugador y diseñador, por un lado, y entre jugador y avatar, por otro, son significantes en la experiencia de juego. Para ello, tomaremos como caso de estudio *The Awesome Adventure of Captain Spirit* (Dontnod Entertainment, 2018) partiendo de la hipótesis de que este *spin-off* de *Life is Strange* prioriza sobre las temáticas de sus narrativas, la pérdida y la imaginación, y no tanto sobre su diseño de elecciones, construyendo un vínculo moral y emocional entre el jugador y el personaje a través de múltiples sistemas que comprenden el diseño de juego, el diseño narrativo y el diseño de ética.

Para el análisis del videojuego emplearemos una metodología multidisciplinar. Para atender a nuestras necesidades de estudiar el diseño de juego, concretamente las mecánicas y reglas, nos apoyaremos en la tipología de libertades propuesta por Víctor Navarro Remesal (2015), ahondando, sobre todo, en la definición de libertad dirigida. Como nexa al diseño narrativo, utilizaremos la gradación de mecánicas significantes diseñada por Marta Martín Núñez y Carlos Planes Cortell (2015) y la taxonomía de elecciones narrativas que formula Clara Fernández Vara (2020). Para realizar un rápido análisis del diseño de ética nos acogeremos a los conceptos de Miguel Sicart (2009) que servirán de introducción para profundizar en la tragedia como eje narrativo de Alfonso Cuadrado Alvarado (2020) y en la imaginación como reflejo de la actividad infantil de Renata da Silva y Silvana Calvo Tuleski (2014) para desentrañar la naturaleza de Captain Spirit.

2. El (super)poder de la imaginación

The Awesome Adventures of Captain Spirit es un videojuego catalogado como aventura narrativa que habla sobre la pérdida y la imaginación y que forma parte del universo de *Life is Strange*. Está compuesto por un único capítulo que fue lanzado meses previos al lanzamiento de *Life is Strange 2* (2018) y que juega como puente entre la primera y la segunda entrega de la franquicia. Como el resto de las obras de este universo, hay una serie de características tanto a nivel

de diseño de juego como a nivel narrativo que los relaciona. Por un lado, tenemos las mecánicas y reglas que determinan a los videojuegos con toma de decisiones, y que procederemos a repasar a lo largo de este texto, y, por otro, su diseño narrativo que acude a la temática paranormal.

El protagonista en *The Awesome Adventures of Captain Spirit* es Chris Eriksen, un niño de nueve años cuya imaginación desbordante le ayuda, en primer lugar, a superar el duelo de su madre fallecida en un accidente; en segundo lugar, a cargar con unas responsabilidades que no corresponden con un niño de su edad; y, por último, a refugiarse de una realidad donde no cuenta con una figura paternal estable.

El juego cuenta con tres dinámicas lúdico-narrativas fundamentales: la exploración, donde manejamos a Chris en un entorno cerrado conformado por las diferentes habitaciones de la casa y el jardín; las fases de puzle o laberinto, donde pone a prueba nuestra lógica; y los diálogos, donde tenemos la posibilidad de intimar con otros personajes seleccionando una de varias respuestas ofrecidas por el sistema. Estas tres piezas del juego están construidas sobre una aparente libertad donde el jugador, a través de su agencia, se cree capaz de tomar el control del videojuego, ya sea de una forma directa o indirecta: qué hacemos o qué dejamos de hacer, qué estamos obligados a realizar o qué se nos prohíbe e incluso qué nos penaliza.

Si bien el concepto de Navarro Remesal (2015) sobre la libertad dirigida resulta interesante para explicar esa relación entre poder e impotencia, entre obligación y prohibición o penalización, y que ampliaremos más adelante, en este caso nos interesa más centrar nuestra atención en el diseño narrativo de elecciones y ramificaciones que «[...] consiste en proporcionar opciones muy concretas dentro del mundo que hemos creado» (Fernández-Vara, 2020: 65). Estas opciones que se le ofrecen al jugador no siempre cambian el curso de la historia, pues si el árbol de decisiones crece de manera exponencial «[...] llega un momento en que se vuelve muy difícil lograr que la historia sea consistente a través de la multitud de versiones diferentes de los acontecimientos» (2020: 66).

En *The Awesome Adventures of Captain Spirit* disfrutamos de una sensación de libertad heredada por esa capacidad de tomar decisiones y de cambiar el curso del destino de Chris cuando, ciertamente, estamos ante el videojuego narrativo más cerrado —refiriéndonos a la relación acción-consecuencia— del universo de *Life is Strange*. Según la taxonomía de Fernández Vara, este juego contaría con un sinnúmero de elecciones falsas, que son aquellas donde el jugador y el personaje terminan en un mismo lugar otorgando «[...]un falso sentido de agencia para hacerle partícipe de los eventos predeterminados del juego» (2020: 69). Por tanto, las acciones que vayamos

ejecutando a través de nuestro avatar no determinarán el desenlace de este juego, ni cambiarán su estructura narrativa, aunque la dinámica de toma de decisiones nos haga creer lo contrario. A lo sumo, la única decisión que tendrá consecuencias en *Life is Strange 2* tendrá que ver con el diseño de la vestimenta de Captain Spirit: ¿lo preferimos con casco o antifaz? ¿Pintamos la armadura de negro o de colores? Esta sería una elección expresiva, la cual no tiene una repercusión en la historia y que, en apariencia, se limita a la cosmética de un avatar cuando, en realidad, es un medio más por el cual el jugador puede expresarse en el juego (2020: 70). Aun así, *The Awesome Adventures of Captain Spirit* resulta un buen ejemplo de cómo la agencia, pese a ser a través de un marco de decisiones muy limitado, «[...] puede entenderse como las acciones que construyen sentido a través de la empatía con el personaje» (Cuadrado-Alvarado, 2020: 244). Por poco significativas que puedan parecer las elecciones, el jugador llega a sentirse partícipe en la historia.

The Awesome Adventures of Captain Spirit cuenta con dos líneas argumentales estrechamente vinculadas. La primera se encuentra en la realidad y es donde la infelicidad del padre de Chris, Charles Eriksen, es proyectada contra su hijo llegando incluso a transformarse en maltrato físico y psicológico. Mientras que Charles pretende sofocar su miseria con alcohol, Chris deja volar su imaginación para cobijarse en la fantasía donde es un superhéroe con la misión de derrotar a un supervillano llamado Mantroid, presentando así la segunda línea argumental del videojuego ubicada en la irrealidad. En el jugador nace el deseo de que la telequinesis que empodera a Captain Spirit en la fantasía pueda heredarlos Chris en la realidad. Cabe remarcar que este sentimiento que nace en el jugador se acentúa si es conocedor de otras entregas del universo de *Life is Strange*—que de ahora en adelante llamaremos *LiS*— ya que, en sus narrativas, primordialmente, entra en acción algún elemento paranormal a despertar por el personaje durante una catarsis. Los encuadres ayudan a construir ese deseo a través del engaño: primero se nos muestra a Chris extendiendo su mano derecha para encender la televisión y, a los segundos, un plano más abierto nos desvela que en su mano izquierda escondía el mando a distancia (Figura 1).

Figura 1. Secuencia donde los encuadres engañan al jugador



Fuente: *gameplay* de la versión de Steam.

Esta breve obra de Dontnod Entertainment nos invita a reflexionar sobre la pérdida y la imaginación, sobre la banalidad del bien y del mal representado en la fragilidad humana y lo hace a través del (super)poder de Chris: la imaginación.

3. Análisis del caso de estudio: *The Awesome Adventure of Captain Spirit*

3.1. Con Captain Spirit somos tres: un jugador, un avatar y un héroe imaginario

Captain Spirit es mucho más que un nexo entre el jugador y el protagonista y es que podríamos identificarnos con Chris sin necesidad de recurrir a un personaje nacido de su imaginación por el hecho de que todos hemos sido niños y empatizamos con la inocencia arraigada a la infancia. Captain Spirit ayuda a conformar la psicología de Chris y, a su vez, fortalece la idea de que su capacidad imaginativa es un escape de la realidad que le toca vivir. Las autoras Da Silva y Calvo Tuleski (2014: 25), apoyadas en las teorías del psicólogo L. S. Vigotski, defienden que el grado de imaginación y fantasía «[...] depende de su relación

con las elaboraciones culturales a las que tiene acceso», es decir, que su riqueza o pobreza está estrechamente unida al entorno del niño.

Pese a que el escenario donde se cría Chris parece más bien vacío de referentes culturales, descubrimos, a través de cartas y documentos distribuidos por la casa, que su madre estudió en la Academia de Arte Blackwell en Oregon, el mismo escenario que conocemos en profundidad en *LiS* con Max y en *LiS: Before the Storm* con Chloe, y que participaba activamente en ámbitos culturales relacionados con el dibujo y la docencia. Suponemos, entonces, que la madre tuvo un papel fundamental a la hora de enseñar a su hijo a jugar, a desatar su creatividad y a estimular su imaginación. De hecho, podemos reafirmar esta idea si nos apoyamos en el material que encuentra Chris en su cofre del tesoro, donde, a través de fotografías y dibujos, se perfila la vida que disfrutó con su madre.

Para Chris, la llamada a la imaginación es fundamental ya que con ella crea «[...] situaciones y ambientes que reflejan sus impulsos emocionales» (Da Silva y Calvo Tuleski, 2014: 26). La tragedia asociada a la pérdida de la figura maternal supone un cambio en la vida del niño y esto genera una crisis que le impulsa «[...] a buscar nuevas habilidades para atender sus necesidades, las cuales se tornan cada vez más complejas en sus relaciones sociales» (Da Silva y Calvo Tuleski, 2014: 13). La imaginación no solo es una vía de escape para el protagonista, sino que también es un medio donde nosotros, como jugadores, podemos aspirar a entender cómo se siente, cuáles son sus miedos o sus aspiraciones. Da Silva y Calvo Tuleski (2014: 27) remarcan que «la realidad ofrece materia prima que orienta la acción y edifica la imaginación del niño y la del adulto, pero también la raíz emocional está presente en ambos. La función imaginativa se desarrolla mediante determinaciones constantes de la realidad». Por ello, podemos relacionar los escenarios y los personajes imaginarios que aparecen en sus fantasías a la realidad de Chris y a su entorno más cercano.

El personaje de Captain Spirit no se limita a ser un avatar más a manipular, o un alter ego de Chris. Navarro-Remesal (2019: 160) habla de una «[...] *avataridad* que va más allá del avatar concreto» que, a través de diversos niveles y elementos, permite «la construcción del personaje, su posición en el mundo (y percepción de éste) y su interioridad». Estamos ante un segundo avatar que refuerza el vínculo emocional del jugador con el primero por medio de la imaginación y cuya razón de ser transmite una información imprescindible sobre el protagonista.

Captain Spirit acentúa la compasión, el temor y la catarsis, que juntos conforman la tragedia aristotélica y que Cuadrado-Alvarado (2020) defiende

como vehículo indispensable para comprender el tipo de agencia de ciertos videojuegos como el que aquí tratamos. Es la pérdida repentina de su madre (la tragedia) la que ayuda a que «[...] el espectador empatice con el personaje y que, por lo tanto, le reconozca y comparta sus aspiraciones, objetivos y sentimientos, la compasión y el temor» (Cuadrado-Alvarado, 2020: 245).

La cadena trágica comienza por la compasión y el temor, es decir, en la comprensión de los sentimientos del personaje y en la participación de sus circunstancias hasta construir un vínculo con él: la empatía (Cuadrado-Alvarado, 2020: 245-246). El diseño de juego puede reforzar ese vínculo emocional a través de las mecánicas —que extenderemos a continuación— o del control del mando, cuya intención es «[...] intentar emular lo más posible los movimientos reales» (Cuadrado-Alvarado, 2020: 247). En *The Awesome Adventure of Captain Spirit* encontramos dos niveles en los controles: el principal pertenece a Chris (realidad) y el secundario a Captain Spirit (irrealidad). Este último se representa en el juego con un grafismo diferente —que se asemeja a los dibujos que hace Chris sobre superhéroes— y puede ser activado manteniendo pulsado una combinación concreta de botones (Figura 2). Es decir, que, para cruzar a ese segundo nivel vinculante con la capa imaginativa del niño, el jugador realiza un cambio en su agencia —o actuación—, definida por Janet Murray como «[...] el poder de llevar a cabo actuaciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones» citado por Cuadrado Alvarado (2020: 242-243).

Figura 2. Dos niveles en los controles



Fuente: *gameplay* de la versión de Steam.

Al jugar en dos tramas paralelas —una ubicada en la realidad y otra en la imaginación— es posible también visionar dos desenlaces diferentes. Es

preciso hacer hincapié en que la segunda trama —sobre Captain Spirit y Mantroid— es opcional y el jugador puede o no hacerla avanzar. Por tanto, existe la posibilidad de completar el capítulo sin haber desvelado la resolución entre el héroe y el villano. En nuestro interés por desentrañar la naturaleza del héroe imaginado, cabe hacer un paréntesis en esta segunda trama, puesto que, como afirman Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano (2016: 8), «no hay héroe sin culpa».

Además de construirse como avatar, Captain Spirit tiene la función de figurar como héroe y, como tal, «[...] arrastra no solo la responsabilidad ética de sus actos, sino la culpa inconsciente por sus deseos [...] La culpa señala la rasgadura del héroe. No hay héroe sin herida como índice de deseo» (Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano, 2016: 8). Por tanto, Captain Spirit oculta al jugador —e incluso al propio Chris— una información vital sobre su sentimiento de culpa y, por consiguiente, sobre su existencia. Ahondando en la figura del héroe cibertextual, según Molina (citado en Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano, 2016: 9), sabemos que el héroe «está obligado a fracasar» y Captain Spirit lo hace en su última batalla contra Mantroid.

Sumergido en la imaginación de Chris, el jugador se enfrenta a un villano que no precisa de corporeidad para derrotar a Captain Spirit. Durante el breve trayecto, el jugador pierde casi toda su agencia y únicamente puede avanzar hacia un poste eléctrico inclinado que ilumina tenuemente una señal. Al alcanzarlo, el superhéroe cae debilitado al suelo y, antes de perder el conocimiento, se nos muestran con nitidez las placas de las calles *Mantle Street* y *Asteroid Drive* (Figura 3) —que da nombre a Mantroid—, confirmando que se trata del lugar donde la madre de Chris perdió la vida y aludiendo a que el niño no ha procesado su pérdida por completo. Mantroid representaría la muerte y Captain Spirit sería un vehículo de Chris donde alojar la culpa, ya que «[...] si el héroe no se siente culpable, se mitiga el valor trágico» (Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano, 2016: 8).

Figura 3. Secuencia de la recreación del lugar del accidente



Fuente: *gameplay* de la versión de Steam.

El desenlace en la capa de la realidad —aunque se trate de un final abierto que invite a los jugadores a continuar la historia en *LiS*— cerraría la cadena trágica aristotélica, por lo que existe una catarsis donde «[...] el sujeto alcanza un estado de bienestar físico o psíquico, de liberación de algo dañino y de un conocimiento revelado» (Cuadrado-Alvarado, 2020: 246). El juego concluye cuando Chris busca refugio en la casa del árbol tras discutir con su padre. Durante la escalada, uno de los tablones se desprende y el niño se precipita al vacío, en cambio, una fuerza sobrenatural lo mantiene en el aire evitando así el accidente. Chris se incorpora sin poder contener su asombro ya que, para él, no hay lugar a dudas: ha despertado un superpoder como Captain Spirit.

3.2. Diseño de juego. Relación entre potencia e impotencia

Quizá una manera de entender cómo afectan las mecánicas y las reglas a nivel narrativo en un videojuego es describiendo los cuatro factores de libertad articulados en toda partida que son: la libertad de movimiento, que nos permite explorar e interactuar en el mundo ludoficcional; de resolución, donde elegimos nuestro estilo a la hora de enfrentarnos a los obstáculos y cómo los resolvemos; de edición, que nos posibilita generar y personalizar nuestro propio contenido; y de ruta, que nos permite modificar la estructura del juego a través de un sistema de ramificaciones (Navarro-Remesal, 2015: 50). Estas cuatro conforman la libertad dirigida, un concepto del mismo autor que evidencia la relación entre jugador y diseñador.

Navarro-Remesal (2015: 51) subraya que en todo videojuego existe un «[...] equilibrio preciso entre poder e impotencia, entre obligación y prohibición» y es esa misma confrontación la que nos resulta interesante para ejemplificar qué se nos permite hacer o no en un juego a través de sus reglas y mecánicas. Ya hemos mencionado que *The Awesome Adventures of Captain Spirit* es una aventura narrativa que disfruta de más impotencias y prohibiciones que de libertades, pero son estas mismas imposibilidades las que también acentúan la experiencia y su discurso.

En este *spin-off* de *LiS*, jugamos en un espacio muy reducido: la casa y el jardín. La limitación del espacio invita a nuestro protagonista a buscar nuevos escenarios nacidos de su imaginación. La casa del árbol se convierte así en el fuerte de Captain Spirit, el montón de escombros en el Laberinto de la Fatalidad, la camioneta de su padre en una nave espacial y el resto del jardín en el planeta desolado de Mantroid. Como jugadores estamos constantemente limitados a las mecánicas y a las reglas escritas por el diseñador, pese a la ilusión que pueda construirse con el fin de difuminar esas fronteras.

El transcurso del tiempo parece detenerse cuando Charles nos pide que no le molestemos mientras disfruta de un evento deportivo en la televisión, remitiendo a un modelo de diseño céntrico de la temporalidad, donde el tiempo queda suspendido hasta que el jugador da con la clave para hacer continuar la historia (Pérez-Latorre, 2012: 119). Con esta dilatación temporal se evidencia cómo la relación entre *play time* —tiempo del jugador— y *game time* —tiempo interno del juego— puede verse alterada e incluso desconectada según las necesidades del juego (Planells, 2015: 266). Estas alteraciones promueven en nuestro caso un «[...] ritmo cómodo y contemplativo, sin demasiado que hacer, dejando al jugador que respire y centrándose en pequeños detalles, normalmente mundanos» (Navarro-Remesal, 2020: 136).

A partir de esa suspensión temporal, se nos brinda la ocasión de investigar con calma cada rincón de la casa y del jardín (posibilidad) y jugar a que somos Captain Spirit y que hemos de encontrar a nuestro eterno villano Mantroid para derrotarlo (obligación) sin poder ir más allá de la parcela (prohibición). Todas nuestras opciones, posibles u obligadas, las realizaremos mientras Charles se echa una siesta. Si decidimos despertarle, reanudaremos el *game time* y se ejecutará el desenlace del juego, independientemente de nuestros avances por completar las misiones escritas en el diario. Por tanto, son la posibilidad, la obligación, la prohibición y la penalización, los cuatro bloques que miden la libertad dirigida de un videojuego (Navarro-Remesal, 2015: 51).

Aquí es interesante hacer una matización, puesto que en *The Awesome Adventures of Captain Spirit* no destaca ninguna mecánica que nos penalice, es decir, una acción que se nos permita hacer pero que de hacerlo el juego nos castigue, más allá de que si molestamos a Charles termine por enfadarse hasta regañarnos. En cambio, sí contamos con mecánicas que nos recompensan, pero a un nivel ético o moral. Entre las mecánicas disponibles están las que nos permiten limpiar la casa y reciclar la basura. Mantener o no limpio nuestro hogar no aporta ningún beneficio al personaje ni al jugador y tampoco altera el relato.

Como extenderemos en el próximo capítulo sobre mecánicas significantes, este tipo de mecánicas estarían «narrativamente justificadas» porque dichas «acciones que hace el jugador tienen una relación con la historia» (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015: 65). Para Captain Spirit, el reciclaje forma parte de la visión del bien y, por tanto, es otra manera que tiene de luchar contra Mantroid y su séquito.

No obstante, si profundizamos más, podríamos entender que, para Chris, mantener la casa aseada es, además, un claro deseo por vivir en las mismas condiciones que disfrutaba cuando vivía su madre. Esforzarse por ayudar en casa es un acto de madurez precoz con el que pretende demostrar a su padre

que pueden sobrellevar la ausencia de un miembro de la familia tan vinculante. Si contemplamos esta visión, la mecánica que nos permite limpiar la basura del hogar correspondería a un grado superior en la relación entre mecánica y desarrollo narrativo, pues, sin ampliar o cambiar la historia, esta mecánica aportaría información no básica para entender el argumento principal, pero sí proporcionaría una experiencia de juego más completa (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015: 65).

En resumen, todo videojuego está regido por ese equilibrio entre poder y prohibición y este se ve reflejado a través de las mecánicas y de las reglas. En el caso que nos atañe, estas limitaciones son imprescindibles para que el diseñador tenga un mayor control sobre el jugador y pueda empujarle a construir un vínculo emocional con el protagonista.

3.3. Diseño narrativo. Mecánicas significantes, diseño narrativo de ramificaciones y empatía

Martín-Núñez y Planes-Cortell (2015: 9) defienden que las mecánicas de un juego son significantes cuando están estrechamente vinculadas a la narrativa, buscando la credibilidad del mundo ficcional y sin olvidar que deben ser relevantes para la historia que se desarrolla. Podemos distinguir hasta cuatro niveles diferentes según la relevancia de una mecánica de juego en el desarrollo narrativo (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015: 66):

- a) Mecánicas que cambian la historia. Alteran el transcurso de los acontecimientos guiando al jugador por una rama argumental y obviando el resto.
- b) Mecánicas que solo cambian cómo el jugador accede a la historia. No se alteran los acontecimientos, solo el relato de estos.
- c) Mecánicas que amplían la historia, pero no la cambian. Proporcionan una experiencia de juego más completa.
- d) Mecánicas coherentes con la ficción, aunque no cambian la historia ni la forma de acceder a ella. Las acciones del jugador tienen relación con la historia, pero no influyen en el desarrollo ni en los acontecimientos de la historia.

Pese a que son muchas las mecánicas que apoyan al discurso narrativo, en este artículo nos centraremos en aquella más recurrente en los videojuegos narrativos: el diálogo. El modo en el que se le ofrece al jugador la opción de escoger una respuesta de entre varias ofrecidas por el sistema es a través del diálogo entre nuestro avatar y el resto de los personajes. La mecánica de elección de diálogo afecta a las capas narrativas de un videojuego,

concretamente a la que hace referencia a sus reglas y ayuda a que «[...] el jugador sienta y comprenda hasta qué punto sus acciones tienen consecuencias» (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015: 63). En muchos videojuegos del género existe incluso una última opción entre todas las ofrecidas: la de no escoger ninguna de las anteriores y que es seleccionada automáticamente por el sistema si pasa un tiempo determinado. Los diálogos pueden estar arbitrados por el tiempo y es esta limitación la que «[...] consigue potenciar las reacciones instintivas y, en muchos casos, poco o nada meditadas por parte del jugador, que generan, en muchas ocasiones, inmediatos remordimientos de conciencia» (Martín-Núñez y Planes-cortell, 2015: 63). Juegos como *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) indican esta cuenta atrás a través de una barra circular que se comporta como un reloj, apoyado del efecto de sonido de un segundero y de la vibración del periférico que sostenemos para jugar que nos evoca al pulso sanguíneo y que se va acelerando a medida que la cuenta atrás llega a su límite. De forma opuesta, hay decisiones transcendentales que detienen por completo el flujo del tiempo en el juego hasta que el jugador escoge una de ellas. En *LiS2* la pantalla se divide tantas veces como opciones posibles haya indicándonos que nuestra decisión tendrá consecuencias directas en el relato o en la relación entre los personajes. En *LiS: Before the Storm* se nos advierte de la importancia de la decisión con un icono en la pantalla. Las marcas enunciativas varían según el juego, pero en todos ellos se detiene el *game time* suscitando tensión al jugador.

Existen otras mecánicas significativas para la narrativa que son interesantes y usuales en el género, como de elección de acción —podemos evidenciar nuestro lado más gamberro detonando un muñeco de nieve con petardos o lanzando bolas contra latas de cerveza—, o de observación —podemos tumbarnos sobre la cama de matrimonio para escuchar el vinilo favorito de nuestra madre o sentarnos en el borde de la casa del árbol para observar el paisaje nevado—. Si algo caracteriza a los juegos del universo *LiS* son sus mecánicas de observación donde se invita a la contemplación a través de unas *cutscenes* que pueden interrumpirse en cualquier momento. Con estas se promueve la meditación «[...] como lugar para un pensamiento que se despliega amablemente» (Navarro-Remesal, 2020: 136) y es una manera de alcanzar el pensamiento más profundo del protagonista.

Además de las mecánicas significantes para la narrativa, *The Awesome Adventure of Captain Spirit* cuenta con un diseño narrativo de elecciones y ramificaciones que ofrece al jugador opciones concretas en un mundo ludoficcional. «El mundo sigue estando vivo, sigue siendo un sistema, pero la manera en la que el jugador opera dentro de él suele limitarse a una lista de

acciones posibles» (Fernández-Vara, 2020: 65). La autora defiende que, para dotar de interés a una historia, el juego no tiene por qué ofrecer ramificaciones complicadas, sino que debe incorporar elecciones significativas, esto es, «[...] cosas que le importen al jugador y cuyas consecuencias sean observables» (Fernández-Vara, 2020: 67).

Basándose en cómo las acciones del jugador se relacionan con las consecuencias, Fernández-Vara cataloga las elecciones de un juego en invisibles, injustas, falsas, débiles, expresivas, supuestos dilemas morales y auténticos dilemas. En *The Awesome Adventure of Captain Spirit* contamos con elecciones falsas —donde decida lo que decida el jugador, la respuesta del interpelado va a ser la misma— y con elecciones expresivas —referidas al atuendo de Captain Spirit—. El diseño narrativo de elecciones no busca que el jugador sienta que existen muchos caminos diferentes por explorar, sino que mientras explora ese camino vaya recogiendo «[...] fragmentos de una historia que pueda recomponer como si fuera un puzzle» (Fernández-Vara, 2020: 71).

Cabría atender también al tipo de agencia que podemos encontrar en un juego como el que nos atañe. Cuadrado-Alvarado (2020: 244) afirma que en los videojuegos donde el marco de decisiones es limitado, y que busca así una coherencia narrativa, «[...] provoca que la percepción que extrae el jugador al final del juego esté más cercana a la de un lector o espectador que contempla la historia, que a la de una verdadera intervención en el devenir del mundo de ficción». Sin embargo, en mayor o en menor medida, ese espectador «[...] coparticipa de la travesía del personaje por la historia con el fin de comprender, sentir y asumir con él su experiencia, por ello el vehículo de la relación es la empatía» (Cuadrado-Alvarado, 2020: 244). Y para asegurarse de que nace esa empatía en el jugador, *The Awesome Adventure of Captain Spirit* acude a unas temáticas universales como lo son la pérdida y la imaginación.

3.4. Diseño de ética y moralidad

En las aventuras narrativas, sobre todo aquellas diseñadas para decidir a través de un sistema de ramificaciones, el diseño de ética se trabaja en mayor profundidad sobrepasando la propia carga ética implícita que conforma todo videojuego por su propia configuración con recompensas y penalizaciones. El *gameplay* ética se convierte, por tanto, en una herramienta lúdica fundamental donde «[...] la interacción con un sistema lúdico a través de mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral que va más allá del cálculo de estrategias óptimas» (Sicart, 2009: 48). Para alcanzar esa reflexión moral, un videojuego no debe «integrar decisiones éticas» ya que imposibilita que el jugador utilice «sus propios valores éticos para evaluar una decisión y

sus consecuencias» (Sicart, 2009: 52). Es decir, el juego ha de invitar a la reflexión del jugador por el conjunto de su sistema comprendido por las mecánicas, las reglas y el *gameworld* o el mundo de juego.

Sicart (2009: 54) afirma que ha de tratarse al jugador como un agente moral con capacidad de evaluar los valores que transmite el juego y relacionarlo con los suyos propios. Para ello, juegos como *The Awesome Adventure of Captain Spirit* nos presentan a los personajes y sus historias no solo a través de los diálogos, sino también cuando interactuamos con los objetos o, más sutilmente, cuando simplemente nos detenemos a contemplar el escenario. Nuestra opinión sobre Charles, por ejemplo, la construimos basándonos en la relación con su hijo, pero también en su dieta, en cómo viste, en cómo consume su tiempo libre o por medio de sus acciones —o la ausencia de ellas—. A través de la vitrina de trofeos se descubre qué tipo de persona fue en el pasado, lo que lleva a cuestionarse qué ha producido tal cambio en su personalidad y en su vida.

El juego nos conduce a construir una imagen de Charles que podría alterarse si jugamos al segundo capítulo de *LiS2*, donde los hermanos Díaz se cruzan en su camino. El nuevo punto de vista es, en este caso, imprescindible para hacernos dudar sobre nuestra percepción del bien y del mal y sobre nuestra moral. Estos dilemas se ven reforzados a través de la moralidad como mecánica significativa para el diseño narrativo, pues «[...] potencia la forma en la que el jugador experimenta la historia y se comporta dentro del universo de ficción, siendo clave en muchos momentos del juego, [...] trascendiendo al plano personal de cada jugador» (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015: 62).

En esta aventura *videolúdica*, el jugador cuenta con una libertad deóntica —o de elección— que va más allá de cambiar el rumbo de un diálogo. Como Chris podemos indagar por la casa, limpiar los platos sucios, retirar la nieve de la entrada o prepararle la comida a nuestro padre. Como Captain Spirit podemos derrotar a los lacayos de Mantroid, enfrentarnos al monstruo de la caldera o desentrañar el mapa del tesoro. La libertad óntica —o de movimiento— que nos permite desplazarnos libremente por un escenario limitado se apoya en la deóntica que «[...] suele tomar la forma de dilemas éticos» (Navarro-Remesal, 2015: 47). Decidir el orden en el que vamos a explorar el escenario y el tiempo que le vamos a dedicar a cada misión también forma parte del videojuego.

4. Discusiones y conclusiones

Para el caso de estudio presentado, consideramos un acierto aplicar un marco metodológico multidisciplinar que evidencia el complejo entretejido del medio

videolúdico, conscientes de que tanto la capa narrativa como la lúdica están estrechamente vinculadas y su división para este análisis no tiene sentido. Además, centrar el estudio en un solo título nos permite profundizar en él y generar el deseo de experimentarlo más allá de la perspectiva académica.

En este texto, concretamente, hemos querido resaltar dos tipos de relaciones que se ejecutan durante una partida: el jugador con el juego —o con el diseñador— y el jugador con su avatar. El primer diálogo se da principalmente en la capa lúdica que comprende las mecánicas y las reglas, y el segundo en la capa narrativa. Existen muchos diálogos durante el juego, pues el sistema espera constantemente la agencia del jugador ya sea a la hora de tomar decisiones o, sencillamente, de desplazarnos por el espacio. No obstante, el diálogo más interesante para concluir nuestro viaje por *The Awesome Adventure of Captain Spirit* es el segundo, ya que, en este caso, la relación jugador-avatar no la conforman dos únicos agentes.

Con *Captain Spirit* somos tres y tomamos conciencia de ello al poco de dar los primeros pasos por la habitación de Chris. A través de sus juegos infantiles descubrimos que podemos ejecutar mecánicas significantes estrechamente vinculadas a su imaginación y que requieren de una combinación específica con los comandos para activarlas. Cuando jugamos sentimos que nuestras decisiones hacen avanzar dos tramas diferentes, una vinculada a la realidad (Chris) y otra la irrealidad (*Captain Spirit*). El deseo de atender a ambas, en ocasiones, genera un conflicto en el jugador que ve limitada su libertad y su agencia según avanza el juego, evidenciando la relación entre poder e impotencia y entre obligación y prohibición. Además, la voluntad por completar o ignorar la trama opcional construida a partir de la imaginación del protagonista es un reflejo del vínculo entre el jugador y el avatar imaginado.

The Awesome Adventure of Captain Spirit prioriza por obtener el mayor control de la historia limitando el marco de decisiones del jugador, así como acotando su libertad de movimiento a dos únicos escenarios de los que solo puede salir si se acude a la imaginación de Chris. Sin embargo, las limitaciones espaciales se ven mermadas con la ruptura de la relación entre *play time* y *game time* que dota al jugador de libertad para relajarse descubriendo su entorno y desentrañando las múltiples narrativas interactivas a su orden y ritmo.

Incluso siendo conscientes de que las elecciones comprendidas en el diseño de ramificaciones son principalmente falsas —todas ellas no tienen más de una consecuencia que es la controlada por el juego—, el jugador se siente copartícipe de la historia. No se trata de que el juego ofrezca numerosas opciones, sino, más bien, que invite al jugador a recomponer la historia como si se tratara de un rompecabezas por medio de mecánicas significantes. Y si este título

ejemplifica el poder del diseño de ramificaciones, aun con un gran abanico de elecciones falsas, cabría preguntarse cómo podría influir en la experiencia del jugador un árbol de decisiones más variado según la tipología presentada.

Por último, la empatía que sentimos por Chris viene apoyada por el diseño de ética que nos invita a alcanzar la reflexión moral y a evaluar los valores que percibimos en el juego con los nuestros propios. La compasión se da al comprender cómo debe sentirse en su situación actual, el temor nace al participar en sus circunstancias personales e intentar velar por su bienestar, y la catarsis, como último eslabón de la tragedia aristotélica, nos regala un estado de bienestar que compartimos con el propio personaje. En este paseo emocional es imprescindible la actuación de Captain Spirit, que se nos presenta, por un lado, como una ventana para conocer en profundidad a Chris, así como sus miedos y su sentimiento de culpa, y, por otro, como un deseo para alcanzar la felicidad y obtener una merecida liberación.

Referencias bibliográficas

- CUADRADO ALVARADO, A. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. *MHCJ*, 11, 239-257. [dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341](https://doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341)
- DA SILVA, R. y CALVO TULESKI, S. (2014). La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16 (2), 9-30. <https://tinyurl.com/yyghny82>
- FERNÁNDEZ-VARA, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En NAVARRO-REMESAL, V. (ED.). *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 64-71). Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- MARTÍN-NÚÑEZ M.; GARCÍA-CATALÁN, S. y RODRÍGUEZ-SERRANO, A. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en 'Life is Strange'. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. [dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908](https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2908)
- MARTÍN-NÚÑEZ M. y PLANES-CORTELL, C. (2015). Las mecánicas significantes para el diseño narrativo de los videojuegos. En MARTÍNEZ DE SALAZAR-MUÑOZ, I. y ALONSO-URBANO, D. (EDS.). *Videojuegos: diseño y sociología*. Madrid: Editorial ESNE.
- NAVARRO-REMESAL, V. (2015). ¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 9, 43-61. [dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.4](https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.4)

- NAVARRO-REMESAL, V. (2020). Meditaciones. Modos Zen, contemplación y lentitud en el videojuego. En NAVARRO-REMESAL, V. (ED.). *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 132-139). Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- NAVARRO-REMESAL, V. (2019). Ser todo, ser nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 31, 156-173.
doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2019313178
- PÉREZ-LATORRE, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- PLANELLS, A. J. (2015). Diseño de juegos orientados al mundo ludoficcional. En ARANDA, D. (ED.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (pp. 264-266). Barcelona: Editorial UOC.
- SICART, M. (2009). Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7 (1), 45-61.
http://hdl.handle.net/11441/58049

Ludografía

- BYLES, W. (Director) (2015). *Until Dawn* [Videojuego]. Reino Unido: Supermassive Games.
- KOCH, M. y BARBET, R. (Directores) (2015). *Life is Strange* [Videojuego]. Francia: Dontnod Entertainment.
- KOCH, M. y BARBET, R. (Directores) (2018-2019). *Life is Strange 2* [Videojuego]. Francia: Dontnod Entertainment.
- KOCH, M. y BARBET, R. (Directores) (2018). *The Awesome Adventure of Captain Spirit* [Videojuego]. Francia: Dontnod Entertainment.
- PICKERSGILL, W. y FLOYD, C. (Directores) (2017). *Life is Strange: Before the Storm* [Videojuego]. Estados Unidos: Deck Nine.