

Arturo ENCINAS-CANTALAPIEDRA

Universidad Francisco de Vitoria, España. arturo.encinas@ufv.es. <https://orcid.org/0000-0002-4052-9668>

Eva REVIEJO-MARTÍN

Universidad Francisco de Vitoria, España. evareviejomartinez@gmail.com. <https://orcid.org/0000-0002-2504-1621>

Mímesis de acción y significado existencial en videojuegos a través de *What Remains of Edith Finch*

Action Mimesis and Existential Meaning in Videogames through What Remains of Edith Finch

Fechas | Recepción: 14/01/2023 - Revisión: 02/05/2023 - En edición: 17/05/2023 - Publicación final: 01/07/2023

Resumen

En los ámbitos de la teoría de los mundos posibles y de los Game Studies hay un interés creciente por el significado existencial en las obras de ficción. Precisamente la mimesis de mundo que estudia la teoría de los mundos posibles poéticos puede ser útil para alcanzar este tipo de conocimiento. Con el objeto de comenzar a responder a este interrogante, el artículo ensaya una aproximación hermenéutica al juego *What Remains of Edith Finch*. Para ello, como novedad metodológica, se incorpora a la teoría de los mundos posibles el estudio de las estructuras dramáticas en el contexto ludonarrativo. Constatamos, en primer lugar, que el origen causal de la muerte de cada personaje se encuentra en su manera de afrontar el conflicto (valorada como yerro trágico) y no en la maldición en la que creen los Finch. Este hallazgo cambia la imagen de un mundo sometido por la fatalidad a uno que permite una mayor libertad de los personajes. El mundo circundante del personaje, de ordinario, está marcada desde el comienzo por los problemas familiares, suele tener personajes que presentan rasgos obsesivos y se desarrolla bajo el signo de la soledad. La naturaleza metafórica del videojuego sugiere una lectura analógica de estos datos. La auténtica referencia semántica de fondo estaría vinculada con el mal moral difícil de evadir, ese que en ocasiones pareciera una maldición de la que es imposible escapar, pero que, paradójicamente, es inseparable de las decisiones libres de la persona.

Palabras clave

Estructura dramática; hermenéutica; mundos posibles; significado existencial; videojuegos.

Abstract

In the fields of possible worlds theory and game studies, there is a growing interest in the existential meaning in fictional works. Precisely the world mimesis studied by the theory of poetic possible worlds can be useful to reach this kind of knowledge. In order to answer this question, the article attempts a hermeneutic approach to the play What Remains of Edith Finch. To this end, as a methodological novelty, the study of dramatic structures in the ludonarrative context is incorporated into the theory of possible worlds. First of all, we find that the causal origin of the death of each character is located in their way of dealing with the conflict (valued as a tragic error) and not in the curse in which the Finchs believe. This finding changes the image of a world subdued by doom to one that allows the characters greater freedom. The character's surrounding world is marked from the outset by family problems, often have characters who exhibit obsessive traits, and are developed under the sign of loneliness. The metaphorical nature of the video game suggests an analogical reading of this data. The real underlying semantic reference would be linked to the moral evil that is difficult to evade, that which sometimes seems like a curse from which it is impossible to escape, but which, paradoxically, is inseparable from the free decisions of the individual.

Keywords

Dramatic structure; existential meaning; hermeneutics; possible world; video games.

1. Introducción

Esta investigación pretende mostrar la utilidad del estudio de la coherencia y causalidad de la acción que realizan los personajes jugadores —playable character o PC— de cara a la comprensión de la mimesis de mundo de una obra ludonarrativa. Con el fin de mostrar que las acciones del personaje no están separadas del mundo en el que suceden, y viceversa, se adopta el punto de vista de la teoría de los mundos posibles poéticos, que en esta investigación es el marco teórico de base para la comprensión de la ficción como mundo^[1] (García-Noblejas, 2005; Encinas Cantalapiedra, 2022; Abellán-García Barrio, 2023). De modo que el estudio ofrece dos novedades. La primera es la comprensión del diseño narrativo del videojuego desde la perspectiva de los mundos posibles poéticos, que presenta algunas variaciones con respecto a la teoría de los mundos ludoficcionales (Planells de la Maza, 2015a, 2015b), con la que tiene una pretensión de diálogo. La segunda novedad es la inclusión del estudio del relato jugable en tanto estructura dramática como modo de acceso al mundo de la obra: mundos diferentes hacen posibles en ellos acciones distintas y generan consecuencias diversas ante acciones semejantes. La teoría de los mundos posibles poéticos parte de una analogía de mundo de tipo existencial —antropológico y ético— de modo que es sensible al significado existencial que comunica una obra artística. Esclarecer la mimesis de mundo, a la que en este caso se pretende llegar con ayuda de la mimesis de acción, equivale a revelar esa información vital que contiene una obra de ficción.

En las sucesivas etapas de este primer apartado se expone: en primer lugar, las investigaciones recientes que defienden que en los videojuegos podemos encontrar propuestas de significado existencial (1.1.); en segundo lugar, que en los últimos años las teorías de los mundos posibles buscan expandir su alcance científico con el fin de lograr ese tipo de conocimiento relativo al significado existencial (1.2.); en tercer lugar, que el estudio de la mimesis de acción es una vía de acceso posible a la mimesis de mundo que supone dicho significado existencial (1.3.), y, en cuarto lugar, que esa mimesis de acción puede esclarecerse de acuerdo con lo que multitud de estudiosos de la narrativa audiovisual y videolúdica vienen proponiendo en las últimas décadas (1.4.).

1.1. Significado existencial en videojuegos

Las discusiones sobre el significado existencial y la presencia de aspectos inmateriales en el juego han sido intensas desde bien entrado el siglo pasado, con la obra de Huizinga (1994) como uno de sus primeros referentes. Newsome-Ward y Ng (2022) presentan un breve panorama de los estudios actuales sobre el significado existencial —*existential meaning*— en videojuegos. Estas obras pueden tener un impacto significativo —*meaningful*— para creadores y jugadores, “*accomplish a larger fulfilment or purpose in some existential sense [...] in terms of pointing to or enabling larger understandings of life and being alive*” (2022: 553). El desarrollador de videojuegos Newsome-Ward y la académica Ng estudian cómo el acto de diseñar un videojuego ilumina experiencias humanas y pone a quien lo desarrolla en disposición de entender propósitos existenciales. Además, las obras videolúdicas sugieren estimaciones sobre nuestro sentido, propósito y lugar en el mundo.

La teoría de los mundos ludoficcionales (Planells de la Maza, 2015a) también ofrece sugerencias sobre el significado existencial de los juegos^[2]. El estudio de la macroestructura estática y la microestructura dinámica de los mundos de ficción en videojuegos revela la organización de mundos, su lógica y leyes internas, y el modo de tránsito de unos a otros, entre otros aspectos. Los resultados de los análisis planteados desde la teoría de los mundos ludoficcionales muestran un alcance semántico estimable y también la pertinencia de un desarrollo metodológico orientado a la comprensión de la estructura y dinamismo del mundo textual como donador de un significado existencial. En su estudio de *Tropico 4* (Haemimont Games, 2011), Planells de la Maza (2015b) defiende que el sistema de mundos de este videojuego —concretamente los que despliegan los grupos de presión— elabora una imagen de nuestro propio mundo y, por eso mismo, ofrece estimaciones acerca de nuestra realidad y del modo de orientarnos en ella. Concluye que sería necesario estudiar los estereotipos de los grupos sociales que *Tropico 4* pretende reflejar y que maneja. En este punto, se revela la necesidad de tomar en cuenta que el mundo del juego —y el de toda obra poética— no es una copia del nuestro, ni tampoco principalmente una totalidad más o menos lejana en términos de inventario, sino el resultado de una elaboración creativa que toma pie en la mirada del equipo creativo^[3], que, como en el caso de *Tropico 4*, puede estar más o menos afectado por prejuicios sobre lo que el juego identifica como “grupo de presión”. Ricoeur (2004) llamó a este momento Mímesis I o prefiguración. Lo que se configura en la Mímesis II —el acto poético en sí—, esto es, lo que se refigura en la Mímesis III, es aquello que en el desarrollo del juego se aporta en la prefiguración: una visión más o menos implícita y coherente del orden y sentido de la realidad. Como se muestra a continuación, las diversas teorías de los mundos posibles también avanzan hacia este interés por los aspectos humanamente relevantes que presenta la ficción.

1.2. Los mundos posibles desde una perspectiva fenomenológico-existencial

En los últimos años las teorías de los mundos posibles están experimentando un desarrollo singular en la dirección marcada por la noción existencial de "mundo". Se aprecia la búsqueda de un "mundo" que no se circunscribe en exclusiva ni a aspectos medioambientales, ni tampoco únicamente al "mundo interior" de cada cual, sino al modo en el que la persona experimenta la realidad: el mundo como lugar existencial del desarrollo de nuestras posibilidades más propias, compuesto por elementos naturales y culturales. Se observa esta tendencia en dos ámbitos concretos: el de las teorías lógico-analíticas y el de las fenomenológico-existenciales (Abellán-García Barrio y Encinas Cantalapiedra, 2021).

Algunos continuadores de la perspectiva lógica y modal del mundo en los textos de ficción están llevando a cabo una revisión de las nociones lógico-analíticas para recalibrar sus metodologías y, en muchos casos, hacerlas más sensibles a los asuntos prácticos humanos de los que tratan las obras poéticas. Últimamente, por ejemplo, la teoría de Ryan (1991, 2015) está siendo modificada para acoger la especificidad genérica de la ficción histórica contrafactual (Raghunath, 2020, 2022), nuevas relaciones de accesibilidad que hacen posible el estudio de las ucronías (Villen, 2019a) y la inclusión de los mundos referenciales, una nueva categoría que se añade a las de "mundo actual" y "mundos relativos" de cada personaje con el objeto de comprender adecuadamente las cuestiones humanas presentes en la ficción (Villen, 2019b). Por su parte, Hernández Ruiz (2022, 2023) ha incorporado novedades en la teoría semántica de los mundos posibles de Albaladejo Mayordomo (1998), en la que, a los submundos propuestos para cada personaje (temido, fingido, deseado, creído, etc.), añade tres submundos articulatorios: ético, estético y religioso. En una perspectiva más amplia, Fořt (2016), aunque cercano a los postulados lógico-analíticos que encuentra en Doleřel (1998) o Ryan, se muestra crítico con ellos y busca apoyo teórico en autores más hermenéuticos, como Pavel. Muchos teóricos lógico-analíticos, como por ejemplo Ryan (2019), están interesados en las verdades literarias, aquellas que trascienden el solo análisis proposicional de un texto y remiten a lo general en sentido existencial, es decir, los grandes temas humanos como la muerte, el amor o el sentido de la vida. Los esfuerzos recientes de Fořt, Villen, Raghunath, Hernández Ruiz o Planells de la Maza —del que se ha dado cuenta en el apartado anterior— pretenden acercarse a este ideal epistemológico todavía lejano para modelos de análisis que toman la noción modal o lógica de "mundo" como el analogado principal a la hora de estudiar los mundos de ficción.

Por su parte, la corriente fenomenológico-existencial de los mundos posibles, con autores como Eco (1994), Pavel (1986) o García-Noblejas (2005), ha propuesto estudiar las obras poéticas desde una perspectiva hermenéutica. Estos estudiosos no abordan sus análisis por medio de modelos cerrados, sino desde principios sensibles a las particularidades de cada mundo textual concreto. Su noción del mundo y de la posibilidad no es principalmente lógica o modal —a excepción, en parte, de Eco—, sino principalmente existencial. En estas teorías resulta especialmente importante el estudio de la noción de "sentido" poético de la obra, una idea cercana a la de "tema", o "autor implícito" (Brenes, 2016). Eco (1994) prefería hablar del *topic* o *aboutness*, mientras que Pavel (2019) se limita a afirmar con gran sencillez "*literary works were about something*" (316). Se trata, en definitiva, de la búsqueda del orden y sentido que gobierna la obra de ficción, algo que trasciende parámetros privativos de naturaleza social, económica y política y que está referido a la información vital que comunica un mundo de ficción. En este marco de pensamiento, durante los últimos años encontramos investigaciones que profundizan en la idea de la mimesis de mundo en la ficción como una continuación de la mimesis de acción aristotélica: las dimensiones antropológica, ética y práctica que constituyen los mundos posibles poéticos (García-Noblejas, 2017, 2020); las vigencias sociales como objeto de mimesis de una parte del mundo, a la que podríamos llamar genéricamente "cultura" (Abellán-García, 2020); o los procesos éticos de restauración del mundo (Rubio de Olazábal y Encinas Cantalapiedra, 2021).

La analogía de mundo que se maneja en la perspectiva fenomenológico-existencial puede explicarse desde esa filosofía que ha profundizado en una perspectiva personal del mundo, por ejemplo, en el pensamiento de Zubiri (2010) y más recientemente en *Mundus*, de Marín (2019). Este punto de vista concibe el mundo como el sistema de posibilidades —naturales y culturales— a disposición de la persona que, optando por unas u otras, delimita su propia figura de existencia. En sus elecciones, el sujeto se proyecta hacia el futuro con la expectativa de alcanzar felizmente su fin último. En tanto que se consiguen identificar exitosamente los elementos del mundo, su estructura y dinamismo, se tendrán más garantías para elaborar un esquema vital que consiga —siempre por medio de la acción adecuada al propio fin natural— esa realización personal que puede llamarse "felicidad". Por ello, semejante noción de mundo anima a estudiar las acciones de los personajes como fuente de revelación del mundo en el que son viables materialmente y en el tipo de efectos que provocan en quien las lleva a cabo. Esta es la perspectiva de estudio que adopta la investigación presente.

1.3. La mimesis de acción como desveladora de la mimesis de mundo

La teoría de los mundos ludoficcionales ya señala, a raíz de la dimensión macroestructural estática, que en el juego existe una predestinación "como un mundo cerrado en el que el jugador dispone de

distintos caminos para recorrer según las acciones posibles y/o necesarias que se admitan en cada momento" (Planells de la Maza, 2015a: 12). Desde la óptica del diseño de mundos virtuales que propone la analítica existencial se ha incidido en el carácter del videojuego como contenedor de posibilidades que constantemente se actualizan y cuyo ser va desvelándose en virtud de un encadenado de acciones que realizan modos en los que el mundo es experimentado (Rodríguez Serrano, Martín Núñez y García Catalán, 2021). En la perspectiva de los mundos posibles poéticos se entiende que la mimesis de mundo, y así también la mimesis de acción, más que imitar acciones existentes u objetos, "imita la estructura y dinamismo del mundo en torno a la acción que se desarrolla en él" (Abellán-García Barrio, 2023: 286-287).

Aristóteles afirma que la poética consiste en la mimesis de acción humana (Aristóteles, 1974: 1448a1)⁴¹. Los continuadores de la poética aristotélica han desarrollado la idea de que la acción humana sólo es posible en un mundo —entendido en la perspectiva existencial que venimos exponiendo—. De modo que en las obras de ficción la mimesis de acción supone una mimesis de mundo, más o menos implícita (Ricoeur, 2004; García-Noblejas, 2005). "La mimesis de acción aparece naturalmente conectada con la persona que actúa y con la realidad sobre la que actúa" (Abellán-García Barrio, 2023: 288). El camino es de ida y vuelta, ya que el mundo, a su vez, "hace inteligible y significativo el desarrollo de la acción dramática" (Abellán-García Barrio, 2023: 293).

Las acciones a disposición del personaje hablan de su sistema de posibilidades o mundo en sentido amplio, mientras que la correlación de aquellas que efectivamente realiza delinea su figura de existencia o mundo personal. Semejante posibilidad:

no es tanto la *posibilidad lógica* —que damos por supuesta— ni la *posibilidad naturalista* —lo verosímil conforme a criterios de las ciencias naturales, distinción útil para la clasificación de textos por su género— como la *posibilidad existencial*, en orden al logro o fracaso vital de los personajes (Abellán-García Barrio, 2023: 275).

La posibilidad existencial que se asume, al margen de que sea realizable o de que se realice finalmente, configura el presente y orienta las decisiones. La mimesis de acción no es el único elemento que delimita el *topos* textual en un mundo posible, aunque obviarlo dejaría incompleta tanto la imagen del mundo en la obra como el significado existencial que comunica.

1.4. Las estructuras dramáticas audiovisuales y videolúdicas

Para esclarecer las peripecias posibles en un mundo textual se parte de la mimesis de acción, donde resulta especialmente relevante su coherencia y causalidad. La consideración de la estructura narrativa en videojuegos es algo habitual, desde la articulación metodológica de Ip (2011) hasta los más recientes casos de estudio (Esteban-Espinosa, 2020), síntesis sobre narrativa videolúdica (Cuadrado Alvarado y Planells de la Maza, 2020) o reflexiones sobre la clausura narrativa (Rodríguez Serrano, 2020). Actualmente, la consideración del videojuego como un medio narrativo está plenamente establecida (Planells de la Maza, 2015; Martín Núñez y Navarro-Remesal, 2021).

Preferimos hablar de "estructura dramática" porque remite más claramente a la noción aristotélica de la acción entera y completa (Aristóteles, 1974: 1450b23-25), y a su coherencia y lógica interna. En general, los manuales sobre diseño narrativo de videojuegos han adoptado gran parte de la terminología de la escritura audiovisual (por ejemplo: McKee, 1997; Sánchez-Escalonilla, 2001; Aranda y De Felipe, 2016), que, a su vez, se nutre de teorías sobre la estructuración de tramas en ficción (por ejemplo: Vogler, 1998; Truby, 2007). El conflicto o cuestión dramática es una noción habitual en este tipo de literatura destinada a enseñar cómo configurar los aspectos narrativos y mecánicos de un videojuego (Skolnick, 2014). También es frecuente encontrar explicaciones que ayudan a elaborar estructuras dramáticas en tres partes o actos —con *plot points*, clímax, etc.— (Skolnick, 2014; Walton y Suckling, 2017; Bryant y Giglio, 2015) o exposiciones sobre el impacto de la poética aristotélica en el diseño de mundos videolúdicos (Walton y Suckling, 2017; Bryant y Giglio, 2015). Del mismo modo, muchos autores muestran diferencias ya clásicas en *narrative design* entre estructuras lineales y no lineales —como estructuras interactivas modulares o fractales y *defensive design*— (Walton y Suckling, 2017).

2. Metodología

En la presente sección, y tras la delimitación de los conceptos de significado existencial, mimesis de mundo —desde una perspectiva fenomenológico-existencial de los mundos posibles poéticos— y mimesis de acción —que incluye las apreciaciones sobre la estructura dramática como lógica y causalidad de la acción—, se exponen los objetivos principales de la investigación y se defienden las estrategias metodológicas utilizadas en el análisis.

Siguiendo el orden de su consecución, los principales objetivos del trabajo son:

OBJ1. Mostrar la causalidad de la acción de cada relato jugable en *What Remains of Edith Finch* de acuerdo con la lógica de su estructura dramática, con el fin de comprender si su desenlace trágico se debe a la intervención de un agente externo a la acción del PC o es una consecuencia lógica de un error en su discernimiento prudencial.

OBJ2. Esclarecer aspectos relevantes de las circunstancias en las que se desarrolla cada fábula y comprobar qué aspectos temáticos (problemas familiares, soledad y rasgos obsesivos) son los más relevantes en cada una de las etapas de la mimesis de acción.

OBJ3. Valorar aspectos existenciales importantes del mundo de *What Remains of Edith Finch* a la luz de lo que se descubre sobre la mimesis de acción.

Para desarrollar correctamente los objetivos establecidos se ha realizado una aproximación metodológica escalonada. De este modo, en el apartado 2.1. se propone un estudio de caso cualitativo con la elección de *What Remains of Edith Finch* como principal objeto de estudio y el análisis de las distintas tramas que lo componen. A partir de esta aproximación, en el apartado 2.2. se expone el modo de estudio de la mimesis de acción de los personajes, las estructuras dramáticas y la variable del yerro trágico. Finalmente, en el apartado 2.3. se da cuenta de los principales aspectos temáticos del juego como método de integración entre las estructuras narrativas y el potencial error trágico derivado de la acción de los personajes.

2.1. Las tramas de *What Remains of Edith Finch* como caso de estudio

El punto de vista de la hermenéutica defiende que es la propia ficción la que enseña a comprender la ficción, y que cada obra es su propio método de análisis (Gadamer, 2017). La investigación entra en el juego creador de una obra concreta con el objeto de encontrar las sugerencias de análisis de mimesis de mundo que ofrece su diseño. Se estudia *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), un juego de exploración en primera persona, o simulador de paseo —*walking simulator*—. Es una obra que ha sido aclamada por la industria, el público y la crítica y que ha atraído la atención de los investigadores en Game Studies. Su planteamiento simbólico y metafórico se presta a muchas interpretaciones y plantea un desafío hermenéutico que la investigación presente quiere aprovechar.

La historia de *What Remains of Edith Finch* está protagonizada por la penúltima descendiente de la familia Finch, Edith, quien vuelve a la casa familiar, una vivienda abandonada desde hace más de una década, con el objetivo de encontrar la verdad sobre la supuesta maldición familiar que va matando a cada uno de sus miembros. Edith recorre los diferentes aposentos personales de sus parientes difuntos, a los que accede a través de pasadizos secretos, ya que las puertas de cada habitación están selladas. En su interior, Edith encuentra un pequeño altar en honor a su último habitante —excepto en los aposentos de Edie, Dawn y de ella misma—. El altar, no carente de connotaciones religiosas, está compuesto por los objetos personales que remiten a la vida y al relato mitificado de la muerte de cada familiar. Por medio de estos objetos se accede a cada historia jugable, donde se reviven los últimos y trágicos momentos de ese personaje. Estas fábulas familiares en muchas ocasiones han sido configuradas poéticamente, es decir, están elaboradas a modo de discurso indirecto sobre lo que “realmente” ocurrió. El linaje Finch cree en la maldición desde cinco siglos antes de Odin Finch (1880-1937) quien, con intención de huir de ella, trasladó a su familia, hacienda y casa a través del mar en un viaje temerario que partió de Noruega hasta llegar a la isla Orcas —en el estado de Washington—. Desde entonces, y en su nuevo hogar, los Finch han buscado inútilmente escapar de la maldición.

En los *walking simulators*, como *What Remains of Edith Finch*, el diseño del juego facilita un *gameplay*, o experiencia lúdica prescrita, con pocas opciones de ampliación por parte de las acciones no previstas de los jugadores. Los simuladores de paseo son, por lo general, videojuegos argumentales, es decir, tienen un alto nivel de predestinación en su narrativa (Marín Rodríguez, 2015), lo que facilita el análisis de su estructura dramática e, incluso, anima a ello. De ordinario, el *walking simulator* rebaja grandemente el desafío mecánico, lo que contribuye a subrayar la preeminencia de la trama y, en el caso de *What Remains of Edith Finch*, a construir un caso paradigmático de dificultad temática (Terrasa-Torres, 2021).

El juego sigue el esquema estructural de la historia marco, o *frame narrative*, donde sistemáticamente se presentan historias dentro de otras historias (Bozdog y Galloway, 2019). El plan general de la obra y sus aspectos formales recuerdan a relatos literarios y audiovisuales de antología —de estructura episódica—, como *Weird Tales* —revista *pulp* fundada por Henneberger y Lansinger en 1923—, por indicar un ejemplo. Los contenedores de historias populares, ampliamente presentes y reconocibles en nuestros días, mezclan relatos de tramas autoconclusivas y son variados en su tratamiento narrativo. Por lo general, son historias que comunican una moraleja, muchas veces referida a errores que conducen

a desenlaces trágicos. Las convenciones de la antología ubican nuestras expectativas frente a la posibilidad de una enseñanza final orientada a los asuntos prácticos de la vida.

El sugerente diseño narrativo de *What Remains of Edith Finch* suscita muchas posibilidades de estudio. La obra ha sido objeto de interés desde diversas perspectivas. Se ha llamado la atención en la fragmentación espaciotemporal del juego, un aspecto narrativo que hace necesario transitar entre distintos niveles de realidad para reconstruir la continuidad e incrementar la comprensión del legado de la familia Finch (Martín Núñez y Navarro-Remesal, 2021). Otro ámbito de interés académico ha sido la representación de la muerte en el juego. Se han indicado las concomitancias entre *What Remains of Edith Finch* y la ficción gótica, desde el tema de la muerte hasta el tropo de la maldición (Kirkland, 2020). En una perspectiva que prolonga los estudios de mitocrítica en el ámbito del videojuego, se ha mostrado que este simulador de paseo es “uno de los títulos que más ha profundizado en el concepto del hilo de Ariadna como tránsito vital unicursal” (Planells de la Maza, 2021: 1090).

Desde la teoría del cibertexto, se ha acudido a la obra publicada por Annapurna Interactive como ejemplo de cohesión ludonarrativa —vínculo estrecho entre mecánicas y narrativa—, capaz de crear un nexo kinestético entre el jugador y el juego gracias a su diversidad mecánica (Álvarez Barroso, 2020). En la perspectiva de la resolución de puzles, se ha defendido la empatía como la habilidad lúdica necesaria para superar los problemas que plantea el juego y, con ello, favorecer la creación de sentido en el ámbito de la reconciliación intergeneracional (Reay, 2020). Tampoco han pasado desapercibidas las estrategias literarias que pone en práctica el diseño del juego, especialmente la intertextualidad, la utilización estética del texto —no solamente funcional— y el empleo de estructuras, formas y técnicas literarias (Bozdog y Galloway, 2019). En este estudio, Bozdog y Galloway concluyen que gracias a estas herramientas literarias el juego “achieves a new level of interpretive play for walking sims” (2019: 16). Todavía existen más aproximaciones a este artefacto cultural reciente (por ejemplo: LaRell Anderson, 2020; Nielsen Hatling, 2020; Zhao, 2021; Borunda Magallanes, 2022; Håkon Birkeland y Mikal Pedersen, 2022; Van de Mosslaer y Gualeni, 2022).

La investigación opta por comenzar con la siguiente pregunta: ¿la fatalidad insoslayable es el elemento que dinamiza el mundo del juego? Es más, ¿realmente existe un destino trágico e inevitable, a modo de maldición, que castiga a la familia Finch desde hace más de quinientos años? *What Remains of Edith Finch* habla claramente de la maldición en ocho ocasiones, habitualmente de forma variada, lo que sugiere que no existe una comprensión total y unívoca de este supuesto fenómeno. Se cuentan, además, cerca de veintiocho alusiones más sutiles a la maldición. Todas ellas hacen pensar que para los Finch la maldición pudo llegar a ser tan cotidiana e incuestionable como la fuerza de la gravedad.

Desde el punto de vista de la mimesis de mundo es importante esclarecer si en *What Remains of Edith Finch* las maldiciones son posibles, ya que eso implicaría una cierta merma en la capacidad para alcanzar la felicidad personal y afectaría directamente a la imagen sobre la libertad y la autoposición de la persona. Este panorama sería del todo diferente a uno en el que esa maldición no tiene existencia ontológica, sino que es parte del sistema de ideas y creencias de la familia. En este segundo paradigma habría que buscar otras causas diferentes a la maldición que expliquen las muertes de los antepasados de Edith Finch, lo que cambiaría drásticamente la imagen del mundo de la obra y el sentido último que comunica con respecto a la primera opción.

Ante esta pregunta la hipótesis que se defiende es que las muertes trágicas de muchos parientes de Edith Finch no encuentran su causa eficiente en una maldición o un destino fatal imposible de eludir, sino que son consecuencia directa de acciones imprudentes, lo que en terminología de Aristóteles podría llamarse yerro trágico o *hamartía* (1974: 1153a8-10, 1153a16). De este modo, en principio, defenderemos que el mundo de *What Remains of Edith Finch* no está regido por el hado de la fatalidad y que en muchas ocasiones el desenlace infeliz de cada historia jugable es consecuencia de elecciones libres no necesarias, es decir, que los personajes podrían haber optado por acciones más convenientes y prudentes. Será posible demostrar esta hipótesis tras el estudio de la mimesis de mundo en el juego, que se irá desvelando según se alcancen los objetivos de la investigación.

El estudio se centra en doce tramas. El menú de *What Remains of Edith Finch* muestra el árbol genealógico de esta familia, un despliegue visual de su avataridad múltiple y prefijada —específica— en cada segmento (Navarro-Remesal, 2019). Al finalizar el juego, existe la posibilidad de volver a jugar cada uno de estos relatos. Sólo existen dos casos, los de Edie y Dawn, la bisabuela y madre de Edith, respectivamente, en los que, se seleccione a una u otra, el juego devuelve a la historia de la noche en la que Dawn y Edith abandonan la casa. En este fragmento, en primer lugar se controla a Edith cuando tenía siete años y, en segundo lugar, a Edie en un relato que ella misma escribió. Al final de este segmento de juego se sabe que tanto Dawn como Edie murieron, pero esos instantes de vida finales no son jugables. Por este motivo, en cada una de las fases del análisis Dawn y Edie irán juntas. Por último, y volviendo al menú del juego, cuando se selecciona a Edith el sistema devuelve al comienzo del relato de Edith, a las puertas de la casa familiar abandonada. Por ello también se incluye el relato

de Edith entre los doce elementos que se analizan. Justificada la muestra, se exponen los momentos metodológicos de la investigación de acuerdo con los objetivos antes anunciados.

2.2. Análisis de la estructura dramática y la variable del acto imprudente como yerro trágico

El estudio de la mimesis de acción de los personajes es el medio por el que se pretende aclarar si su final trágico es consecuencia primeramente de sus propias acciones, o de una maldición que se interpone y que, o bien imposibilita elecciones auténticamente libres, o bien trastoca los efectos que en buena lógica se desprenden de sus actos. La aclaración de este punto nos sitúa en un modelo de mundo o en otro, pues acciones de un tipo determinado solo son posibles en mundos que las permiten.

De acuerdo con los precedentes teóricos de análisis de estructuras dramáticas que se han expuesto previamente (1.4.), en cada relato jugable de *What Remains of Edith Finch* se busca: 1) la circunstancia inicial o mundo ordinario, donde existe un cierto equilibrio de partida; 2) que es afectado total o parcialmente por un detonante —también llamado incidente incitador— que suscita una cuestión dramática —un conflicto— que afecta al personaje protagonista; 3) ante esa ruptura del equilibrio inicial de fuerzas, el PC ofrece una primera respuesta mínima y necesaria para restaurar el orden previo al detonante o instaurar uno nuevo, lo que suele recibir el nombre de primer punto de giro; 4) tras las complicaciones progresivas que deben ser superadas, el PC afronta el segundo punto de giro, es decir, está a las puertas de conseguir su objetivo y se enfrenta a su última prueba; 5) cuyo resultado o clímax es irreversible y definitivo y responde la pregunta dramática que planteó el detonante; 6) finalmente, es posible que la trama muestre en la forma de la resolución cuál es el efecto que el clímax tiene en el PC y/o en su mundo. Las historias jugables de un simulador de paseo como *What Remains of Edith Finch*, en principio, responden a este planteamiento lineal.

Si se consigue descartar la posibilidad de la maldición, entonces habrá de aclararse si el origen de la acción que provoca la muerte del personaje está en los errores de cálculo y de tipo técnico, o, por el contrario, el discernimiento prudencial es deficiente o inexistente. Ricoeur (2004), siguiendo a Aristóteles (1974: 1153a8-10, 1153a16), afirma que la tragedia funciona como contrapunto de la ética, mostrando aquellas acciones que arrojan a los hombres esforzados a la desgracia. Si bien habría que determinar en qué sentido serían considerados esforzados a los parientes de Edith, no cabe duda de que sus muertes portan el aroma de la desgracia. La expresión técnica que se emplea para hablar de ese error trágico que, sin quererlo, obtiene un mal que resulta fatal, es *hamartía*. Este yerro suele ser fruto de una acción imprudente que, seguramente, se lleva a cabo por ausencia de reflejos morales o por algún defecto en el proceso de discernimiento. La valoración de la *hamartía* es de tipo poético y también moral. El acto de la persona prudente la hará feliz, aunque su realización le acarree la muerte u otros males menores. De modo que lo que está en juego no son las solas consecuencias del acto, sino el acto en sí y cómo llevándolo a cabo la persona se hace a sí misma más o menos prudente. Por ello la *hamartía* suele seguir al reconocimiento —anagnórisis, o agnición— y revela dimensiones morales relevantes sobre el estado de infelicidad que ocasiona el error trágico y, también, acerca de las posibilidades desechadas o perdidas (Brenes, 2021).

La clarificación de las estructuras dramáticas permitirá comprobar si se puede hablar de yerros trágicos y en qué punto de la mimesis de acción se encuentran. En caso de ser así, cabría delinear una pequeña constelación de elementos que motivan y rodean a esas decisiones imprudentes. La noción de mundo como sistema de posibilidades vuelve a ser útil en este punto, por ello es pertinente comprobar si el acto trágico era el único o sólo una posibilidad de las varias disponibles.

2.3. Aspectos temáticos y sentido existencial en el mundo del juego

En cuarto lugar, con el fin de comprender qué estado de cosas está detrás de esa clase de elecciones desdichadas, tendrá que aclararse con qué temas y situaciones están asociados. Para ello, es necesario seleccionar tres grandes temas que, en principio, son una señal de identidad de *What Remains of Edith Finch* y pueden dar razón cabal de las decisiones imprudentes de muchos miembros de la familia Finch: problemas familiares, soledad y rasgos obsesivos. Estas constataciones favorecerían una visión sintética del *topic* textual.

Este último paso metodológico integra los resultados del estudio de las estructuras narrativas, por un lado, y de los yerros trágicos, por otro, para proponer posibles vías de comprensión de las desgracias de la familia Finch. Se identificará en qué punto de la estructura dramática se encuentran preferentemente los problemas familiares, la soledad y los rasgos obsesivos, así como su relación con la *hamartía*. Se comprobará si existe homogeneidad o heterogeneidad en el modo de tratar estos temas en el conjunto de las fábulas del juego. También es oportuno distinguir si lo que ponen de manifiesto estos grandes temas son circunstancias que ha ocasionado el PC o, por el contrario, aparecen en la forma de un mundo ya dado y con el que debe contar como punto de partida.

La información vital que la obra facilita es capaz de comunicar un significado existencial relevante por medio de los tipos de mundo que generan ciertas formas de habitar la realidad. Este ejercicio hermenéutico traspasa los confines del análisis literal de enunciados e indaga en dimensiones semánticas solo accesibles por medio de una lectura analógica (García-Noblejas, 2005: 215-270). Ya desde el comienzo de este simulador de paseo, al contemplar la casa de los Finch, Bozdog y Galloway se percatan de que *"It looks like a child has precariously stacked various cubes atop each other with complete disregard for architectural rigor, structural logic, or gravitational constraints. It is unlikely that it stands and yet it does"* (2019: 7-8). Esta advertencia nos ayuda a situarnos en el lugar correcto para comprender la ficción como mimesis de nuestro mundo: lo que parece imposible por las contradicciones lógicas en las que incurre, a veces puede resultar posible desde un punto de vista existencial.

Finalmente, se habrán obtenido los datos necesarios para verificar si el dinamismo del mundo posible de *What Remains of Edith Finch* está determinado por una maldición o, por el contrario, existe un cierto designio trágico en la vida de esta la familia de origen noruego, pero que no anula su capacidad para elegir las acciones felices, a pesar de que en ocasiones lo pareciera. Si se constata que son otros elementos distintos a la maldición los que realmente causan la desgracia familiar, habremos de concluir qué sentido poético tiene que esos otros factores decisivos para la infelicidad de estos personajes sean revestidos de la apariencia y la creencia de la maldición. En definitiva, el objetivo último de la investigación, que se resolverá en el apartado 5, será revelar algunos aspectos de la imagen que el videojuego de Giant Sparrow nos devuelve de nuestro propio mundo.

3. Resultados

3.1. Estructura dramática de cada relato jugable

De acuerdo con la tabla 1, algunas historias, como la de Calvin, reflejan el paradigma de las tres partes dramáticas mejor que otras, como la de Milton, donde no existe un conflicto tan claro y, por tanto, no desencadena una peripecia significativa. La brevedad de cada fragmento de juego hace que muchas veces el planteamiento dramático se vea reducido a su mínima expresión.

Tabla 1: Planteamiento dramático de cada historia en *What Remains of Edith Finch*

Personaje	Mundo ordinario	Detonante	Primer punto de giro
Odin	Los Finch viven en Noruega.	La esposa de Odin y su hijo recién nacido mueren.	Odin y su familia zarpan desde Noruega.
Molly	Su madre le mandó a la cama sin cenar.	Molly se levanta por la noche con mucha hambre.	Come cosas tóxicas, se transforma en gato y caza un pájaro.
Barbara	Barbara cuida de Walter y no asiste a la convención de fans.	En la radio recomiendan tomar precauciones ante la amenaza de un grupo violento. Se escucha un ruido en el sótano.	Barbara enseña a su novio el modo de abrir la puerta del sótano para bajar a comprobar qué sucede.
Calvin	Sam y Calvin prometen no volver a tener miedo.	Sam reta a Calvin a dar la vuelta en el columpio.	Calvin se sube al columpio y comienza a balancearse.
Gregory	Kay baña a Gregory y habla por teléfono con Sam sobre su divorcio.	La madre deja al bebé solo y la rana adquiere autonomía de movimiento.	La rana empieza a liberar a los patitos de las burbujas para que caigan al agua.
Gus	Tras el divorcio, Sam vuelve a casarse y lo celebra en la casa Finch.	Gus, disgustado, vuela una cometa como modo de contener su ira.	Gus, apartado, mantiene en alto su cometa y el temporal empeora.
Sam	Es una madrugadora tranquila en la casa de los Finch.	Sam levanta temprano a su hija Dawn para ir a una excursión de caza.	Sam y Dawn hacen fotografías en la excursión.

Personaje	Mundo ordinario	Detonante	Primer punto de giro
Milton	Milton pinta un cuadro.	Del cuadro cae un pincel mágico.	Milton usa el pincel para pintar.
Walter	Lleva 30 años encerrado en un búnker.	El temblor de todos los días no se produce.	Se levanta y sale del búnker.
Lewis	Supera su adicción a las drogas y trabaja en una fábrica de enlatados.	Se percata de la monotonía de su vida y busca acabar con ella.	Empieza a soñar despierto con su propia ciudad, Lewistopia.
Edie y Dawn	Tras la muerte de Lewis, Dawn decide irse de casa con Edith.	Edith descubre un libro escrito por Edie.	Comienza a leer la historia de una noche de marea abajo en la que Edie vuelve la casa de Odin.
Edith	Edith vive con su madre.	Recibe la llave de la casa. Edith descubre que está embarazada y va a la casa.	Descubre los pasadizos secretos y conoce la historia de Molly.

Fuente: Elaboración propia.

Los detonantes pueden ser externos —Walter— o provocados por el personaje protagonista —Sam—. La respuesta a la cuestión dramática es solo una entre las disponibles en el mundo circundante, pues siempre tiene varias posibilidades a su disposición —idealmente, no desde el punto de vista de las mecánicas del juego—: Walter podía salir de su búnker por la puerta; Odin podía planificar un viaje más seguro; o Gus podía entrar en la carpa del banquete para evitar la tormenta. El desenlace, coherente con estas decisiones que toman, es fatal (tabla 2).

Tabla 2. Desenlace dramático de cada historia en *What Remains of Edith Finch*

Personaje	Segundo punto de giro	Clímax	Resolución
Odin	Enfrentan una tormenta en alta mar.	Odin muere y la casa se hunde.	Los supervivientes llegan a la isla Orcas —Washington— y se establecen allí.
Molly	Molly, en forma de monstruo, devora a tres marineros y entra en su propia habitación.	Molly escribe la última página de su diario antes de ser devorada.	-
Barbara	Barbara pelea con el asesino.	Los asaltantes entran en la casa y matan a Barbara.	Barbara y Rick desaparecen y Walter queda traumatizado.
Calvin	Calvin da el último impulso necesario para dar la vuelta completa.	Calvin da varias vueltas, el columpio se rompe y el niño muere.	Edie, la madre, precinta la parte de la habitación que pertenecía a Calvin.
Gregory	Tras el vaciado de la bañera, la rana da un salto y abre el grifo.	La bañera se llena, Gregory se convierte en una rana y el desagüe lo absorbe.	Gregory muere ahogado en la bañera.
Gus	Gus se enfrenta con su cometa a lo más duro de la tormenta.	Gus muere aplastado por la carpa que ha arrastrado el vendaval.	Sus familiares encuentran a Gus muerto.

Personaje	Segundo punto de giro	Clímax	Resolución
Sam	Se preparan para matar al ciervo que Dawn ha descubierto.	Consiguen cazar al ciervo y hacer una fotografía del momento.	El ciervo moribundo tira a Sam por un precipicio mientras Dawn les fotografía.
Milton	Termina de pintar una puerta.	Milton abre la puerta y la cruza.	La puerta se cierra y Milton desaparece.
Walter	Sale el túnel del tren.	Ve la luz del sol, pasa un tren y le arrolla.	-
Lewis	Entra en el palacio dorado para completar el tránsito a este mundo.	Se dispone a ser coronado, junto a la princesa, cuando muere guillotinado.	Dawn, su madre, recibe una carta de la psicóloga de su hijo después de su muerte.
Edie y Dawn	En medio de la lectura, Edith y Dawn forcejean con el libro.	El libro se rompe, Dawn y Edith se marchan y Edie se queda sola en la casa.	Edie muere sola. Dawn le da la llave de la casa a Edith y muere enferma.
Edith	Después de conocer todas las historias, llega a su antigua habitación.	Edith revive aquella vez que dejó a medio leer el relato de Edie, ya que su madre lo interrumpió y se la llevó de la casa.	Edith muere en el parto de su hijo y le lega el relato de su retorno a la casa familiar.

Fuente: Elaboración propia.

El clímax —habitualmente la muerte del personaje— es coherente con el primer punto de giro, que desencadena una acción cuyo fin lógico es infeliz: si Barbara hubiera prestado atención a las advertencias de las autoridades en la radio quizá los asaltantes no hubieran accedido al domicilio; si Calvin no hubiera afrontado el reto de dar la vuelta completa con el columpio seguramente no hubiera caído por el acantilado; si Lewis no se hubiera evadido de la realidad en su mundo imaginario es posible que no terminase suicidándose en la fábrica. En todas las historias que terminan con la muerte del PC encontramos que el sistema de posibilidades —mundo— ofrece alternativas más prudentes que no fueron actualizadas. Esta constatación nos devuelve una imagen del mundo textual más amplia que la realizada en el mundo personal de cada familiar de Edith.

3.2. Yeros e imprudencias

A continuación (tabla 3), se verifica el punto concreto de cada relato jugable donde surge la acción imprudente que termina en desgracia. Las acciones no son imprudentes solo por sus consecuencias, que generalmente es la muerte de su autor. Debe valorarse en primer lugar la acción en sí misma, atendiendo al bien que persigue, los medios que emplea para alcanzarlo, la intención y el discernimiento previo.

Tabla 3. Primer punto de giro como yerro e imprudencia en *What Remains of Edith Finch*

Personaje	Elección imprudente como respuesta al conflicto
Odin	Para huir de la maldición embarca su casa entera y a su familia en un viaje muy peligroso a través el Océano Atlántico.
Molly	Ingiere sin control cosas dañinas para su salud.
Barbara	Desoye las precauciones que la policía recomienda ante los ataques de la banda de matones enmascarados y deja abierta la puerta del sótano.
Calvin	Acepta del desafío peligroso lanzado por su hermano Sam.
Gregory	-
Gus	Se aparta de la celebración y vuela su cometa en un temporal que empeora progresivamente.

Sam	-
Milton	Se desconoce.
Walter	Sale del búnker por un lugar peligroso (las vías del tren) en lugar de utilizar la puerta.
Lewis	Decidió alejarse de su realidad y dejarse llevar por su fantasía evasiva.
Edie y Dawn	Se desconoce, aunque en Edie encontramos una pequeña imprudencia (beber alcohol en la cena a pesar de estar contraindicado por su medicación) y también en Dawn (intentó huir de la maldición, el mismo de su bisabuelo Odin).
Edith	Se desconoce.

Fuente: Elaboración propia.

En muchas ocasiones, aunque la circunstancia —entendida como mundo— del personaje posea un cierto grado de fatalidad, es ella o él mismo quien termina de configurar su propia perdición desde el primer punto de giro: desoír los consejos de las autoridades deja a Barbara a merced de los asaltantes; refugiarse en una realidad imaginaria evasiva separa a Lewis del mundo cotidiano y le hace perder la noción de lo real; la gula de Molly no discrimina entre lo comestible y lo ponzoñoso. Sin esa participación imprudente no terminaría de comprenderse el fallecimiento del personaje. Que la desgracia esté especialmente relacionada con el primer punto de giro y no con el detonante implica un mayor énfasis en la capacidad volitiva del personaje y no tanto en lo que padece; dicho de otro modo: informa del grado de libertad operativa que ofrece su mundo.

Existen algunas excepciones a esta generalidad: Gregory, por su bajo grado de conciencia y de autoposesión —la imprudencia la comete aquella que le cuida, Kay, su madre—; Sam, pues su imprudencia se localiza en el segundo punto de giro; Milton, ya que no se sabe con certeza si su desaparición se debe a una imprudencia, y Edie, Dawn y Edith, de las que no existe material narrativo suficiente para pronunciarse en este punto.

El relato jugable de Calvin revela que estos yerros no son momentos puntuales de las vidas de los Finch, sino que su planteamiento vital está repleto de decisiones imprudentes. La misma colocación del columpio es peligrosa: delante de él hay un acantilado y una vaya de madera puntiaguda; detrás y al lado derecho está el límite de la casa, de modo que la trayectoria del columpio roza con un extremo puntiagudo del tejado; el columpio cuelga de un árbol de ramas inestables, no de una estructura sólida. El detalle de la escayola y las tiritas de Calvin también informa sobre el personaje y lo poco precavido que puede ser. Estas evidencias nos llevan a pensar el error trágico no como un momento puntual y desdichado en el devenir vital de los personajes, sino como parte de una totalidad circundante configurada parcialmente por la familia Finch.

3.3. Coincidencias narrativas y temáticas

De modo provisional se detectan tres temas que habitualmente aparecen en las fábulas jugables de *What Remains of Edith Finch*: problemas familiares, soledad y rasgos obsesivos. Semejante selección es útil para elaborar una primera tentativa de mapa temático en el juego, un esquema general que dé cuenta del significado existencial que comunica este conjunto de historias unificado por la focalización especial en el recorrido de Edith Finch. La tabla 4 señala (1) cuando se trata de una circunstancia que sobreviene al personaje y (2) cuando es algo que provoca él. En los casos de origen mixto aparece (1) (2).

Tabla 4. Temas en *What Remains of Edith Finch*

Personaje	Problemas familiares	Soledad	Rasgo obsesivo
Odin	Su esposa y su hijo murieron (1).	Murió solo y hundido en el mar junto a su propia casa (2).	Escapar de la maldición (2).
Molly	Su madre la castiga en su cuarto sin cenar (1) (2).	Está encerrada y sola en su cuarto (1) (2).	Ingesta descontrolada de todo tipo de cosas (2), y crueldad y gozo crecientes durante la caza de presas (2).

Barbara	Sven, el padre de Barbara, se corta la mano con una sierra (1).	Se quedó sola a cargo de Walter (1) y echó de casa a su novio Rick (2).	Estaba obsesionada con volver a ser famosa (2).
Calvin	Su hermana Barbara murió recientemente (1) y tenía la necesidad de diferenciarse de su hermano gemelo (2).	Afrontó solo el reto de Sam (su hermano se fue a comer), por lo que nadie pudo avisarle de que la rama se estaba partiendo (2).	Era demasiado terco como para dejar pasar el desafío (2).
Gregory	El contexto es el divorcio de sus padres (1).	Murió porque su madre le dejó solo en la bañera (1).	La fijación con el grifo y el salto de la rana (2).
Gus	Sus padres se divorcian (1), él rechaza a su madrastra y se enfada con su padre (2).	Se mantuvo apartado de todos en la boda (2).	El empeño en mantener la cometa volando (2).
Sam	Hace que su hija participe en algo que le desagrada mucho: matar un ciervo (2).	Al morir, dejó a su hija sola en medio del bosque (2).	La fotografía y la búsqueda del ciervo (2).
Milton	-	Su habitación está algo aislada del resto de la casa (1) y él se representa solitario en su ficción (2).	-
Walter	Después de la muerte de sus hermanos (1) se aisló de su familia (2).	Estuvo solo durante 30 años en un búnker (2).	Tenía mucho miedo a las amenazas del exterior y comía melocotones todos los días (2).
Lewis	Tras la desaparición de Milton (1) se culpó de ello y se distanció de toda su familia (2).	Su fantasía descontrolada le aisló de los demás (2).	Tenía una adicción, tomaba drogas y se obsesionó con historias imaginarias que le sacaban de la realidad (2).
Edie y Dawn	Vieron a toda su familia morir (1) y al no entenderse entre ellas acabaron separadas (2).	Fueron quedándose solas por las muertes de sus parientes (1) y la marcha de Dawn (2).	Edie tenía fijación con relatar las historias familiares y Dawn compartía la paranoia de su bisabuelo (2).
Edith	Toda su familia ha muerto y los últimos miembros estaban separados (1).	Es la última Finch que queda en el presente del juego (1), antes de que nazca su hijo (1) (2).	-

Fuente: Elaboración propia.

Los problemas familiares son el gran elemento configurador del mundo del personaje. También es frecuente que el propio personaje genere esas dificultades, por lo general, en la forma del rechazo hacia otros parientes. La adversidad familiar más repetida es la muerte reciente de algún pariente y, en menor medida, los eventos que rodean el divorcio de Kay y Sam.

La soledad frecuentemente es fruto de la acción de los personajes y, en menor medida, es una característica ambiental previa. En varios casos la muerte de un hijo está relacionada con la ausencia de la madre y el padre, su protección y su criterio: Molly, Barbara, Calvin, Gregory y Gus. Quien muere siempre lo hace estando solo, a excepción de Edith, que muere en el parto, y quizá Dawn y Edie, aunque, de nuevo, no se ofrecen datos suficientes al respecto.

El rasgo obsesivo siempre es el modo en el que el personaje afronta la cuestión dramática. El rasgo obsesivo suele estar subrayado por la mecánica principal de cada historia, que muchas veces está vinculada con el conflicto y, por tanto, con la consecución del logro en el juego, lo que mueve a cada personaje. Dicha meta, al ser alcanzada por la repetición obsesiva y ritual de la misma mecánica, conlleva la muerte del personaje, aunque esta desdicha no estuviera en la intención primera del

personaje: Calvin se columpia; Lewis separa la cabeza del cuerpo de los peces; la rana de Gregory salta; etc.

La tabla 5 expone qué partes de la estructura dramática de cada personaje son las que detentan con mayor evidencia cada uno de estos tres temas.

Tabla 5. Localización dramática de los temas en *What Remains of Edith Finch*

Personaje	Problemas familiares	Soledad	Rasgo obsesivo
Odin	Mundo ordinario y detonante	Clímax	Primer punto de giro
Molly	Mundo ordinario	Primer y tercer acto	Primer punto de giro
Barbara	Mundo ordinario	Mundo ordinario y tercer acto	Mundo ordinario y detonante
Calvin	Mundo ordinario y detonante	Segundo y tercer acto	Primer punto de giro
Gregory	Mundo ordinario	Detonante	Primer punto de giro
Gus	Mundo ordinario	Primer punto de giro	Primer punto de giro
Sam	Segundo punto de giro y clímax	Resolución	Primer y segundo punto de giro
Milton	-	Toda la historia	-
Walter	Mundo ordinario	Toda la historia	Mundo ordinario
Lewis	Mundo ordinario	Primer punto de giro	Primer punto de giro
Edie y Dawn	Mundo ordinario, detonante y clímax	Segundo acto y resolución	Primer punto de giro
Edith	Mundo ordinario	Mundo ordinario	-

Fuente: Elaboración propia.

En la mayoría de los casos los problemas familiares aparecen al comienzo del relato, llegando en ocasiones a ser parte del detonante. Esta constatación termina de colocar este gran tema entre los elementos configuradores del mundo circundante inicial de cada historia jugable.

En el caso de la soledad, es un estado personal bastante más repartido en diversos puntos de la estructura dramática. Es omnipresente en los fragmentos jugables de Milton, Walter y Edie y es casi constante en el de Calvin. Por lo demás, como se ha indicado, la soledad es el ámbito de la recta final de cada trama.

El primer punto de giro suele inaugurar el comienzo de ese rasgo obsesivo que luego estará presente toda la historia del personaje. Este hecho dota a la repetición obsesiva de un carácter electivo, lo que enfatiza el componente de libertad y de imprudencia de estas decisiones.

4. Discusión y conclusiones

Al comienzo de la investigación, al proponer que la hipótesis más plausible es que el mundo de *What Remains of Edith Finch* no esté dominado por una maldición, sino por los actos imprudentes de los personajes, y que eso forma parte del núcleo del significado existencial del juego, se hizo ver la necesidad de alcanzar al menos cuatro objetivos relacionados principalmente con su diseño narrativo.

En primer lugar, se concluye que el estudio detallado de la estructura dramática de cada relato jugable revela que el clímax infeliz es una consecuencia lógica del primer punto de giro, es decir, del modo en el que el protagonista comienza a responder a la cuestión dramática que suscita el detonante. La afirmación parece una obviedad, pues la mayor parte de las historias dramáticamente equilibradas funcionan de este modo. No obstante, esta constatación ha sido precisa en vistas a aclarar que el

destino inevitable no mueve los hilos del mundo del juego. La libertad del personaje afectado por la desgracia interviene de forma esencial en el desenlace poético, precisamente porque el sistema de posibilidades en el que se desenvuelven los personajes lo permite. La mimesis de acción, en especial la lógica causal que conforma la estructura dramática, se revela como un indicador semántico imprescindible para indagaciones subsiguientes relativas al significado existencial.

En segundo lugar, las decisiones de los personajes suelen mostrar defectos en distintos aspectos, comenzando por las carencias en el discernimiento prudencial de los bienes en juego. Los personajes no buscaban conscientemente un mal, sino apartarse de algo que consideran inadecuado. Sucede que por lo general ese modo de proceder, que no es inevitable ni el único disponible en su mundo, ocasiona su muerte. Por ello resulta adecuado calificar estas acciones fatales como yerros trágicos. La tragedia familiar, la no-maldición, adquiere el cariz de ceguera para captar las mejores de entre todas las opciones disponibles en el sistema de posibilidades en el que habita el personaje. El segundo aspecto de la mimesis de acción que aclara la mimesis de mundo, entonces, es el grado de logro vital de la acción entera y completa de la fábula, lo que avisa de la postura discursiva del diseñador implícito frente a esas figuras de existencia.

En tercer lugar, la circunstancia que rodea a cada personaje posee unas notas particulares más o menos constantes y especialmente presentes en momentos determinados de sus relatos jugables. Los problemas familiares habitualmente se presentan como elementos previos a la acción de los personajes y son parte del mundo ordinario y el detonante de las tramas. El rasgo obsesivo suele activarse en el primer punto de giro, de modo que impregna el tipo de respuesta ante el conflicto que suscita el detonante y siembra la semilla trágica que termina de florecer lógica y coherentemente en el clímax dramático. Por último, la soledad suele estar presente en muchos momentos de las fábulas, aunque se va intensificando según se acerca el desenlace de cada una. Quedaría por aclarar el *topic* o *aboutness*, según Eco, el *something*, de acuerdo con Pavel, que consigue comunicar semejante configuración poética, donde se dirime su significado existencial.

Edie Finch se esforzó en guardar la memoria de sus parientes y erigió altares en los aposentos de los difuntos. En estos pequeños monumentos de aroma religioso, Edith encuentra relatos y participa en rituales sencillos y repetitivos que traen al presente del PC acciones paradójicamente significativas: columpiarse, hacer fotografías, o abrir latas de melocotones. En los altares se puede reflexionar y contemplar un significado existencial que Edie consideraba importante para afrontar ese problema de esta familia que "*it goes back a long ways*", como indica la historia de Odin Finch.

La noche en que Dawn abandona la casa con Edith, la abuela Edie le dice a su nieta: "*The thing you're afraid of isn't going to end when you leave the house!*". Eso que tanto teme Dawn Finch es algo que en muchas ocasiones solo puede aprenderse cuando se toma un fragmento de vida y se elabora una ficción donadora de sentido, no evasiva. En ocasiones el relato es explícitamente metafórico, se observa en las transformaciones teriomorfas de Molly, o en la rana de juguete animada en la bañera de Gregory. Otras veces la figura del relato adquiere un formato de artefacto cultural, como el poema sobre Gus enrollado a una cometa, o las fotografías de la excursión de caza de Sam. La huida de la maldición equivale a su afirmación, mientras que la convivencia con ese "problema", su contemplación, someterlo a un proceso de ficcionalización, es una vía para extraer información vital, que sólo está disponible cuando referimos unas acciones al mundo en el que tienen sentido y desde el que son valoradas. La capacidad comunicativa del desenlace de estas vidas aparece potenciada cuando pasan por un proceso de poefización, cuya estructura dramática se ha analizado más arriba. Esto significa que esas muertes desdichadas podrían haberse contado de modos muy diversos, como se reconoce explícitamente en el caso de la historieta *pulp* que relata la muerte de Barbara: es solo una de las muchas historias que circulan sobre ese asesinato, pero es la que Edie seleccionó para depositar en el altar conmemorativo de Barbara, y nosotros ahora podría pensarse que superó el expurgo porque la construcción de su trama y su mundo servía al propósito general del plan narrativo de Edie. El comic de Barbara concluye con la voz del narrador: "*Now that's what I call a real ear-rie tale!*", que indica el propósito moralizante del relato, el que la investigación reconoce como solidario con las demás enseñanzas que se desprenden de los otros fragmentos de vida.

A la pregunta que sugiere el título del juego —*What Remains of Edith Finch*— cabe responder que lo que queda de Edith Finch es su diario, que sigue siendo un modo de narración —a veces de ficción— que, a su vez, es el contenedor de las historias de los Finch. Las tragedias más devastadoras han sido las compañeras de viaje de esta familia desde hace siglos. Este mal se ha presentado ante ellos de modo tan incomprensible, que muchos han creído que su mundo estaba tocado por una maldición. Como se ha podido comprobar no es cierto y ellos, en su imprudencia, son los responsables últimos de sus desgracias. De modo que, ya se podría ir concluyendo en esta aproximación hermenéutica a este *walking simulator*, la postura discursiva del relato indica la perplejidad con la que estos personajes se enfrentan al mal moral. ¿Con qué podría compararse a un grupo social que cae constantemente en

los mismos errores morales, que es incapaz de elegir el bien con una cierta constancia? Se parece a una familia en la que la mayoría muere prematuramente o en circunstancias terribles a causa de una maldición. Las deducciones semánticas sobre las tramas de cada personaje revelan esta arquitectura poética en la que la maldición funciona como un señuelo antropológico, un trampantojo poético colocado frente a la verdad que trasluce el análisis atento de las tramas del juego: el primer punto de giro es una equivocación con tintes morales, un acto imprudente que desencadena la desgracia. La familia no está maldita, solo es incapaz de comprender y, por tanto, de superar el hecho de que sus miserias son debidas a un déficit de prudencia que está unido a la destrucción de lazos profundamente constituyentes, los familiares. Esta fragmentación intrafamiliar provoca separación entre sus miembros, soledad y suele afrontarse desde comportamientos obsesivos que son una ceguera para otras posibilidades más adecuadas que oferta su mundo circundante. *What Remains of Edith Finch* es una de esas ficciones de las que habla Ricoeur, aquellas que comunican un sentido útil para nuestro mundo de todos los días por medio de ejemplos poéticos de personajes esforzados arrojados a la desgracia.

Se ha ofrecido una visión sintética que, en primer lugar, abre la posibilidad de estudiar con más detalle cada fábula, y comprobar cuáles son los matices de ese mal moral difícil de superar —semejante a una maldición de la que no se puede escapar— que sugieren por separado. En segundo lugar, los resultados pueden dialogar con otros estudios centrados en el diseño de niveles, o en el apartado artístico del juego. En tercer lugar, el análisis de la lógica de la acción como modo de esclarecer la mimesis de mundo ofrece nuevas posibilidades para la comprensión del significado existencial de los videojuegos, y se plantea como un modo solvente para detectar los posibles señuelos antropológicos que ocultan y, a la vez, revelan la información vital acerca de los asuntos prácticos que de ordinario encontramos en la ficción.

5. Contribuciones

Contribuciones	Firmantes
Concepción y diseño del trabajo	Firmante 1
Búsqueda documental	Firmantes 1 y 2
Recogida de datos	Firmantes 1 y 2
Análisis e interpretación crítica de datos	Firmante 1 y 2
Revisión y aprobación de versiones	Firmante 1

6. Agradecimientos

Los autores agradecen a Antonio José Planells de la Maza, Belén Mainer Blanco, Francisco Javier Rubio Hipola, Ana Martínez Muñoz, Alberto Oliván Tenorio y Álvaro Abellán-García Barrio sus valiosos comentarios y aportaciones.

7. Financiación

Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación "Mundos posibles poéticos: fundamentos filosóficos, teoría y prácticas hermenéuticas", de la Convocatoria de Proyectos de Investigación del año 2022 financiada por la Universidad Francisco de Vitoria (UFV). También está vinculado al proyecto de innovación docente "Narración e invención de mundos en videojuegos", de la Convocatoria de Ayudas a la Innovación Docente 2022 financiado por la UfV.

8. Declaración de conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe ningún conflicto de intereses.

9. Referencias bibliográficas

Abellán-García Barrio, Á. (2020). El cambio en las vigencias familiares en '1984', de George Orwell. *Carthaginensia*, 36(69), 81-102. <https://bit.ly/3GCj2He>

Abellán-García Barrio, Á. (2023). Mundos posibles poéticos. En Á. Abellán-García Barrio (Ed.), *Mundos posibles poéticos. El caso de Patria: el pueblo, la novela, la serie* (pp. 275-299). Los Libros de la Catarata.

Abellán-García Barrio, Á., & Encinas Cantalapiedra, A. (2021). The recognition of the sacred in theories of possible worlds: some hermeneutic orientations. *Church, Communication and Culture*, 6(2), 175-193. <https://doi.org/10.1080/23753234.2021.1961594>

- Albaladejo Mayordomo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín*. Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Álvarez Barroso, C. (2020). La mecánica como texto: el caso de What Remains of Edith Finch. En G. Paredes Otero (Ed.), *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo* (pp. 33-54). Egrejus.
- Aranda, D., y De Felipe, F. (2016). Dramatización. En D. Aranda, F. De Felipe, P. Icart, y C. Pujol, *Cómo construir un buen guion audiovisual* (pp. 155-224). UOC.
- Aristóteles. (1974). *Poética, edición trilingüe griego-latín-castellano*. Gredos.
- Borunda Magallanes, I. A. (2022). Mirar la Muerte a los ojos: Una perspectiva fenomenológica sobre el uso de la primera persona en el videojuego de What Remains of Edith Finch. *Sincronía. Revista de Filosofía, Letras y Humanidades*, 82, 318–334. <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxvi.n82>
- Bozdog, M., & Galloway, D. (2019). Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch. *Games and Culture*, 31, 1–20. <https://doi.org/10.1177/155541201984446>
- Brenes, C. S. (2016). Explorando el tema. La noción poética de "sentido" al servicio de la escritura de guion. *Revista de Comunicación*, 15, 166-182. <https://bit.ly/3X8J0Xt>
- Brenes, C. S. (2021). Sobre el reconocimiento en la *Poética* y sus aplicaciones a la escritura del guion. En L. Galván (Ed.), *Mímesis, acción, ficción. Contextos y consecuencias de la Poética de Aristóteles* (pp. 243-263). Reichenberger.
- Bryant, R. D., & Giglio, K. (2015). *Slay the Dragon: Writing Great Stories for Video Games*. Michael Wiese Productions.
- Cuadrado Alvarado, A., y Planells de la Maza, A.J. (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. UOC.
- Dolezel, L. (1998). *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. The Johns Hopkins University Press.
- Eco, U. (1994). *The Limits of Interpretation*. Indiana University Press.
- Encinas Cantalapiedra, A. (2022). La teoría de los mundos posibles en perspectiva filosófica. En T. Piñero Otero, A. Linares Pedrero y Á. Pérez García (Ed.), *Variantes de la comunicación de vanguardia* (pp. 165-178). Fragua.
- Esteban-Espinosa, G. (2020). Relaciones narrativas entre las partes interactivas y las cinemáticas en el videojuego mediante el análisis cualitativo de siete títulos de la saga Assassin's Creed. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 11(1), 107-116. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2020.11.1.4>
- Fort, B. (2016). *An Introduction to Fictional Worlds Theory*. Peter Lang.
- Gadamer, H.-G. (2017). *Verdad y método*. Sígueme.
- García-Noblejas, J. J. (2005). *Comunicación y mundos posibles*. EUNSA.
- García-Noblejas, J. J. (2017). Practical philosophy and television drama. Ethical and anthropological remarks on some European television series (2015). *Church, Communication and Culture*, 2(1), 41-62. <https://doi.org/10.1080/23753234.2017.1287279>
- García-Noblejas, J. J. (2020). *Ética, Poética y asuntos fortuitos al hilo de 'Aguas Oscuras'*. En Á. Abellán-García Barrio (Ed.), *Cada imagen es un mundo* (pp. 17-38). Sínderesis.
- Gualeni, S. (2015). *Virtual Worlds as Philosophical Tools*. Palgrave Macmillan.
- Håkon Birkeland, T., & Mikal Pedersen, J. (2022). *Video Games in the English Subject. An Exploration of Video Games for Teaching About Narratives* [Tesis de maestría, The Arctic University of Norway]. <https://bit.ly/3QGgXOT>
- Hernández Ruiz, V. (2022). Adecuación extensión-intensional en la temporalización de la novela personal o memorias ficticias. Análisis sintáctico-intensional de *Brideshead Revisited*, de Evelyn Waugh. *Castilla. Estudios de Literatura*, 13, 296-321. <https://doi.org/10.1080/23753234.2021.1961594>

- Hernández Ruiz, V. (2023). Presence of Ethical, Aesthetic and Religious Keys in the Creation of Possible Literary Worlds. *Cauriensia. Revista Anual de Ciencias Eclesiásticas*, 17, 171-193. <https://doi.org/10.17398/2340-4256.17.171>
- Huizinga, J. (1994). *Homo ludens*. Alianza-Emecé.
- Ip, B. (2011). Narrative Structures in Computer and Video Games: Part I: Context, Definitions, and Initial Findings. *Games and Culture*, 6(2), 103-134. <https://doi.org/10.1177/1555412010364982>
- Kirkland, E. (2020). 'He Died a Lot': Gothic Gameplay in What Remains of Edith Finch. In M. Coward-Gibbs, (Ed.), *Death, Culture & Leisure: Playing Dead* (pp. 95-107). Emerald Publishing Limited.
- LaRell Anderson, S. (2020). Portraying Mental Illness in Video Games. Exploratory Case Studies in Mechanics, Interactivity, and Roleplay. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 13(21), 20-32. <https://bit.ly/3QLYAs4>
- Marín, H. (2019). *Mundus. Una arqueología filosófica de la existencia*. Nuevo Inicio.
- Martín Núñez, M., & Navarro-Remesal, V. (2021). Ludonarrative Complexity in Video Games: A Double Boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32. <https://bit.ly/3vYsgZi>
- Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuegos*. Síntesis-Universidad de Granada.
- McKee R. (1997). *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Harper Collins.
- 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. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2019313178
- Newsome-Ward, T., & Ng, J. (2022). Between Subjectivity and Flourishing: Creativity and Game Design as Existential Meaning. *Games and Culture*, 17(4), 552-575. <https://doi.org/10.1177/15554120211048015>
- Nielsen Hatling, I. (2020). *Constructing Libraries of Life and Death: Textual Artefacts, Visuality and Space as Narrative Devices in Giant Sparrow's, What Remains of Edith Finch and Alison Bechdel's Fun Home* [Tesis inédita de maestría, Norwegian University of Science and Technology]. <https://bit.ly/3vZ9hOf>
- Pavel, T. (1986). *Fictional Worlds*. Harvard University Press.
- Pavel, T. (2019). Postface. In M-L. Ryan & A. Bell (Ed.), *Possible World Theory and Contemporary Narratology* (pp. 315-322). University of Nebraska Press.
- Planells de la Maza, A. J. (2015a). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2015b). Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego Tropicó 4. *Trípodos*, 37, 63-77. <https://doi.org/10.1515/jls-2022-2047>
- Planells de la Maza, A. J. (2021). Los senderos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1079-1093. <https://doi.org/10.5209/aris.68408>
- Raghunath, R. (2020). *Possible Worlds Theory and Counterfactual Historical Fiction*. Palgrave Macmillan.
- Raghunath, R. (2022). Possible worlds theory, accessibility relations, and counterfactual historical fiction. *Journal of Literature Semantics*, 51(1), 1-18. <https://doi.org/10.1515/jls-2022-2047>
- Reay, E. (2020). Empathy Puzzles: Solving Intergenerational Conflict in Young Adult Video Games. *The International Journal of Young Adult Literature*, 1(1), 1-19. <http://doi.org/10.24877/ijyal.35>
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I: Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI Editores.
- Rodríguez Serrano, A. (2020). Tiempo de jugar, tiempo de morir: Apuntes sobre Until Dawn y Man of Medan (Supermassive Games, 2015 y 2019). *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 163-180. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.335>
- Rodríguez Serrano, A., Martín Núñez, M., y García Catalán, S. (2021). Diseñar mundos virtuales: límites y hallazgos de la analítica existencial como ontología del videojuego. *Kepes*, 24, 233-259. <https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.24.9>

Rubio de Olazábal, J., y Encinas Cantalapiedra, A. (2021). A propósito de la mundificación en literatura: lluvia, silencio y restauración del mundo como proceso ético en Patria (F. Aramburu, 2016). *Tonos Digital*, 41, 1-22. <https://bit.ly/3XoTwfP>

Ryan, M-L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana University Press.

Ryan, M-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. The John Hopkins University Press.

Ryan, M-L. (2019). Truth of fiction versus truth in fiction. *Between*, 9(18), 1-17. <https://doi.org/10.13125/2039-6597/3843>

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. Ariel.

Skolnick, E. (2014) *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know About Narrative Techniques*. Watson-Guption.

Terrasa-Torres, M. (2021). Una aproximación a la estética del videojuego desde la dificultad no-mecánica. En *Libro de actas. El mapa y el juego: Los Game Studies en España. 1er Congreso Internacional (DiGRAES21)* (pp. 139-142). <http://bit.ly/ws/DTrl>

Truby, J. (2008) *The Anatomy of Story. 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. Farrar, Straus and Giroux.

Van de Mosselaer, N., & Gualeni, S. (2020). The Implied Designer and the Experience of Gameworlds. In *Proceedings of the DiGRA International Conference* (pp. 1-16). <https://bit.ly/3GBpnT3>

Van de Mosselaer, N., & Gualeni, S. (2022). The Fictional Incompleteness of Digital Gameworlds. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 6(1), 10, 61-94. <http://dx.doi.org/10.26503/todigra.v6i1.130>

Villen, M. (2019a). «Vi un mundo nuevo que se acercaba velozmente»: estudio de la ucronía en *Never Let Me Go* de Kazuo Ishiguro. *Castilla. Estudios de Literatura*, 10, 195-222. <https://doi.org/10.24197/cel.10.2019.195-222>

Villen, M. (2019b). Ser o no ser humano en *Farscape*, esta es la cuestión. En Á. Abellán-García Barrio (Ed.), *La imagen: caminos del reconocimiento* (pp. 125-147). Síndesis.

Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. Michael Wise Productions.

Walton, M., & Suckling, M. (2017). *Video Game Writing: From Macro to Micro*. Mercury Learning and Information.

Zhao, Q. (2021). *Storytelling Through Games Mechanics: A Study on Dark Souls, Gorogoa and What Remains of Edith Finch* [Tesis inédita de maestría, University of Dublin]. <https://bit.ly/3k2mJy3>

Zubiri, X. (2010). *Acerca del mundo*. Alianza.

Notas

1. La distinción entre los términos "mundo posible" y "mundo de ficción" ha tenido importancia en el devenir histórico de la discusión, especialmente desde la perspectiva lógico-analítica. No obstante, en el seno de la tradición en la que se sitúa esta investigación, la corriente fenomenológico-existencial de los mundos posibles, en especial en la teoría de los mundos posibles poéticos, y en el nivel de análisis en el que se mueve el presente estudio, tal distinción no es relevante. Y no lo es por desconocimiento de la distancia conceptual entre uno y otro en una perspectiva lógico-analítica, sino porque la tradición desde la que reflexiona (aristotélica, en la línea de la actualización propuesta por Ricoeur) problematiza asuntos diversos a aquellos que hacen pertinente dicha distinción para los que tienen su base teórica en la lógica modal o en la filosofía analítica.

2. Existen otros puntos de vista que estudian el videojuego como "mundo", por ejemplo, la teoría de los mundos virtuales como alegorías poéticas (Gualeni, 2015).

3. Por ello, la noción de autor o diseñador implícito (Van de Mosselaer y Gualeni 2020) —que identificamos con el sentido de la obra, y no con una persona concreta— resulta especialmente útil aplicada a los videojuegos.

4. En la citación de la *Poética* de Aristóteles nos referimos, como es costumbre en el panorama internacional, a la paginación de Bekker, pues es el modo más preciso y extendido de citar esta obra.