

# Ludonarrativas concienciadas. Aventuras narrativas para promover la representación de colectivos minoritarios

*Sensitized ludonarratives. Narrative adventures to promote the representation of minority groups*

*Ludonarrativas conscientes. Aventuras narrativas para promover a representação de grupos minoritários*

# 6

ARTÍCULO



## Alberto Porta-Pérez

Universitat Jaume I (España)

Personal investigador en formación (Programa propio UJI). Doctorando en Ciencias de la Comunicación y miembro del grupo de investigación ITACA-UJI. Estudió el máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación (Premio Extraordinario de Fin de Máster, 2019-2020) y el Grado en Comunicación Audiovisual (Premio Extraordinario de cuarto curso de grado, 2013-2014) en la Universitat Jaume I de Castellón. Actualmente desarrolla su tesis sobre dilemas éticos en videojuegos.

alberto.porta@uji.es  
orcid.org/0000-0003-4887-9918

RECIBIDO: 01 de octubre de 2021 / ACEPTADO: 21 de enero de 2022

### Resumen

Las ludonarrativas concienciadas promueven en la jugadora el pensamiento crítico y lo hacen por medio de un complejo entretejido lúdico-narrativo bajo las claras inquietudes de unas diseñadoras que buscan transmitir unos valores concretos. Estas ludonarrativas germinan en un espacio donde no existe la represión artística por parte de la diseñadora y donde hay un especial interés de la jugadora por descubrir, escuchar y aprender a través de su relación con el juego, concretamente en las aventuras narrativas que cuentan con un diseño de elecciones y ramificaciones.

### PALABRAS CLAVE

Videojuegos, Diseñadores, Concienciados, Persuasión, Ludonarrativa, LGBTQ.

### Abstract

Sensitized ludonarratives promote critical thinking in the player through a complex ludonarrative interweaving under the clear concerns of some designers who seek to convey specific values. These ludonarratives germinate in a space where there is no artistic repression by the designer and where the players are especially interested in discovering, listening and learning through their relationship with the game, speci-

fically in the narrative adventures that have an election and branching design.

### KEYWORDS

Video games, Designers, Conscientious, Persuasion, Ludonarrative, LGBTQ.

### Resumo

As narrativas lúdicas conscientes promovem o pensamento crítico na jogadora e o fazem por meio de um complexo entrelaçamento lúdico-narrativo sob as claras preocupações de algumas designers que buscam transmitir valo-

res específicos. Estas ludonarrativas germinam num espaço onde não há repressão artística por parte da designer e onde há um interesse especial por parte da jogadora em descobrir, ouvir e aprender através da sua relação com o jogo, especificamente nas aventuras narrativas que têm um design de escolhas e ramificações.

### PALAVRAS-CHAVE

Videogames, Designers, Conscientizados, Persuasão, Ludonarrativa, LGBTQ.

---

## 1. INTRODUCCIÓN

El medio videolúdico ha tratado temas como la homosexualidad con anterioridad, de manera más o menos acertada, mayoritariamente desde la perspectiva de un personaje no jugable —o NPC— y de manera cómica o despectiva. Títulos clásicos como *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) trató superficialmente la homosexualidad y el travestismo convirtiendo en icónica la escena en la que el héroe, Cloud, debe travestirse para salvar a Tifa. Otras obras más recientes como *Persona 5* (Atlus, 2016) fue parcialmente censurado en Occidente por contener una escena homofóbica donde dos personajes secundarios acosan constantemente a uno de los protagonistas menor de edad, lo cual les confiere una imagen de pervertidos y depredadores sexuales. Es difícil encontrar en los videojuegos *mainstream* o comerciales como los citados una representación justa de colectivos minoritarios o sobre problemáticas que pueden resultar polémicas para la sociedad actual, por lo que nuestro estudio se centra también en los videojuegos que podrían catalogarse generalmente como *indies* o independientes.

Los videojuegos reconocidos como *indies* se caracterizan principalmente por desmarcarse de los cánones establecidos por la industria videolúdica y es en ese marco concreto donde las diseñadoras concienciadas<sup>1</sup> pueden comprometerse a transmitir sus valores y causas por medio de la ludonarrativa. Ya sea por una motivación por cambiar actitudes o por representar a colectivos minoritarios, estos títulos buscan la mejor fórmula para persuadir a la jugadora e invitarle a cuestionarse su entorno y sus convicciones.

Para debatir sobre ludonarrativas concienciadas necesitamos previamente definir el videojuego independiente para posteriormente perfilar los juegos queer y persuasivo, que podemos entender como una especie de subgéneros ligados al primero. En cambio, nuestro interés radica en conocer las pretensiones y motivaciones de la obra y la diseñadora con la jugadora y no tanto en elaborar una taxonomía como ya han realizado autores como Bogost (2007) o Pérez-Latorre (2016).

---

1 Para este artículo utilizaremos el femenino genérico tanto para referirnos a las personas que juegan (jugadoras) como a las que crean el juego (diseñadoras) en aras de una normalización.

## 2. METODOLOGÍA

Para este estudio nos acogemos a una metodología multidisciplinar que atiende la naturaleza compleja del medio videolúdico partiendo del concepto de libertad dirigida que despliega Navarro-Remesal (2016) que defiende que toda partida está articulada por márgenes y límites capaces de conducir a la jugadora hacia la obligación o la prohibición. Consideramos, además, la aproximación de Planells (2015) a los mundos ludoficcionales entendidos como espacios autónomos que se alejan del relato tradicional y que están diseñados para acoger a la jugadora, y su comportamiento. Complementamos esta teoría de los mundos posibles con los mecanismos de construcción de significado que emergen de la relación entre el sistema y la jugadora y que constituyen un lenguaje propio en el diseño de videojuegos (Pérez-Latorre, 2012). A estas bases teóricas propias de los *game studies* le sumamos el modelo de diseño de elecciones y ramificaciones (Fernández-Vara, 2020) para ser capaces de analizar particularmente el diseño narrativo y el diseño de juego de las obras videolúdicas reconocidas como aventuras narrativas que se caracterizan por disponer de un diseño de decisiones por medio del diálogo o de las acciones de la jugadora.

A su vez, partimos de las definiciones y características del videojuego independiente y persuasivo (Bogost, 2007; Pérez-Latorre, 2016) que nos ayudan a comprender los *queer games* y los *persuasive games* y analizar nuestros casos de estudios desde la perspectiva de género (Cabañes, 2015; González-Sánchez, 2018). Esta visión de los *game studies* la complementamos tomando en consideración el término de *diseñadoras concienciadas* (Flanagan & Nissenbaum, 2014) que nos ayudan a construir la

mejor aproximación de las ludonarrativas concienciadas.

Con el objetivo de aproximarnos a ellas, utilizamos como casos de estudio tres aventuras gráficas de la desarrolladora DONTNOD: *Life is Strange 2* (2018), *Tell Me Why* (2020) y *Twin Mirror* (2020), y la obra de Vanilleware, a medio camino entre la *visual novel* y el juego de estrategia en tiempo real *13 Sentinels: Aegis Rim* (2020). Partimos de la hipótesis de que en todo videojuego las diseñadoras tienen la capacidad de persuadir a la jugadora de forma más o menos consciente por el hecho de que, además de hacer uso de sus propias herramientas, hereda y actualiza de otros medios expresivos elementos lúdicos, narrativos, performativos, sonoros y visuales (Martín-Núñez & Navarro-Remesal, 2021, p. 8).

Para demostrar nuestra hipótesis analizamos los cuatro casos de estudio basándose en unas herramientas para el análisis textual y ludonarrativo (Fernández-Vara, 2015; Navarro-Remesal, 2016), que complementamos con la técnica de *game testing*, entendida como el proceso de jugar a una obra videolúdica múltiples veces con el fin particular de probar y analizar las diferentes formas en que puede desarrollarse una partida. Si bien esta técnica nos permite experimentar el juego en primera persona, no siempre ha sido posible realizar todas las ramificaciones sin que el sistema obligue a comenzar la partida desde el inicio. Por tanto, ha sido necesario suplir estas limitaciones con la observación no participante de sujetos que comparten sus *gameplays* en plataformas como *YouTube* o *Twitch*. De esta manera, ha sido factible contemplar las diferentes opciones de las que dispone la jugadora en cada uno de los cuatro videojuegos objeto de estudio.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. LA PERSUASIÓN A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO

Nos interesa si un videojuego es *indie* por su originalidad y transgresión respecto a los cánones establecidos por la industria videolúdica y por sus pretensiones por generar coherencia entre el diseño de juego y otros aspectos como la psicología de un personaje y su relación con el mundo ludoficcional (Pérez-Latorre, 2016, p. 24). No se trata de que estos videojuegos busquen diferenciarse entre ellos por competir en un mercado sino, más bien, que no haya ningún tipo de autocensura ni presión institucional y donde las diseñadoras puedan “[...] explorar temas más sensibles como la violación, el racismo, el incesto, el cáncer, la depresión, la transexualidad, etc.” (Trépanier-Jobin, 2016, p. 117).<sup>2</sup> Las autoras deberían ver el videojuego como un lugar de expresión donde puedan sentirse implicadas a un nivel emocional e ideológico (Pérez-Latorre, 2016, p. 19) sin miedo a la controversia.

Cuando en un videojuego existe la predisposición de la diseñadora de alterar o cambiar la actitud de la jugadora podríamos reconocerlo como *persuasive game* (Bogost, 2007). Estos títulos transmiten mensajes “[...] con el pretexto de generarles argumentos, mostrarles diferentes puntos de vista, hacerles cambiar sus creencias o sus comportamientos” (2007, p. ix). Un videojuego puede persuadir a la jugadora por medio de la argumentación, ya sea a través de los procesos o de la retórica procedural, de las palabras o de la retórica verbal, o de las imágenes o de la retórica visual. Dicho de otra manera, un videojuego puede persuadir por medio de la ludonarrativa entendida como la

combinación de tres niveles que dotan de sentido al juego: el puramente lúdico o normativo, el que aúna narremas y el que alberga la cadena de acontecimientos que define la jugabilidad (Klevjer, 2001). En otras palabras, las tres capas que construyen la ludonarrativa son reglamento, ficción y relato (Navarro-Remesal, 2015) y, por tanto, la persuasión puede darse en cualquiera de ellas.

Las dinámicas lúdico-narrativas que participan en el proceso de persuasión pueden ser múltiples y están estrechamente vinculadas al género al que pertenece el título. Una aventura narrativa como *Twin Mirror* (DONTNOD, 2020) se acoge a las mecánicas que constituyen el sistema de toma de decisiones (reglamento) para apoyar a la construcción de los personajes y localizaciones (narremas) y potenciar la trama que da sentido al juego (relato). En el diseño de ramificaciones quedan integrados “los cambios de estado del sistema con la historia que se quiere comunicar” (Fernández-Vara, 2020, p. 66) y ofrece a la jugadora una aparente libertad que no deja de ser una ilusión que la diseñadora construye a conciencia para limitar los caminos posibles. Ese abanico “entre poder e impotencia, entre obligación y prohibición o penalización” (Navarro-Remesal, 2016, p. 319) es lo que conocemos como libertad dirigida y está presente en todo videojuego, incluso en las aventuras narrativas donde el diseño de elecciones actúa como eje del discurso ludonarrativo. A fin de cuentas, más allá de proporcionar a la jugadora un número elevado de posibilidades —banales en muchas ocasiones—, la diseñadora opta por crear una serie de opciones significantes que afectan al relato y donde las consecuencias son importantes y observables por parte de la jugadora (Fernández-Vara, 2020, p. 67).

*Twin Mirror* habla sobre el trastorno bipolar y lo hace por medio de una aventura detectives-

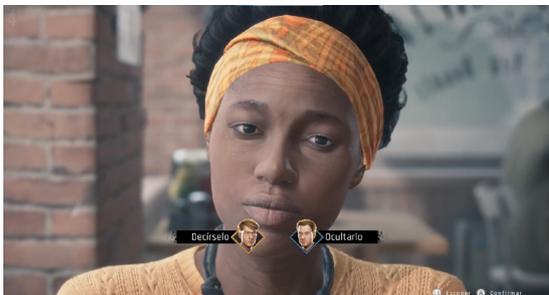
---

<sup>2</sup> Traducción libre del inglés del autor.

ca. El juego muestra cómo las personas que, al igual que Sam Higgs, sufren esta enfermedad mental son capaces de convivir con ello. La jugadora forma parte de este tabú social durante el breve recorrido del juego y es testigo de cómo funciona su mente. La bipolaridad se ve representada mediante un segundo avatar para el mismo personaje, cuya opinión siempre difiere del primero, da consejos y a veces actúa como ayudante del protagonista y otras, como obstáculo (Figura 1). La jugadora, que consideramos un agente moral que responde a razonamiento éticos (Sicart, 2009), es quien debe decidir la acción y los diálogos de Sam, aceptar las consecuencias de sus elecciones y “[...] aplicar estrategias morales en su experiencia de juego” (2009, p. 48). *Twin Mirror* da voz al trastorno bipolar, pero no lo enfoca solo como un problema sino como una característica del personaje, que lo hace único.

**Figura 1**

*Las decisiones que afectan al relato están representadas gráficamente con las dos versiones del protagonista: una, más racional y otra, más impulsiva.*



*Nota: Gameplay de Twin Mirror en su versión para PlayStation 4.*

Cuando la jugadora accede al palacio mental de Sam, percibe su mundo como un laberinto que va construyéndose mientras avanza, que recorre múltiples caminos, la mayoría de los cuales no tienen salida o terminan por unificarse en una única casilla final. Estos laberintos de recuerdos que ayudan a la jugadora a recomponer la historia como un puzzle (Fernández-Vara, 2020, p. 71) es también una representación de cómo funcionan esas limitaciones en el vi-

deojuego que siempre conduce a la jugadora a una única casilla de salida. Es esa “[...] promesa de libertad, este laberinto de la vida en el que supuestamente todo camino es elegible, la forma lúdica favorita del videojuego *mainstream* actual” (Planells, 2021, p. 1082) y el espacio idóneo para que las diseñadoras transmitan a la jugadora unos valores para cambiar el mundo.

### 3.2. LA IDENTIDAD A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO

Entendemos por *queer game* todo videojuego donde el protagonismo recae en las experiencias que vive uno o varios personajes LGBTQ y estos, además, suelen estar producidos por diseñadoras del propio colectivo (Shaw & Friesem, 2016, p. 3885) y también, como defendemos en este artículo, por diseñadoras concienciadas. Estos títulos buscan “[...] el cuestionamiento de disciplinas tal y como se conocen hasta la fecha, en aras de una mayor inclusividad y del ofrecimiento de diferentes versiones de una misma realidad, para brindar al interlocutor la capacidad de decidir por sí mismo” (González-Sánchez, 2018, p. 369). Si bien hay videojuegos más comerciales con personajes LGBTQ y que pueden tener la motivación de visibilizar al colectivo, “[...] los juegos queer con historias queer pueden explorar la vida de las personas LGBTQ de maneras que la representación incidental no puede” (Shaw & Friesem, 2016, p. 3885)<sup>3</sup>.

La presencia del subgénero o etiqueta *queer game* es importante ya que la mayoría de las representaciones del colectivo en los títulos comerciales suele recaer en NPCs —personajes no controlables por la jugadora— y es difícil que sea de manera explícita. La jugadora suele sospechar de la orientación sexual de un per-

<sup>3</sup> Traducción libre del inglés del autor.

sonaje a causa de los diálogos o se le revela al cumplir unos requisitos o condiciones concretas en el juego (Shaw & Friesem, 2016, p. 3880). No podemos negar que, aunque pocos, existen reconocidos títulos de grandes compañías que se arriesgan a visibilizar al colectivo como *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). En cambio, los juegos *mainstream* no suelen definir explícitamente la sexualidad de los personajes queer. Es más, el propio proceso de confirmar la sexualidad de un personaje —sea protagonista o no— suele ser polémico (Shaw & Friesem, 2016, p. 3880).

*Tell Me Why* (DONTNOD, 2020) cumple las características de los *queer games* por tratar la transexualidad y la homosexualidad, e invitar a la jugadora a ampliar su percepción de estas en la sociedad actual. Tyler Ronan es protagonista de esta aventura narrativa con toma de decisiones y es el vehículo indispensable para que la jugadora aprenda y entienda qué es la transexualidad y que no existe relación con la orientación sexual.

En *Tell Me Why* se ofrece a la jugadora la libertad de tener o no pareja desde su encarnación como Tyler (Figura 2). No obstante, al tratarse de un juego breve —en comparación a los títulos principales de esta compañía— apenas se le presentan alternativas. Sin embargo, el esfuerzo de las diseñadoras concienciadas en este título no consiste tanto en profundizar en las relaciones interpersonales de nuestros avatares sino en el de transmitir los valores de manera consciente, responsable y, sobre todo, desde el mayor conocimiento posible (Figura 2).

En *Life is Strange 2* (DONTNOD, 2018) la jugadora forma parte de un mundo ludoficcional protagonizado por el racismo y acentuado por las injusticias gubernamentales frente a las minorías de un país. Como sucede en otros títulos

**Figura 2**

Como Tyler podemos decidir si intimar con otro personaje de nuestro mismo género o, de lo contrario, negarnos con el pretexto de seguir descubriendo nuestra orientación sexual.



*Nota: Gameplay de Tell Me Why en su versión para STEAM.*

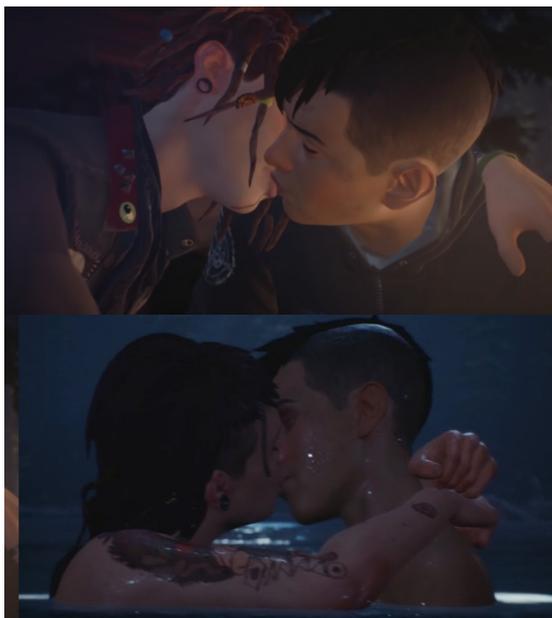
de la franquicia, se dota a la figura protagonista o al NPC más cercana —en este caso en el hermano menor: Daniel Díaz— de un poder sobrenatural que ha de aprender a controlar y que implica una responsabilidad. No obstante, la telequinesis del hermano pequeño no es poder suficiente como para escapar de la injusticia que hallan en el camino de huida.

Si *Life is Strange 2* puede etiquetarse también como juego queer es por el esfuerzo de sus diseñadoras por hablar de la sexualidad durante el tercer capítulo de este título episódico. Sean Díaz reflexiona no solo sobre su orientación sexual sino también sobre cómo sus compañeros del campamento viven el sexo y su sexualidad. Por un lado, la orientación sexual de Sean se deja en manos de la jugadora (Figura 3) que incluso puede decidir —solo si escoge la relación heterosexual— que pierda la virginidad con Cassidy. También se brinda a la jugadora la opción de no intimar con ninguno de los dos y de-

jar la orientación sexual del protagonista en un segundo plano. Por otro lado, jugadora y avatar descubren cómo para Finn y Hannah, personajes secundarios que conviven con ellos en el campamento, el sexo puede ser casual y estar desvinculado del amor o del compromiso.

**Figura 3**

*El juego pregunta a la jugadora por la orientación sexual de Sean solo si previamente ha tomado unas decisiones concretas.*



*Nota: Gameplay de Life is Strange 2 en su versión para PlayStation 4.*

Sea cual sea el camino que tome la jugadora, estas decisiones no afectan al transcurso de la trama y no dejan de ser una invitación para descubrir y experimentar, por medio del avatar, sexualidades diferentes a la suya. Al fin y al cabo, como señala Cabañes, “los videojuegos tienen un gran potencial como laboratorio de experimentación sexual, ya que pueden permitirnos explorar otros tipos de sexualidad que en la vida real o bien es complicado, o directamente imposible experimentar” (2015, p. 46).

*13 Sentinels: Aegis Rim* (Vanilleware, 2019), en cambio, nos ayuda a ejemplificar cómo un videojuego no queer trata de representar al colectivo en su mundo ludoficcional. Se trata de

un título difícil de catalogar por su hibridación de géneros —*visual novel* y estrategia en tiempo real— donde predomina el componente narrativo y que resulta interesante para esta investigación por su intento de representar un romance no binario entre dos protagonistas. El género *visual novel* se caracteriza por considerarse un derivado del manga donde “la lectura es el pilar principal de la obra y las decisiones del jugador determinan el avance de la historia” (Navarro-Remesal & Loriguillo-López, 2015, p. 10).<sup>4</sup>

En *13 Sentinels: Aegis Rim* la jugadora controla un total de trece protagonistas que provienen de diferentes épocas y cuyas historias se van desplegando poco a poco. Takatoshi Hijiyama es un personaje que proviene del Japón de 1940 y el cual está enamorado de una chica que se presenta con el nombre Kiriko. Hijiyama descubre que Kiriko es, en realidad, un hombre y se llama Tusaka Okino. Lejos de sentir rechazo, Hijiyama se sigue sintiendo atraído por él, aunque se resiste al deseo acogiéndose a una homofobia internalizada y arraigada a su época.

Okino aparece a lo largo del relato romántico con peluca (Figura 4) o sin ella (Figura 5) y Hijiyama continúa mostrándose aparentemente interesado, sin que le importe su apariencia física. Por medio de las acciones del personaje y de los diálogos, la jugadora comprende que Hijiyama no es un personaje homosexual —pues siente atracción por otras chicas del colegio— y se ve incapaz de definir o etiquetar su relación con Okino. Mientras que, en general, el resto del elenco protagonista concluye su aventura con una relación heterosexual con un final feliz, el romance entre Hijiyama y Okino requiere de una interpretación por parte de la jugado-

---

<sup>4</sup> Traducción libre del inglés del autor.

ra que se ve opacada por el predominio de la representación heterosexual y el concepto tradicional del romance —y del sexo— como un acto exclusivo para la reproducción del ser humano.

**Figura 4**

*El Hijiyama siente celos cuando ve que otro chico se fija en Kiriko, consciente de su identidad real.*



*Nota: Gameplay de 13 Sentinels: Aegis Rim en su versión para PlayStation 4.*

**Figura 5**

*Hijiyama pierde cierto interés cuando ve a Okino sin peluca y sin falda, pero descubre que la atracción que siente por él se mantiene.*



*Nota: Gameplay de 13 Sentinels: Aegis Rim en su versión para PlayStation 4.*

### 3.3. LA DISEÑADORA CONCIENCIADA

Ya sea en un mercado independiente o *mainstream*, o particularmente un juego *queer* o persuasivo, las diseñadoras concienciadas se caracterizan por pretender crear juegos nuevos y mejores considerando los valores de la sociedad y cuestionando cómo aplicarlos en prácticas para mejorar el mundo (Flanagan & Nissenbaum, 2014). Las diseñadoras concienciadas trabajan en un marco de quince ele-

mentos que, en conjunto, constituyen la arquitectura semántica de un videojuego. En otras palabras, han de ser conocedoras de todo el complejo sistema ludonarrativo del videojuego y, a su vez, han de esforzarse por trabajar en la arquitectura semántica con el fin de que el acto persuasivo hacia la jugadora sea eficaz. Esa arquitectura semántica está compuesta, según Flanagan y Nissenbaum, por un total de quince componentes y por medio de la combinación de estos la diseñadora concienciada genera significados (Tabla 1).

**Tabla 1**

*Resumen de la arquitectura semántica planteada por Flanagan y Nissenbaum (2014, pp. 35-71).*

ARQUITECTURA SEMÁNTICA		
1.	Premisa narrativa y objetivos	La narrativa es un lugar óptimo donde introducir contenido, motivación y contextos ricos en valores.
2.	Personajes	La relación del personaje con la jugadora genera respuestas emocionales.
3.	Acciones en el juego	Las maniobras que puede hacer el jugador en el juego más allá de las acciones comunes según el género.
4.	Marco de decisiones	Por medio de decisiones la jugadora explora cuestiones éticas y experimenta sus consecuencias sin que afecten a su mundo real.
5.	Reglas de interacción con otros jugadores y personajes	Las relaciones con otros NPC o jugadoras ponen en juego valores como la cooperación o la generosidad y, por qué no, la competencia o la autosuficiencia.
6.	Reglas de interacción con el escenario	Se puede premiar o castigar a la jugadora por explorar el escenario, destruirlo o construirlo, por agotarlo o nutrirlo de recursos.
7.	Punto de vista	La perspectiva y la encarnación en un avatar concreto puede determinar cómo la jugadora percibe su papel en el mundo ludoficcional y con el resto de los elementos que conforman el juego.

8.	Hardware	La capacidad de memoria, la velocidad de procesamiento de los gráficos o los controladores físicos (ratón, teclado, gamepad) definen las posibilidades de los diseñadores en el juego.
9.	Interfaz	La mediación de los atributos del hardware y software con la jugadora.
10.	Motor de juego y <i>software</i>	El motor de un juego, sus físicas, detección de colisiones, etc. facilita o dificulta la expresión del diseñador sobre ciertos valores.
11.	Contexto del juego	El género del videojuego trae consigo un contexto propio. Un MMORPG con chat de voz o de texto puede transmitir valores erróneos y no controlados por el diseñador.
12.	Recompensas y puntuaciones	La estructura de recompensas define qué tipo de logros se valoran en el juego y puede resultar un elemento interesante que considerar por parte de los diseñadores.
13.	Estrategias	Elemento similar a las recompensas. Puede transmitir valores a la jugadora para motivarla a usar un estilo de juego particular con un propósito.
14.	Mapas de juegos	La interacción de la jugadora en el espacio (sola o con otros jugadores) definida por un diseño de mapa se ve afectada por las limitaciones reales del mismo; se pueden prohibir determinados valores.
15.	Estética	La estética, aunque subjetiva, expresa valores. Trabaja junto a la narrativa, a las mecánicas, etc. para infundir valores y significados.

Para una diseñadora concienciada cada uno de estos elementos está presente durante el proceso de creación con el deseo definido de cambiar la visión de la jugadora sobre un tema, de ampliar o corregir sus conocimientos o ha-

cerla consciente de su posición en el mundo real. Es por todo lo expuesto que consideramos que detrás de los cuatro casos de estudio hay un equipo desarrollador compuesto —si no del todo, parcialmente— por diseñadoras concienciadas.

## 4. DISCUSIONES

Teniendo en consideración que existen unas motivaciones evidentes de las diseñadoras detrás de estos cuatro casos de estudio por persuadir a la jugadora, consideramos que sus ludonarrativas son concienciadas. Por medio del reglamento, de la ficción y del relato los cuatro juegos hacen sentir conciencia de algo a la jugadora.

Confirmamos que *Twin Mirror* destaca por sus acciones en el juego —concretamente por sus mecánicas significantes— que se alejan ligeramente de lo que la jugadora está acostumbrada a experimentar en una aventura narrativa con toma de decisiones. Entendemos que son mecánicas significantes todas aquellas que están estrechamente vinculadas a la narrativa y que buscan ser relevantes y dotar de credibilidad a la historia (Martín-Núñez & Planes-Cortell, 2015, p. 59). En este caso, las capacidades mentales de Sam dotan a la jugadora de la posibilidad de recrear un accidente de coche o un asesinato haciéndole sentir parte de una investigación criminal (Figura 6). La jugadora reconstruye cada fase de una escena como un puzle en el que puede equivocarse sin penalización hasta dar con la respuesta acertada. *Twin Mirror* premia la paciencia y, a su vez, entrena a la jugadora para el desenlace cuando debe enfrentarse a los auténticos dilemas morales, que son aquellos que alternan el relato y cuyas consecuencias no están claras porque “ninguna de las opciones tiene una solución óptima, y cada

ventaja tiene su inconveniente” (Fernández-Va-  
ra, 2020, p. 70).

**Figura 6**

*Cuando Sam calcula todas las posibilidades en su  
palacio mental, la jugadora puede validar la hipótesis.  
De equivocarse, puede rectificar sin penalización.*



*Nota: Gameplay de Twin Mirror en  
su versión para PlayStation 4.*

Si las ludonarrativas de *Twin Mirror* son concienciadas es principalmente por su mecánica significativa, que destaca dentro de su género, así como por la estética que lo caracteriza durante las recreaciones mentales de Sam. Por medio de unos gráficos poligonales e incoloros se distingue la capa que alude a la irrealidad construida por su mente sobre la real, siempre dentro del mundo ludoficcional presentado.

*Tell Me Why*, además de apoyarse en sus propias mecánicas, destaca por educar sobre la transexualidad por medio de uno de sus protagonistas, Tyler Ronan. La jugadora no solo tiene el punto de vista de un personaje transgénero, sino que también toma el control de su hermana gemela, Alysson. En cambio, dos perspectivas suponen dos versiones diferentes de los recuerdos de su infancia (Figura 7). Tomar una de ellas como verdadera se convierte en todo un dilema ético para la jugadora y ese debate interno evidencia la persuasión por medio de los personajes donde entra en juego la empatía emocional acentuada por un diseño de ramificaciones (Porta-Pérez, 2021, pp. 1192-1193). Estas ludonarrativas concienciadas consiguen que la jugadora se sienta partícipe de la historia y se esfuerce en comprenderlos, inclu-

so en lo relativo a la identidad sexual desplegada en el título.

**Figura 7**

*El dilema de la jugadora por tomar una de las  
versiones del pasado como verdadera se ve acrecentado  
por su empatía emocional con el relato y con los personajes.*



*Nota: Gameplay de Tell Me Why en su versión para STEAM.*

Más allá del esfuerzo de sus diseñadoras por ampliar la perspectiva sobre la sexualidad, en *Life is Strange 2* la jugadora parte de una premisa narrativa donde se presentan unos valores que buscan luchar contra el racismo. Así como en *Tell Me Why* la jugadora maneja un personaje transgénero para conocer de primera mano la transexualidad, en *Life is Strange 2* se encarna en un adolescente víctima de diferentes desencuentros racistas. Sean y Daniel se ven obligados a escapar de casa por un desafortunado accidente y durante su huida hacia Puerto Lobos, ciudad ficticia de México, descubren cómo la sociedad los rechaza o los juzga por su apariencia. El mundo ludoficcional desplegado en el juego se percibe como un espejo de la sociedad actual, particularmente la estadounidense, y esta semejanza facilita la empatía de la jugadora con los personajes.

Las ludonarrativas concienciadas en *Life is Strange 2* se perciben también en el proceso de educación que la jugadora ha de desarrollar con el hermano menor, Daniel. Esta enseñanza de valores puede darse de manera directa —mediante diálogos y sus elecciones— o indirecta —por las acciones ejecutadas por la jugadora y su forma de interactuar con el mapa

de juego o con otros NPC— y el resultado se va reflejando a medio y largo plazo; se tiene la oportunidad de rectificar comportamientos si se percibe que no se está actuando correctamente. Esta responsabilidad acompaña a la jugadora durante todo el juego y el resultado afecta directamente al desenlace de la aventura, puesto que la última decisión no solo la tomará ella, sino también Daniel Díaz (Figura 8).

**Figura 8**

*Daniel podrá o no estar de acuerdo con la decisión tomada por su hermano mayor, pero dependiendo la educación que le hayamos transmitido reacciona de una forma u otra.*



*Nota: Gameplay de Life is Strange 2 en su versión para PlayStation 4.*

Por último, en *13 Sentinels: Aegis Rim*, las narrativas concienciadas se despliegan en sus dos bloques lúdico-narrativos: capítulos de aventuras de desplazamiento lateral —donde se destaca la vertiente narrativa— y los capítulos de batallas de estrategia en tiempo real —donde predomina la vertiente lúdica—. Para ir desbloqueando estos capítulos, la jugadora tiene que cumplir unos requisitos impuestos por la diseñadora para que no deje de lado ninguno de los dos bloques por falta de interés. En otras palabras, la jugadora acepta que para disfrutar de todos los capítulos de aventuras

primero debe invertir tiempo en ganar batallas. A su vez, salir victoriosa de los combates cumpliendo unos requisitos específicos (llevar a un personaje concreto, no utilizar robots de una generación, etc.) otorga puntos canjeables para desbloquear contenido adicional como arte conceptual o archivos que complementan la historia. Aunque cumple con el objetivo de motivar a la jugadora a completar la historia, esta estructura de recompensas no se enfoca a motivar valores y actitudes en el juego tal y como proponen Flanagan y Nissenbaum (2014, pp. 63-65).

Por otro lado, la estética manga que caracteriza el género *visual novel* y con la que cuenta *13 Sentinels: Aegis Rim* transmite unos valores que el público occidental percibe, en general, en todo videojuego japonés. Según Navarro-Remesal y Loriguillo-López, los tres ejes principales de este tipo de videojuegos son el diseño de personajes, el diseño de juego y la animación de secuencias cinematográficas, con el posible añadido de cuestiones de género, identidad y sexismo (2015, p. 8). Por tanto, aunque la relación no binaria entre Hijiyama y Okino no termina de evidenciarse —igual que hace *Tell Me Why* con la transexualidad—, la estética de la *visual novel* se convierte en un puente imprescindible entre la diseñadora y la jugadora; un diálogo donde se plantean ideas y valores, pero cuya aceptación o asimilación depende únicamente de la autorreflexión de cada una de las partes.

## 5. CONCLUSIONES

Las ludonarrativas concienciadas surgen de la intencionalidad de la diseñadora por promover un cambio en la sociedad en general y en la jugadora en particular mediante unos valores que se adhieren a la arquitectura semántica del videojuego. Los cuatro casos de estudio despliegan un espacio donde alentar el pensa-

miento crítico, como hemos visto, a través de los personajes, de las mecánicas, de los marcos de decisiones o de la estética, por enumerar algunos. Con este artículo no pretendemos aislar el videojuego desarrollado con estas características del resto; tampoco se trata de etiquetar un título por su intencionalidad persuasiva o por representar a un colectivo minoritario. Por medio de nuestra definición de ludonarrativa concienciada buscamos visibilizar las posibilidades del juego para mejorar el mundo donde vivimos, que tanto la diseñadora como la jugadora sean conscientes del poder del videojuego para dialogar sobre ideas y valores, para reflexionar, discutir y mejorar como individuos y como sociedad.

Una ludonarrativa es concienciada cuando existe una intencionalidad por parte de la diseñadora de persuadir a la jugadora, de transmitir unos valores, de representar a los colectivos vulnerables y minoritarios, y también de mostrar unas problemáticas sociales sin temor a la controversia. La diseñadora debe sentirse emocionalmente implicada en el juego y verse capaz de hablar sobre temas sensibles sin la presión social y política de su entorno o país, además de tener a su alcance las herramientas lúdico-narrativas que generan significado para la transmisión eficaz de ideas y valores.

Incluso con toda la formación de la diseñadora y la predisposición por construir ludonarrativas concienciadas, para mejorar el mundo es importante que, como en todo diálogo, la jugadora esté abierta a escuchar, a cambiar o a reforzar su opinión y, por último a transmitir y aplicar esos valores más allá del mundo ludo-ficcional.

## 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 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.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*, MIT Press.
- Cabañes, E. (2015). Videojuegos y sexualidades: explorando representación y prácticas. *Bit y aparte. Revista interdisciplinaria de estudios videolúdicos*, 3, 36-51.
- Fernández-Vara, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En V. Navarro Remesal, V. (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 64-71). Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*, Routledge.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*, MIT Press.
- González-Sánchez, J. (2018). Videojuegos queer e identidad gaymer: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 360-388.
- Klevjer, R. (2001). Computer Game Aesthetics and Media Studies. En *15th Nordic Conference on Media and Communication Research*. Reykjavik (pp. 11-13).
- Martín-Núñez, M., & Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.
- Martín-Núñez, M., & Planes-Cortell, C. (2015). Las mecánicas significantes para el diseño narrativo de los videojuegos. En I. Martínez de Salazar Muñoz y D. Alonso Urbano (Eds.), *Videojuegos: diseño y sociología* (pp. 55-67). Editorial ESNE.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Asociación Shangrila Textos Aparte.
- 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](http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.4)
- Navarro-Remesal, V., & Loriguillo-López, A. (2015). What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix. *Journal of Games Criticism*, 2(1), 1-18.
- Pérez-Latorre, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 15-30. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>

- Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Lartes.
- Planells, A. J. (2021). Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial. *Arte, Individuo y Sociedad* 33(4), 1079-1093.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Porta-Pérez, A. (2021). Dime por qué cambié de opinión. Sobre persuasión ludonarrativa. En N. Sánchez-Gey Valenzuela y G. Paredes Otero (Ed.), *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales* (pp. 1183-1204). Dykinson.
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the Queerness in Games?: Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 10, 3877-3889.
- 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.
- Trépanier-Jobint, G. (2016, número especial). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos. Journal of media studies and popular culture*, 107-128.

## LUDOGRAFÍA

- Desforges, F. (Director) (2020). *Twin Mirror* [Videojuego]. Francia: Dontnod Entertainment.
- Druckmann, N. (Director) (2020). *The Last of Us Part II* [Videojuego]. California: Naughty Dog.
- Hashino, K. (Director) (2016). *Persona 5* [Videojuego]. Japón: Atlus.
- Guillaume, F. (Director) (2020). *Tell Me Why* [Videojuego]. Francia: Dontnod Entertainment.
- Kamitani, G. (Director) (2019). *13 Sentinels: Aegis Rim* [Videojuego]. Japón: Vanillaware.
- Kitashe, Y. (Director) (1997). *Final Fantasy VII* [Videojuego]. Japón: Squaresoft.
- Koch, M., & Barbet, R. (Directores) (2018-2019). *Life is Strange 2* [Videojuego]. Francia: Dontnod Entertainment.