

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID
ESCUELA DE ARQUITECTURA INGENIERÍA Y DISEÑO

Agencia en videojuegos: análisis y
puesta en práctica de las principales
herramientas para generar agencia.

Sergio González Pérez



TRABAJO FINAL DEL GRADO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Dirigido por Álvaro Daza Hernández

Convocatoria de junio 2021

Agencia en videojuegos: Sergio González Pérez.

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID
ESCUELA DE ARQUITECTURA INGENIERÍA Y DISEÑO

Agencia en videojuegos: análisis y puesta en práctica de las principales herramientas para generar agencia.

Sergio González Pérez

**PROYECTO FINAL
DEL GRADO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS**

Dirigido por Álvaro Daza Hernández

Convocatoria de junio 2021

Agradecimientos

A mis padres, hermano y amigos por su apoyo, optimismo y fe en el desarrollo de este proyecto.

Especialmente agradecer a Álvaro Daza, sin su paciencia, implicación y apoyo nada de esto hubiera sido posible.

Índice

1.	Introducción	11
2.	Descripción general del proyecto	11
3.	Objetivo general	11
3.1	Objetivos específicos	12
4.	Plan de desarrollo	14
4.1	Investigación	14
4.2	Diseño narrativo	15
5.	Estado del arte/Estado de la cuestión	15
5.1	La perspectiva de la neuropsicología	16
5.2	La perspectiva de la teoría de la acción	24
5.3	Estableciendo una definición general	29
5.4	La libertad, la voluntad y el libre albedrío	31
5.5	La agencia en el videojuego	37
5.5.1	Definir unas estructuras básicas claras	45
5.5.2	La contextualización	48
5.5.3	La agencia a través de las mecánicas	54
5.5.4	La agencia en la elección	57
5.5.4.1	Elección a través del <i>gameplay</i>	58
5.5.4.2	Elección a través de la narrativa	61
5.5.4.2.1	Planteamiento de las decisiones	62
5.5.4.2.2	Mecánicas de moral y dilemas	64
5.5.4.2.3	Uso de elementos implícitos.	67
5.5.5	El uso del <i>feedback</i>	69
6.	Marco teórico y metodología	73
6.1	Planteamiento de estructuras:	73
6.2	Contextualización	74
6.3	Mecánicas	76
6.4	Decisiones	76
7.	Desarrollo	79
7.1	Notas	79
7.1.1	Notas sobre <i>Soma</i> (Frictional Games, 2017):	79
7.1.2	Notas sobre <i>Dishonored</i> :	80

7.1.3 Notas sobre <i>The Turing Test</i> (Bulkhead Interactive, 2016):	82
7.1.4 Notas sobre <i>Life is Strange</i> :	83
7.1.5 Notas sobre <i>Until Dawn</i> :	84
7.1.6 Notas sobre <i>What Remains of Edith Finch</i> (Giant Sparrow, 2017):	85
7.1.7 Notas sobre <i>Bioshock</i> :	86
7.1.8 Notas sobre <i>The Wolf Among Us</i> :	87
7.1.9 Notas sobre <i>Night Call</i> (Monkey Moon, 2019):	87
7.1.10 Notas sobre <i>The Stanley Parable</i> (Galactic Cafe, 2011):	89
7.1.11 Notas sobre <i>Catherine</i> (Atlus, 2011):	90
7.1.12 Notas sobre <i>Observation</i> (No Code, 2019):	91
7.1.13 Notas sobre <i>Everybody's Gone to the Rapture</i> (The Chinese Room, 2016):	91
7.2 Interpretación de los datos	92
7.2.1 Respecto a las estructuras básicas	93
7.2.2 Respecto a la contextualización	94
7.2.3 Respecto al uso de mecánicas	96
7.2.4 Respecto al planteamiento de decisiones y dilemas	96
7.2.5 Consideraciones generales	98
7.3 Desarrollo del producto	99
8. Conclusiones	106
9. Bibliografía	108
10. Anexos	114
11. Tabla de figuras	116

Resumen

El proyecto a continuación desarrollado busca establecer un compendio de estrategias que permitan generar una sensación de agencia en el jugador. Para ello, a través de una investigación se aborda el concepto de agencia desde varias perspectivas con el objetivo de determinar una serie de características de las que depende la agencia y así posteriormente plasmarlas en un diseño narrativo propio.

Dicha investigación toma como punto de partida dos de las principales corrientes de investigación de la agencia, la neuropsicología y la filosofía de la acción. Sobre el análisis de la agencia desde ambos enfoques se construye una concepción básica de lo que es la agencia. Se pretende con ello responder a la pregunta sobre qué es la agencia desde una perspectiva general.

Por otro lado, entendiendo que la agencia en parte depende de la libertad de acción del individuo, se abordan los conceptos de libertad, libre albedrío y voluntad con el afán de comprender el funcionamiento de la libertad del jugador; así como de establecer una relación entre dichos términos y la responsabilidad.

Partiendo de la concepción general establecida de la agencia, se aborda la agencia desde dentro del medio del videojuego, incidiendo en planteamientos de distintos perfiles de la industria como diseñadores, desarrolladores, escritores o teóricos. Todo ello con el fin último de establecer una serie de mecanismos que, aplicados correctamente, permitan que el jugador experimente una sensación de autoría en sus acciones.

Sobre la base teórica resultante de la investigación se realiza un estudio sobre una muestra de 12 títulos. A partir del análisis se determinarán una serie de herramientas que aplicar al diseño propio.

Palabras clave

agencia, sentido de agencia, agente, neuropsicología, filosofía de la acción, acción, causa, causalidad, propiedad, control, intención, libertarianismo, indeterminismo, libertad, libre albedrío, voluntad, responsabilidad, interacción, inmersión, decisión.

Abstract

The project developed below seeks to establish a compendium of strategies that allow generating a feeling of agency in the player. To do this, through a research the concept of agency will be approached from various perspectives in order to determine a series of mechanics or tools on which the agency depends and thus later use them into an own narrative design.

The research starts from two of the main research approaches of player agency, neuropsychology and action philosophy. From the analysis of both perspectives a basic conception of agency will be established. It is intended to answer the question of what agency is from a general perspective. In addition, understanding that agency partially depends on subjects free will. concepts of freedom, free will and volition in pursuit of understanding player`s freedom behaviour as well as determinating a relation between thoes terms and player`s responsibility.

Starting from the established general conception of agency, agency is approached from within the videogame medium, focusing on the approaches of different industry profiles such as designers, developers, writers or theorists. All this with the ultimate goal of establishing a series of mechanisms that, correctly applied, allow the player to experience a sense of authorship in their actions. On the theoretical basis resulting from the research, a study is carried out on a sample of 12 titles. From the analysis, a series of tools to be applied to the design itself will be determined.

Keywords

agency, sense of agency, agent, action, cause, ownership, control, intention, freedom, free will, volition, responsibility, interaction, immersion, decision.

1. Introducción

La agencia es un concepto nos acompaña en nuestro día a día. Cualquier acción que realizamos nos permite experimentar agencia, determinar que “fui yo quien hizo algo”. Es una de esas cualidades propias del ser humano que se experimentan de forma natural desde la cotidianidad. El videojuego, es un medio que pretende generar en el ser humano las mismas sensaciones que cuando vive una experiencia en el mundo real y la agencia es una de esas experiencias. Este trabajo nace de la idea de poder generar en el jugador una sensación de agencia similar a la que experimenta en su día a día. Se busca dotar al diseñador de una serie de herramienta que le permitan poder generar esa sensación en el jugador.

2. Descripción general del proyecto

El proyecto a continuación descrito está compuesto por dos partes. En primer lugar, una investigación cuyo objetivo es mostrar cómo un videojuego genera una respuesta emocional en el jugador a través de la agencia. En segundo lugar, esta investigación se concretará en un diseño narrativo propio.

Como jugadores, muchas veces nos encontramos situaciones donde para avanzar en la trama debemos realizar una acción, tomando una decisión que no consideramos propia. Estos casos sacan al jugador totalmente de la inmersión en el relato, ya que no se está pudiendo elegir. En otras ocasiones, determinadas decisiones no tienen un impacto real en el mundo del juego o en el relato, haciendo que la importancia de decidir sea intrascendente, al no condicionar nada. El hecho de sentir que una acción ha sido tomada de forma voluntaria por uno mismo y no como un acontecimiento predefinido es lo que denominamos agencia. Este concepto, muchas veces ignorado, es lo que hace que el jugador sienta propia la experiencia de juego.

3. Objetivo general

Este proyecto tiene como objetivo determinar una serie de mecanismos o características a través de los cuales se pueda generar un estado o sensación de agencia en el jugador durante su experiencia de juego. Todo ello, concretado a través de un diseño

narrativo propio como puesta en práctica del uso de las mecánicas planteadas. La agencia se manifiesta en el día a día de una persona a la hora de ejecutar acciones, siendo esta la sensación de autoría de las mismas. Los videojuegos, como medio que pretende dar al jugador un papel activo en su desarrollo, pretenden replicar esa sensación.

Es por ello que la finalidad de este proyecto es determinar una serie de elementos o recursos que, aplicados a un diseño narrativo, permitan replicar una sensación de agencia en el jugador.

Por ende, este diseño propio mostrará una serie de estrategias que permitan al jugador sentir que forma parte de la experiencia de juego, que tiene un impacto en el desarrollo de los acontecimientos. Es decir, se pretende a través de dichos mecanismos que el jugador sienta que sus decisiones son libres y tienen un peso, una influencia y no que parezcan actos prefijados en la historia.

El diseño narrativo servirá como ejemplificación de las herramientas establecidas a partir de las conclusiones de la investigación. Con esto se pretende plasmar la utilidad de dichos mecanismos y su importancia a la hora de desarrollar una narrativa. Este diseño será presentado en un formato navegable, acorde a los estándares de la industria.

A la hora de presentar documentación sobre el diseño del juego no se utiliza un formato convencional. En la industria se hace uso de diferentes formatos navegables que permiten a los equipos acceder al contenido de una forma fluida e interactiva. Esto se realiza a través de una distribución del contenido narrativo a través de Google Sites.

3.1 Objetivos específicos

- Establecer una definición del sentido de agencia. Se busca establecer una definición a través del análisis de diferentes corrientes, con el objetivo de dar una visión general que pueda ser plasmada en el diseño narrativo propio.
- Demostrar el vínculo entre el sentido de agencia y la inmersión. Se investigará acerca de la relación de codependencia de ambos conceptos en videojuegos.
- Establecer un compendio de estrategias y mecánicas utilizadas en videojuegos para generar agencia. Se realizará una investigación sobre cómo se genera un sentido de agencia en videojuegos centrada en artículos, entrevistas a diseñadores y otro tipo de publicaciones. Este segundo punto en la investigación se enfoca en determinar diferentes herramientas con el fin de buscar paralelismos entre los

misimos. Estos paralelismos nos permitirán establecer una hoja de ruta a la hora de determinar cuáles son las herramientas más útiles para generar el sentido de agencia.

- Elaboración de una investigación de campo. Se elaborará una investigación con el fin de confirmar o refutar los resultados obtenidos de la investigación sobre las herramientas utilizadas en videojuegos. Esta investigación de campo se centrará en una muestra de en torno a 12 títulos, escogidos por su fuerte componente narrativo. Se elaborará una lista de criterios sobre distintos aspectos de los juegos con el fin de establecer los recursos más utilizados y evaluar su efectividad. De esta forma podemos saber qué estrategias funcionan, en qué situaciones y en cuáles no. Con ello determinaremos no solo las herramientas, sino también las causas por las que se pierde el sentido de agencia o la inmersión.
- Extracción de conclusiones. Extracción de las conclusiones de la investigación realizada en torno a la agencia. Se establecerán unas respuestas ante las preguntas planteadas en la hipótesis a partir de los datos recabados en la investigación.
- Elaboración del *worldbuilding* que dará forma al mundo del diseño narrativo. Este *worldbuilding* establecerá las bases que sustentan las reglas del juego. Además, abordará historia, timeline, así como disposiciones económicas, sociales y culturales del universo creado en el proyecto.
- Elaboración de tres fichas de personajes. Se elaborarán los perfiles de 3 personajes principales de la historia detallando en cada uno perfil físico, psicológico y social, metas, objetivos, intención, motivo, etc.
- Elaboración de scripts. Se elaborarán 2 scripts de misiones donde se apliquen los principios extraídos de las conclusiones de la investigación. Estos scripts tendrán desarrollados todos los elementos de las misiones, incluyendo diálogos, descripciones, ambientación, ramas de desarrollo y diagramas de flujo.
- Implementación de los contenidos en un formato navegable. Se desarrollará un formato navegable para mostrar el diseño realizado acorde con los utilizados en la industria.

4. Plan de desarrollo

A la hora de desarrollar el proyecto se establece un plan de desarrollo. Se hace uso de la herramienta HacknPlan para delimitar los hitos a completar durante las distintas fases de desarrollo. Este plan de desarrollo se divide en investigación, diseño narrativo y postproducción.

4.1 Investigación

Al final de esta parte se pretende haber culminado el proceso de investigación y extraído las conclusiones del mismo.

Se da comienzo a la investigación el día 20 abarcando el concepto de agencia desde una perspectiva general. Es una tarea que pretende establecer unas bases generales, tomando referencias de distintos ámbitos para, posteriormente, centrarse en las distintas teorías e ir pasando de un plano general a uno específico. Las tareas de investigación se añaden de forma progresiva y acumulativa. La investigación sobre la acción contemporánea comienza a los 9 días de haber iniciado la primera parte de la investigación.

Esta decisión se debe a la gran relación que hay entre las principales teorías sobre agencia, lo cual hace que al investigar sobre, por ejemplo, la teoría de la acción contemporánea, se haga referencia a principios de otras teorías u otras corrientes de estudio. Esto nos permite enriquecer nuestra investigación desde varias perspectivas al mismo tiempo. Esto mismo se aplicará en la investigación desde el ámbito de los videojuegos. Para facilitar este proceso se irá documentando de forma diaria el estado de la investigación, plasmando de forma escrita los avances. Se pretende con esto que la documentación esté al día para evitar cualquier tipo de retraso en el desarrollo del trabajo.

Este bloque destinado al videojuego se divide en varias fases que se inician de forma similar al primer bloque. En este caso se da comienzo con el concepto de inmersión, y tratando de establecer una relación con la agencia. A partir de este punto se investiga a partir de artículos, trabajos y demás, sobre las diferentes técnicas para generar agencia.

Con el paso del tiempo, según se avanza en la investigación van surgiendo nuevas herramientas para generar agencia con distintos planteamientos. Esto ha supuesto una serie de cambios con respecto al planteamiento inicial.

Para el día 6 de febrero de 2021 se tenía planeado realizar la extracción de conclusiones. Pese a que se ha seguido de forma continuada el desarrollo de la documentación, la cantidad de fuentes consultadas ha sido mayor de lo esperado. Esto se debe en parte a la dispersión del contenido con respecto a la agencia en el videojuego. Esto sin embargo no ha hecho más que ayudar a mejorar la investigación. Gracias a haber invertido más tiempo en investigar sobre las distintas herramientas y su aplicación, errores a evitar y diferentes enfoques a tomar se ha logrado establecer una visión más completa. De esta forma fue a finales de marzo que se finalizó el bloque de investigación. Sin embargo, esta investigación se ha ido actualizando con el desarrollo del diseño narrativo propio con pequeños aportes con el fin de mejorar el resultado final.

Se han mantenido varias sesiones con el tutor para llevar un control del desarrollo del proyecto, así como para orientar determinados aspectos de la investigación.

4.2 Diseño narrativo

Pese a los cambios acontecidos durante el desarrollo se ha mantenido la proporción de días. Se ha hecho uso de periodos de entre 15-20 días para realizar *worldbuilding* y personajes. Ambos puntos se han ido solapando debido a que se definieron actos del personaje que tienen repercusión en el mundo. Se continuó con este procedimiento durante los meses de mayo y junio hasta completar el desarrollo del diseño.

5. Estado del arte/Estado de la cuestión

La agencia es un concepto ambiguo y de difícil concreción. A lo largo de la historia reciente, se han planteado distintos enfoques con el fin de definir en qué consiste, cuándo se da o qué elementos la constituyen. Siendo el objetivo de este trabajo establecer un compendio de mecánicas para poder generar agencia en videojuegos, se entiende que en primer lugar se debe comprender qué es la agencia desde su raíz teórica. Los videojuegos, como medio de expresión artística más moderno, parten de interpretaciones ya existentes adaptadas a sus posibilidades. Por ello, esta investigación comenzará analizando qué es

la agencia desde la neuropsicología y la filosofía de la acción. Con ello, será posible establecer una definición de lo que es la agencia para posteriormente poder interpretarla en el medio del videojuego.

5.1 La perspectiva de la neuropsicología

Desde la neuropsicología¹, se entiende la agencia como el sentido de agencia, haciendo generalmente referencia a este sentido como algo similar a la sensación de control. Una definición que puede servir como punto de partida para concebir el sentido de agencia es la establecida por Gallagher (2000), quien define el sentido de agencia como “el sentimiento de ser uno quien está causando o generando una acción” (p.15).

La atribución de la autoría de una acción se presenta continuamente y condiciona el comportamiento humano en su totalidad. Ser el causante o promotor de la acción determina a quién pertenece el rol de protagonista, quién es el agente del acontecimiento. De la definición de Gallagher (2000) se extrae la importancia de la causalidad de la acción, es decir, “yo como individuo soy la causa del acontecimiento”, pero además de ser la causa de la acción esa acción tiene una razón de ser. La intención por la que se realiza una acción es generar un cambio en el entorno, una transformación.

Se entiende, por ende, que es imposible comprender el sentido de agencia como un concepto aislado, se debe contemplar que la agencia está sustentada por un conjunto de elementos que, de forma coordinada, generan la sensación de ser uno mismo el motor de las acciones. Esta premisa se sustenta en que a la hora de definir los hechos que conforman la existencia de una acción, es imposible definirlos sin tener en cuenta diversas variables, componentes que influyen en el devenir de la acción propiamente dicha. Estos elementos condicionan la definición de sentido de agencia y es en ellos donde se debe hacer hincapié a la hora de entender el sentido de agencia.

Haggard, Gallagher, Eitan y Wegner, determinan que el sentido de agencia está vinculado a distintas variables tales como el sentido de propiedad, la voluntariedad, la motivación, el control o la causalidad. Estos autores y los componentes definidos a

¹ El Colegio Oficial de la Psicología de Madrid (2019) define la neuropsicología como “una rama de la neurociencia que estudia las relaciones entre el cerebro y la conducta tanto en sujetos sanos como en los que han sufrido algún tipo de daño cerebral”.

continuación parten de la definición de agencia desde la perspectiva de la neuropsicología, pero son de igual forma considerados por la teoría de la acción.

Haggard (2015) establece una distinción entre los actos en función de su **voluntariedad**. Aquellas experiencias basadas en la intención de actuar y en la elección entre variables se encontrarán dentro de lo que abarca al sentido de agencia. Así mismo, determina que aquellos actos que carecen de elección del emisor no corresponden al sentido de agencia, sino que dependen solamente de lo que los filósofos definen como propiedad o sentido de propiedad, como los actos reflejos.

“Ownership refers to the feeling of ‘mineness’ – that is, the feeling that an object is specifically linked to one’s self.” [Propiedad se refiere al sentimiento de “ser mío”- que es, el sentimiento de que un objeto está específicamente ligado a uno mismo.] (Haggard, 2015, p.4).

Se plantea en este caso la propiedad como **pertenencia**, es decir, si yo muevo la pierna, esta se mueve debido a que yo quise, y además se mueve en consecuencia a mi propiedad sobre ella, pues es parte de mi cuerpo. ²

Este sentido de propiedad es parte del sentido de agencia, siendo el sentimiento de pertenencia de nuestro cuerpo. El cuerpo es una extensión de la voluntad de uno. Gracias a ello es que es posible diferenciar entre la voluntad de llevar a cabo la acción y la acción física como tal. O lo que es lo mismo, el movimiento per se, que se ejecuta debido a la pertenencia del cuerpo, y la intención de realizar dicho movimiento, llevada a cabo por el agente.

Es posible proyectar este planteamiento al videojuego. Se debe partir de la premisa de que el jugador controla un avatar. El avatar, controlado a través de un periférico, es una extensión del jugador, por lo que los movimientos que el avatar realiza son los que el jugador quiere realizar voluntariamente. Es decir, existe un vínculo de propiedad entre el jugador y el avatar, siendo esta propiedad del jugador y moviéndose según sus intenciones. Esa distinción que hace Haggard de “mi cuerpo se mueve” y “se mueve porque quise” se mantiene, pues el avatar actúa como representación virtual del cuerpo del agente.

² Haggard establece que el hecho de que la pierna se mueva por voluntad del sujeto es lo que la vincula exclusivamente a dicho sujeto y por ende es de su propiedad.



Figura 1. God of War (Sony Santa Mónica, 2018).

Teniendo esto claro es posible aplicar los principios del sentido de propiedad en el jugador a través de los movimientos del personaje. Este ejemplo permite visualizar cómo se extrapola el sentido de propiedad al jugar a un videojuego y será muy útil a la hora de generar una respuesta en el jugador en función de si se busca que experimente sentido de agencia o si se pretende distorsionar.

La existencia de un vínculo de propiedad entre el agente y el objeto, el cuerpo, implica a su vez una jerarquía de **control** sobre el mismo. Se determina entonces la importancia del control en la agencia. El mismo Haggard hace énfasis en establecer la agencia como la sensación de control sobre las acciones.

Esta consideración plantea varias incógnitas. El control puede experimentarse en acciones en las que el agente no es la causa, por lo que quiere decir que el rol del agente puede ser secundario. En estas acciones, ¿experimenta el agente agencia? Por otro lado, si lo que determina la agencia es el control, ¿cuál es la importancia de la causalidad?

Previamente se partió de una definición de agencia como sensación de ser causa de una acción y al agente como el protagonista. Se podría pensar en esto como una contradicción al plantear la agencia como una sensación de control. En este punto entran en conflicto varios planteamientos. Por un lado, existe quien considera que ser el motor o la fuente de la acción es lo que determina la agencia como Gallagher y por otro está quien atribuye al control la agencia como Haggard.

Ambos planteamientos consideran que debe de existir una intención por parte del agente, pero discrepan en el factor que determina el sentido de agencia. No obstante, existe quien considera que es a través de la interacción de estos elementos que se produce el sentido de agencia. Pacherie (2007), expone que la interactividad de los componentes que conforman el sentido de agencia es lo que produce esa sensación de autoría. Según esta interpretación, hay que evaluar los componentes como partes complementarias de la agencia. De esta manera se muestra una relación de codependencia entre los factores que determinan el sentido de agencia. Es decir, tanto la causa como el control, son en definitivas variables en cuya interacción se encuentra que el agente pueda experimentar un sentido de agencia. Esto no hace más que reforzar la perspectiva del sentido de agencia como algo coral como se definió anteriormente.

Por otro lado, existen dos componentes que forman el sentido de agencia (Farrer and Frith, 2002; Gallagher, 2012; Synofzik et al., 2008): el sentimiento de agencia o “feeling of agency” y el juicio de agencia o “judgment of agency”.

Synofzik (2008) establece una diferencia entre ambos componentes. El sentimiento de agencia es anterior a la acción. Es el sentimiento de ser el agente, aquel que realiza la acción. Se limita a ser el control que diferencia si el sujeto es quien provoca las acciones de manera voluntaria, pero sin preocuparse por las acciones en sí.

El juicio de agencia, por otro lado, evalúa los resultados obtenidos a partir de la ejecución de la acción, es decir juzga los cambios acontecidos tras completar la acción. Estos cambios abarcan todo lo producido entre la premeditación y la ejecución. El análisis determina si la acción ha sido realizada por elección propia o si el agente que realizó la acción no es uno mismo. Es importante recalcar la importancia de los factores externos que influyen a la hora de determinar el agente de la acción, el entorno, los conocimientos previos sobre la acción, etc.

Ambos componentes pueden diferir ante acciones no controladas por el individuo. Ante una acción inesperada, el sentimiento de agencia jamás establecerá como propia la acción. Sin embargo, el juicio de agencia sí puede atribuir al individuo el rol de agente en la acción teniendo en cuenta antecedentes y entorno. Esta distinción entre juicio y sentimiento remarca la distinción de factores dentro de la agencia como la causa y el control. En función de la interacción de estos factores pueden darse distintas interpretaciones de una acción y atribuirse o no la autoría al agente.

Retomando el juicio de agencia, Vlek (2014), establece tres principios necesarios para que se experimente correctamente. En primer lugar, el principio de **prioridad** establece que debe existir una intención de actuar que preceda inmediatamente a la ejecución de la acción. Es decir, una premeditación.

En segundo lugar, se encontraría el principio de **consistencia**. Esto indica que la respuesta percibida ante la acción debe encajar dentro de los resultados predichos. Este principio establece un vínculo necesario entre lo que se espera que ocurra y lo que acabará ocurriendo. De esta manera, a través de la **intención** del agente se establece si es quien ha ejecutado la acción. Este principio no determina que los resultados deban de ser exactos a lo que se predijo, pero sí que entren dentro de un rango esperable y no difieran por completo.

El tercer principio es el principio de **exclusividad**. Este principio liga la causa principal de una acción al pensamiento único de un individuo, es decir son los pensamientos del agente lo que le hace el causante de la acción.

Estos principios son bastante vulnerables ante distintos mecanismos que pueden influenciar el juicio de agencia. La causa de esta vulnerabilidad se encuentra en que el juicio de agencia se limita a una evaluación de los resultados. Si se establece un escenario donde se lleva a cabo una acción premeditada, sabemos cómo se encuentra el escenario antes de la acción y después, pero atendiendo sólo a lo conocido. El juicio de agencia no puede evaluar aquellas variables que desconoce, este se centra en unos resultados propios del individuo, pero carece de conocimientos de la naturaleza del entorno. Es aquí donde surge el concepto de **ilusión de agencia**.

Wegner (1999) define la ilusión de agencia como “the illusion of controlling an event that is not actually under one’s control. Also called illusion of will”. [La ilusión de controlar un evento que no está realmente bajo el control de uno. También llamado ilusión de voluntad.].

Una ilusión de agencia se produce cuando el agente siente que está causando una acción sin realmente estar haciéndolo. Estas situaciones ocurren siempre por la alteración de alguno de los elementos que permiten definir el juicio de agencia de una acción.

Wegner (2003), establece un compendio de diferentes indicadores que influyen en el juicio de agencia. La presencia de estos indicadores, si bien no suponen que haya una

ilusión de agencia sí que están presentes cuando esto ocurre. La ilusión ocurrirá solamente cuando estos factores sean manipulados con ese propósito.

Se hace énfasis en plantear el sentido de agencia como un suceso ambiental donde los factores externos y su interacción con el agente influyen en el sentido de agencia y el sentido de propiedad. Esto se aplica a todo el procesamiento de la acción, desde la premeditación hasta las consecuencias. Todo el procesamiento de la acción corresponde al análisis del juicio de agencia y se respetan los principios establecidos por Vlek.

Desde el planteamiento de Wegner se establece que la agencia no es más que una ilusión generada por el sujeto, de igual manera que cuando se percibe el color, se percibe la agencia, no es algo real sino una interpretación. Esto se determina “conscious will” o voluntad consciente. La ilusión es generada a través de los distintos indicadores.

Estos indicadores son factores ambientales y físicos, que delimitan dónde se encuentra el agente y cuáles son sus circunstancias, respuestas físicas o sensoriales recibidas, consecuencias de los actos, intenciones, constructos sociales, deseos, etc. Sobre ellos pueden suceder dos alteraciones, que no se den o que se manipulen. Si los indicadores son manipulados, el sujeto puede sentir sin estar haciendo, dándose una ilusión de agencia.

Este concepto de la ilusión de agencia genera bastantes frentes sobre si realmente la agencia se genera en base a una sensación propia o es algo inducido que no se puede controlar. Surgen de la búsqueda de dar una explicación a la existencia de la agencia los dos principales modelos de la neuropsicología. Estos son el modelo comparativo y el modelo causa mental aparente. Es importante entender cuáles son estos 2 principales planteamientos sobre el funcionamiento de la agencia para poder actuar sobre ella.

El modelo comparativo, toma como origen del sentido de agencia la interacción del sistema motor. Según este modelo, la proyección de las intenciones en acciones del sistema motor es lo que genera un sentido de agencia. Nuestras acciones son precedidas

por intenciones y objetivos. A través del sistema motor, al plasmar las intenciones de forma voluntaria se experimenta la agencia.

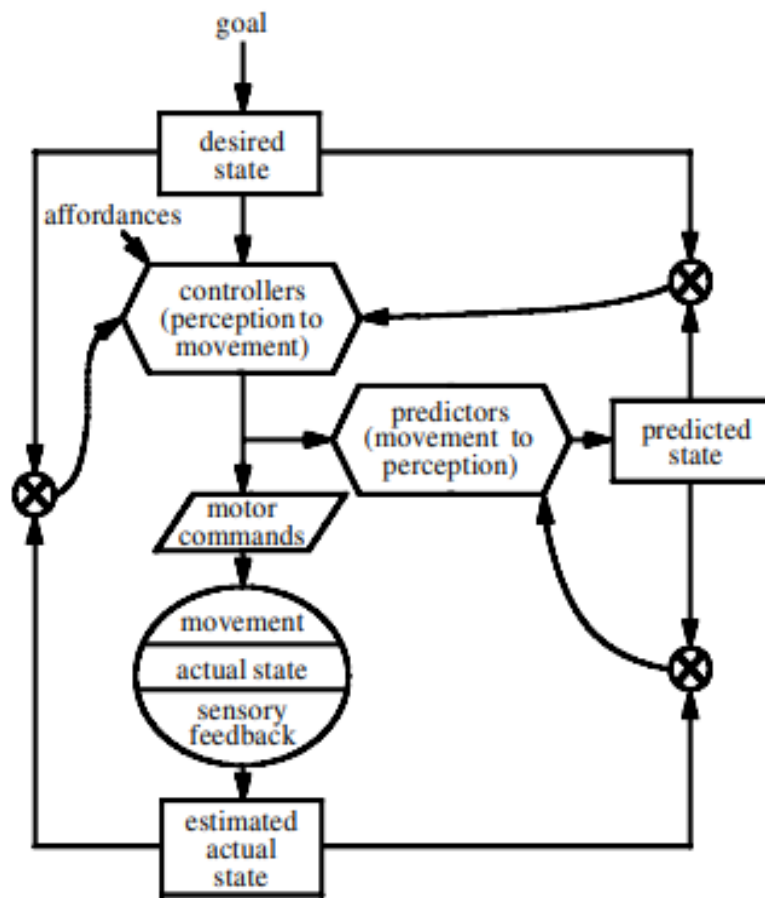


Figura 2: Diagrama del modelo comparativo (Frith, Blakemore, & Wolpert, 2000).

Este modelo atribuye la existencia del sentido de agencia a acciones que corresponden a los resultados predichos en un tiempo subjetivo. Así mismo, sugiere que de la comparación entre el *feedback* visual percibido y lo esperado es que surge el sentido de agencia de tal manera que cualquier discordancia en esta comparación implica una ausencia del sentido de agencia (Haggard, 2015). Esto puede suponer un problema, ya que los agentes pueden experimentar un sentido de agencia en acciones que no cumplen los hechos predichos, pero sí controlan la acción.

Otro factor interesante es que este modelo determina la presencia del sentido de agencia a partir de la ausencia de discordancias, es decir si no hay errores en la comparación. Este es uno de los motivos por los que el modelo comparativo no es suficientemente completo. Por otro lado, este modelo no considera una distinción de componentes en el juicio de agencia dejando de lado la distinción de Synofzik y por ende los principios del juicio de agencia de Vlek. La alternativa a este modelo es el modelo

causa mental aparente, elaborado por Wegner y Wheatley, 1999, que trata de enmendar los principales problemas que el modelo comparativo presenta.

El modelo causa mental aparente surge tratando de dar otro planteamiento al origen del sentido de la agencia desde un enfoque más completo. Este modelo desecha la idea del modelo comparador de focalizar la detección del sentido de agencia en el sistema motor. En este caso, se plantea que cuando el sujeto realiza una acción de manera voluntaria hay un camino causal inconsciente que es responsable de la acción. Así mismo, hay un camino causal inconsciente que relaciona la acción con la intención. Es decir, en este planteamiento de lo único que el agente es consciente es de la intención de realizar la acción. Se desacredita la participación de la conciencia del agente en la comunicación interna del sistema motor. Además, este modelo atiende a los principios establecidos dentro del juicio de agencia, prioridad, exclusividad y consistencia, algo que el anterior modelo omitía. Así mismo, este modelo distribuye el sentido de agencia en grados lo que permite que cada individuo experimente la agencia a una intensidad diferente dando mayor variedad en la medición de la misma.

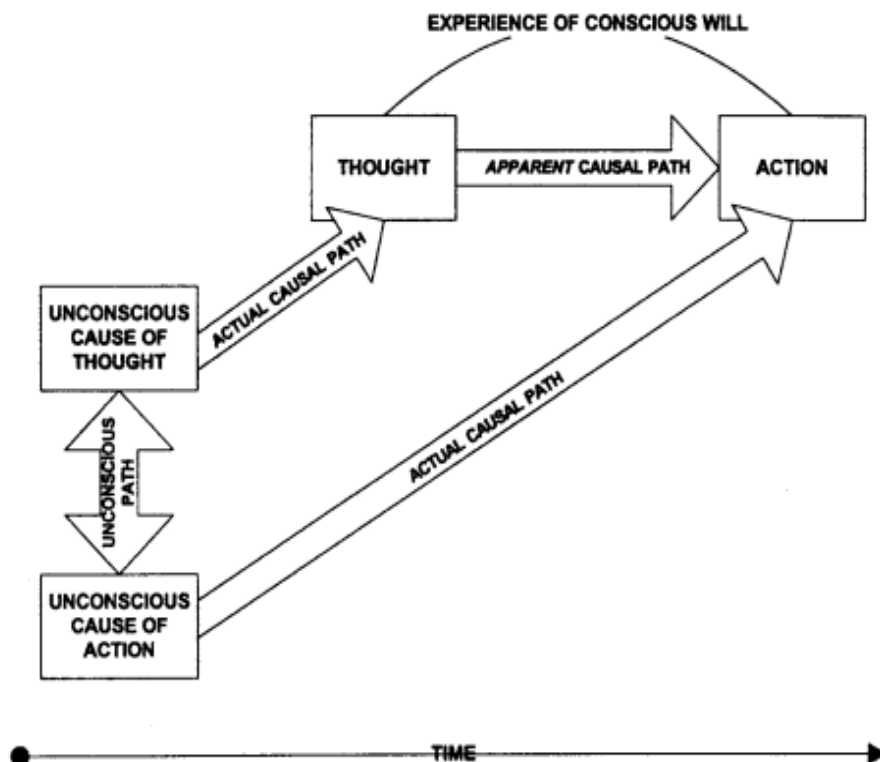


Figura 3: Diagrama del modelo causa mental aparente (Wegner & Thalia 1999).

El modelo determina que la relación entre el pensamiento de actuar y la acción es lo que genera el sentido de agencia. Si nuestra intención de actuar surge antes de la acción, es coherente con la misma entonces se produce la agencia.

Recordar que Wegner y Wheatley (1999), denominan al sentido de agencia voluntad consciente y consideran que es una experiencia ilusoria, pues la intención o voluntad del individuo de realizar la acción no es más que el inicio de lo que realmente inicia la acción, que es algo interno y desconocido para el agente. Es por esto que, realmente, no estamos siendo nosotros a través de nuestras intenciones quienes actuamos, sino un compendio de mecánicas internas. Al no ser el ser humano consciente de esos procesos internos, lo achacamos a una falsa sensación de autoría. Esto permite que entre otras cosas se experimente sensación de control y causalidad sin ser ninguna de estas reales.

5.2 La perspectiva de la teoría de la acción

Si bien la neuropsicología ofrece una definición bastante amplia de lo que es el sentido de agencia y cómo funciona, lo hace atendiendo a los procesos internos del agente. Para tener una definición completa de lo que es el sentido de agencia hay que hablar de la filosofía de la acción. Es importante establecer un previo. A la hora de investigar la agencia, a diferencia de la neuropsicología, que se centra en el sentido de agencia para dotar de autoría al agente, la filosofía de la acción lo hace desde el concepto de agencia. La filosofía de la acción trata de dar luz a cómo el agente influye en la acción y en función de ello atribuye agencia. Por ello, pese a que existe un sentido de agencia reconocido por parte de esta disciplina, es bajo el término agencia donde se encuentran los conceptos que se van a tratar.

En primer lugar, se debe establecer una definición general de la filosofía de la acción. La enciclopedia Britannica, define la filosofía de la acción como “una rama centrada en establecer una distinción entre situaciones que suceden a un individuo y situaciones provocadas por el individuo.” En esta vertiente se consideran elementos como la voluntad, el deseo, el libre albedrío, la responsabilidad, la deliberación, la decisión y la intención.

Según esta rama de la filosofía, la agencia parte de un enfoque en el que el ser humano tiene como elemento determinante de la autoría de sus acciones la **intención**. A través de la existencia de una intención es que se puede distinguir entre comportamientos

voluntarios e involuntarios. Tal sería su importancia que se la considera el fin último de la acción humana.

Este planteamiento sustenta la autoría de las acciones en la percepción del agente de intentar llevar a cabo dicha acción. Es decir, si el agente tiene **intención** de ejecutar una acción, la existencia de ese sentimiento es el rasgo que se atribuye la agencia. En la enciclopedia de filosofía de Stanford, Schlosser (2019) determina que el agente es aquel capaz de realizar una acción y, por ende, la agencia denota el ejercicio de esa capacidad.

Davidson (1971) plantea varios ejemplos donde se plantea que lo que determina que una acción es eso y no un acto involuntario es la intención. Si, por ejemplo, se establece una acción donde intencionalmente un agente derrama su taza de café, en esta acción existe una intención clara por parte del agente. Por otro lado, si el agente tropieza con alguien y el café se cae, esa acción no pertenece al agente ya que no fue su intención ejecutarla, por ende, no existe agencia en ella.

Que la agencia resida en la intención, permite determinar que el agente tiene un rol siempre activo en la acción. La enciclopedia de filosofía de Stanford nos proporciona una distinción a la hora de determinar la naturaleza de una acción. “This theory says, very roughly, that something is an intentional action and done for reasons just in case it is caused by the right mental states and events in the right way. The right mental states and events are states and events that rationalize the action from the agent’s point of view (such as desires, beliefs, and intentions).” [Esta teoría dice, de forma resumida, que algo es una acción intencionada y hecha por una razón solamente si está causada por los determinados estados mentales y eventos. Los estados mentales correctos son estados y eventos que racionalizan la acción desde el punto de vista del agente (tales como deseos, creencias e intenciones)]. Es por ello que se deben separar las acciones en eventos que ocurren al agente y los que el agente produce. La agencia se produce en aquellos eventos producidos por el agente estableciendo una distinción entre acción y movimiento involuntario.

Uno de los principales autores de la agencia desde la filosofía de la acción es el ya nombrado Davidson (1963), quien a través de la teoría causal de la acción establece la agencia en una acción según tres elementos: intención, comportamiento y resultado. Esta teoría es una continuación de la teoría de la acción donde se pone como foco del origen de la acción la causa del agente.

Davidson, considera que a la cadena de acontecimientos establecida como intención-acción hay que añadirle una tercera variable. Según este planteamiento, la **intención** genera un **comportamiento** que a su vez genera unos **resultados**. Añadiendo esta tercera variable, se determina que al proceso de intención-acción corresponde un desenlace de la acción, lo que se consigue tras ejecutarla. Esos resultados pueden concordar o no con lo que se esperaba que ocurriera, pero en cualquier caso su función es la de **retroalimentar**.

Si se analiza este planteamiento, es bastante lógico, ya que el individuo, al realizar una acción **voluntaria**, la realiza con intención de lograr algo, pero serán los resultados los que determinen si la manera de actuar debe modificarse o mantenerse. Este análisis, anteriormente infravalorado, permite comprobar si los medios a través de los cuales se pretende cumplir con la intención son eficaces o no. La retroalimentación servirá para que el sujeto refuerce sus pautas de conducta, es decir para que considere repetir la conducta o para buscar una nueva forma de actuar.

Se ofrece de esta forma una perspectiva mucho más completa que la teoría estándar de la acción. Se refleja a partir de este modelo una estructura que el agente sigue cuando realiza una acción de forma intencional y por ende manifestando agencia. De este modo, si se pretende analizar o prever el comportamiento de un agente podemos descubrir sus razones a través de los resultados y de cómo modifica su comportamiento tras evaluarlos.

Trasladándonos al diseño de juego, entender la agencia en una acción como una cadena causal permite establecer un escenario donde se den las condiciones para que el agente ejecute los comportamientos que el diseñador quiere a través de, por ejemplo, *feedback* que recibe. Continuando en este aspecto, el planteamiento causal, concretamente la distribución en tres componentes, ofrece la posibilidad de incidir con mayor influencia en la agencia que experimenta el agente en el videojuego. Es decir, el diseñador puede afectar a las causas, consecuencias, etc. para generar agencia en el jugador. De ello bebe bastante el diseño de juego. A la hora de conducir el comportamiento del jugador, el *feedback* es lo que marca un cambio en su forma de actuar para lograr un objetivo.

Por otro lado, la teoría causal definida por Davidson hace hincapié en que, a la hora de definir una acción para determinar la agencia, se deben tener en cuenta los estados mentales previos a llevar a cabo la acción como el deseo o la aspiración. Esto quiere decir que para evaluar una acción hay que entender sus causas. Estas causas, crear algo,

pretender algo o tener intención de hacer algo permitirán entender por qué la acción toma un rumbo determinado por parte del agente. De las causas se debe determinar una principal, razón primaria, que es la que provocó la acción.

Esta se manifiesta como una creencia o una inspiración que incita a la realización de la acción. Davidson define la causa primaria como “the reason why an agent did something is often a matter of naming the pro attitude (a) or the related belief (b) or both; let me call this pair the primary reason why the agent performed the action.” (p.4 cp3) [la razón por la que un agente hizo algo es normalmente un tema de nombrar la actitud(a) o la creencia relacionada(b) o ambos; déjenme llamar a esto la causa primaria por la que el agente realiza la acción.] Teniendo en cuenta que el ser humano es un ente complejo donde distintos sentimientos, creencias o metas incitan a llevar a cabo acciones, establecer una jerarquía es fundamental a la hora de hacer un análisis de la acción.

En el ejemplo expuesto por Davidson “Giraré a la izquierda para ir a Katmandú” sabemos la intención, ir a Katmandú, pero para conocer la razón primaria necesitamos más información. Si el ejemplo continuara con “Quiero ir a Katmandú porque hay un tesoro”, en ese caso se conocería la causa principal, la creencia o inspiración para realizar la acción. Esto requiere de una premeditación por parte del agente, lo cual liga la cadena causal de acontecimientos en una acción a otra previa para justificar su existencia. Ahí reside la importancia de conocer la causa primaria, poder establecer una motivación, un punto de referencia en torno al cual se puede dar sentido a una acción.

Una teoría que trata de mostrar los errores de la exposición de Davidson es la aportada por Frankfurt (1978). En ella se expone que la idea de distinguir entre acciones y actos según la existencia de una causa es errónea. Frankfurt (1978) determina que las acciones sí tienen una causa, pero de igual manera los eventos no intencionales también tienen una. Según este enfoque, lo que desacredita las teorías causales como la de Davidson es que no tienen en cuenta el contexto y el tiempo de actuación de una acción. Uno de los ejemplos propuestos sería el de un hombre que en una fiesta pretende cometer un robo y la señal para iniciarlo es derramar una copa. El hombre derrama la copa por estar muy nervioso, no porque quiera dar la señal. De cualquier manera, la señal es dada. Es por ello que establecer una cadena causal previa al desarrollo de la acción como elemento delimitador es insuficiente ya que solamente se tiene en consideración una circunstancia favorable a la realización de la acción. Lo que realmente determinaría que el evento fue una acción es que se actuó voluntariamente en ese preciso momento.

Según Frankfurt (1978), hay que tener en cuenta la faceta que juega el cuerpo y los movimientos corporales a la hora de establecer la intencionalidad y la causa de una acción. Partiendo de que el agente, a través de su cuerpo, es quien ejecuta las acciones, es posible diferenciar entre los movimientos guiados por el agente y los que no. De esta forma se plantea que las acciones son eventos cuyos movimientos involucrados son guiados por el jugador mientras que los otros eventos no. Este planteamiento plasma el vínculo entre cuerpo y agente a la hora de realizar la acción. Ante dos acciones con igual resultado habría que centrarse en la voluntariedad para determinar si la acción parte del agente y se puede atribuir agencia.

Algo similar a esta distinción es la perspectiva del sentido de propiedad expuesto por Haggard (2015), donde se establecía un vínculo agencia propiedad a la hora de realizar las acciones voluntarias. Si bien en la teoría de Frankfurt no se plantea ni se cuestiona la propiedad del cuerpo por parte del agente, sí se entiende que los movimientos son guiados por el agente debido a que el agente a través del cuerpo es quien ejecuta los movimientos, es decir que se entiende que el cuerpo es parte del agente. Este planteamiento viene a reforzar que la importancia de una acción a la hora de establecer agencia, no recae en los acontecimientos previos sino en la propia voluntad del agente.

El planteamiento expuesto por Frankfurt permite completar el enfoque de la teoría causal. Esta revisión no niega que las acciones sean voluntarias debido a la existencia de una causa que motiva a las mismas, sino que aporta la importancia del cuerpo y desmiente que los acontecimientos previos determinen la autoría de la acción. Esto último no desacreditaría la definición de causa ya que entendemos causa como aquello por lo que se busca generar la acción. Frankfurt trata de desligar que las acciones previas determinen si una nueva acción es o no es voluntaria por el mero hecho de preceder a una acción. Esa cadena de acontecimientos es la que en ocasiones carecerá de validez a la hora de establecer la causa en una acción y por ende la agencia. Por ello, a la hora de plantear el origen o la causa de la acción, debe tenerse en cuenta que los acontecimientos previos solamente podrán ser utilizados como origen causal en caso de que la intención del agente surja de ellos.

5.3 Estableciendo una definición general

Una vez abordadas ambas posturas sobre el concepto de agencia es posible establecer una serie de puntos clave para poder establecer una definición general de la agencia. Estos puntos extraídos a continuación servirán de guía a la hora de abordar la agencia en el medio del videojuego.

La postura de la neuropsicología se centra en determinar la agencia como una sensación manifestada en el agente a través de una serie de procesos internos. Desde esta concepción de la agencia se desprenden diferentes factores que a través de su interacción es que se experimenta la sensación de autoría de las acciones. Partiendo de la existencia de una **intención** o **voluntad** por parte del agente es que sensaciones como la propiedad, la causalidad y el control interactúan entre sí, generando en el agente el sentimiento de ser el autor de la acción.

Así mismo, con el objetivo de analizar el proceso del agente para atribuir una acción se establecen componentes de procesamiento como el sentido de agencia y el juicio de agencia. Todo ello en aras de determinar, a través de las transformaciones que sufre el entorno, si la acción fue llevada por uno mismo.

Por otro lado, la definición de un modelo de comportamiento para explicar el sentido de agencia se debe principalmente a ubicar el origen de la agencia. La neuropsicología pretende establecer una cadena de reacciones que justifiquen la existencia del sentido de agencia en el sistema nervioso de forma que este pueda ser analizado.

Abordando la perspectiva filosófica, la filosofía de la acción abarca un enfoque exterior. Si bien la neuropsicología se centra en los procesos internos del agente, la filosofía de la acción se centra en el impacto del agente en la acción. Se entiende al agente como aquel que ejecuta una acción y por ende autor de la misma. Concibiendo la agencia desde la intención como motor de la acción, la teoría causal y sus derivadas más refinadas establecen una cadena causal clara donde la intención nace gracias a unos antecedentes que incitan al agente a cometer la acción. Así mismo, se establece la necesidad de una respuesta a la acción para que el agente pueda evaluar si la acción se desarrolló según lo previsto.

Ambas perspectivas nos permiten tener una percepción de la agencia más completa que de haber decantado la investigación en una sola. La neuropsicología plantea los principios psicológicos que influyen en el juicio del agente.

Plasmándolo a nuestro medio, el videojuego, la neuropsicología nos proporciona la posibilidad concebir principios que permitirán la asimilación del avatar por parte del jugador, como es el sentido de propiedad de Haggard o la separación de la agencia en componentes como son el sentimiento y el juicio de agencia. El modelo de Wegner, donde se plantea la agencia como una ilusión, es el motor que permite entender que la agencia puede ser generada. Entendiendo el papel del diseñador como el proceso desconocido que atribuye la agencia, establecer al agente como causa nos hace comprender que es posible generar agencia en el videojuego.

La perspectiva filosófica, por otro lado, nos permite concebir la agencia a través de las transformaciones que el agente provoca. A la hora de plantear un diseño narrativo, las decisiones y la atribución que el jugador se haga a sí mismo se concibe a partir de este planteamiento y de la teoría causal. Es por ello que entender la necesidad de una cadena causal a la hora de que el agente realice una acción es necesaria, así como una retroalimentación donde el agente compruebe su impacto en la acción.

Ambas perspectivas comparten parte de su planteamiento o ven reflejado su enfoque en la otra teoría. Por ejemplo, de igual forma que Vlek propone un principio de exclusividad causal para que pueda darse la agencia, la teoría causal de Davidson establece de igual forma la necesidad de una causa principal dentro de la acción. Este hecho sumado a que ambas perspectivas no se desacreditan entre ellas hace que investigar en torno a ellas nos otorgue una visión más completa de lo que es la agencia y cómo se experimenta.

El objetivo de este primer bloque era establecer una definición de la agencia y cuáles son sus componentes. Si bien establecer ambos es posible, tras la investigación entendemos que definir la agencia como sensación de autoría es válido. No obstante, es una definición incompleta. Una perspectiva más completa sería definir la agencia como la sensación de autoría experimentada al ver la intención o voluntad de uno reflejada en la acción.

Teniendo claro cómo se genera la agencia, y partiendo de que a la hora de concebir las decisiones en un diseño lo haremos partiendo de la filosofía de la acción, vamos a tratar de establecer una relación entre la libertad y la agencia.

5.4 La libertad, la voluntad y el libre albedrío

A la hora de determinar cómo se manifiestan conceptos como la libertad, la responsabilidad o el libre albedrío debe hacerse tomando en cuenta las diferentes perspectivas que se están tratando. Partiendo del enfoque de la filosofía de la acción trataremos de dar una definición de lo que estos conceptos suponen para posteriormente relacionarlos con las posturas libertarianistas.

Según la sociedad española de filosofía analítica (SEFA), libertad de acción, es “la capacidad de actuar sin estar forzado a ello”. Esta puede tenerse o no y de igual manera puede ser ejercida o no. De ello depende actuar libremente. El término libertad lo asociamos directamente a la acción física, lo cual hace que entes distintos al humano puedan poseer dicha capacidad. Los animales, por ejemplo, poseen la capacidad de actuar con libertad dentro de su concepción de la misma ya que pueden ejecutar movimientos libremente. Si bien estos pueden actuar libremente no pueden ir más allá. El término libertad por ende sería una capacidad básica no definitoria del ser humano ya que no le hace diferente de otros entes. Esta capacidad de escoger libremente a la que uno se suele referir, aunque utilizando el término incorrecto, es la correspondiente al libre albedrío.

El término libre albedrío, *free will*, es un término más complejo que la libertad. Este se define como la capacidad de elegir o decidir lo que se materializará en una acción. Estas acciones que escoge el individuo se encuentran ligadas al agente en el sentido de la autoría de las mismas. El agente que determina qué elección escoger es el protagonista de la decisión tomada y por ende de él dependen. De igual manera, el agente es responsable directo de las acciones al haber sido él mismo quien decidió libremente qué decisión tomar. Es en este punto donde se formula la responsabilidad moral de una acción, es decir, las consecuencias de las acciones recaen sobre el agente. La representación del concepto de libre albedrío en los estudios filosóficos es bastante diversa. Generalmente, el término entendido en español como libre albedrío es entendido en inglés como libertad de voluntad o simplemente libertad, entendida como la libertad de poder llevar a cabo una acción voluntaria y no la libertad como lo contrario a esclavitud.

La definición de libre albedrío abarca esferas más complejas que la libertad. Las metodologías que reconocen la existencia del libre albedrío, las indeterministas, asocian su existencia a la valoración que hace el ser humano de sus acciones a través de conceptos

como la culpa, la duda o la propia responsabilidad. Estas cualidades son exclusivas del ser humano ya que es el único capaz de deliberar entre alternativas en función de conceptos como los anteriormente mencionados. Según esta premisa, a la hora de tomar una decisión, el ser humano tiene la capacidad de escoger libremente entre diversas opciones y actuar voluntariamente en consecuencia. Esto supone que el sujeto se debate entre lo que quiere hacer y sopesar las posibles acciones. La inclusión del término voluntad es fundamental para la cuestión que nos acontece, pues está directamente vinculada a la libertad.

Según la RAE, esta se define como “facultad de decidir y ordenar la propia conducta”. La voluntad es un componente necesario para que exista un sentido de agencia. Desde la propia concepción del sentido de agencia se hace mención a la necesidad de una voluntariedad en la actuación. Tanto desde la neuropsicología como desde la filosofía de la acción, la voluntad es necesaria para que se lleve a cabo una acción libre y se produzcan los acontecimientos que vendrán posteriormente. Considerando que el sentido de agencia es atribuido a las acciones cuyo autor es el agente, esta vendrá determinada porque o bien el agente inició la cadena causal de acontecimientos o tuvo intención de hacerlo. Independientemente se requiere una voluntad para que esto ocurra.

Por otro lado, se entiende el libre albedrío como la libertad de actuar según la voluntad, por lo que el concepto de voluntad se encuentra intrínseco en la definición de libre albedrío. Libre albedrío sería por ende la capacidad de llevar la voluntad del sujeto a la práctica de forma libre se culmine esa acción o no. Es más, generalmente a la libertad a la que se hace referencia de forma cotidiana cuando alguien se refiere a cómo ha realizado una acción es a la que se define como libre albedrío.

Si se parte de una premisa donde el agente es la causa principal y elemento activador de la acción, se debe cuestionar cuál es su grado de responsabilidad y libertad a la hora de actuar. Si se concibe, en el caso de un diseño de juego, un universo en torno a la figura de un agente que será el motor principal de los acontecimientos y que por ende recaerá sobre él las acciones, las causas e intenciones que den origen a la cadena causal de acontecimientos, se debe valorar si este puede experimentar libertad para actuar y; por otro lado, determinar qué grado de responsabilidad puede sentir por sus acciones en tanto y cuantos efectos estas tengan y opciones se le faciliten. De este modo, el jugador podrá experimentar la libertad de acción de una forma natural. Este concepto de responsabilidad fue abordado por Chisholm (1964), a través de una revisión del enfoque libertarismo.

Es importante dejar claro antes de seguir que el libertarianismo no tiene nada que ver con la corriente política y social conocida como liberalismo. Libertarianistas se consideran a los individuos, filósofos, científicos, entre otros que consideran del universo un elemento indeterminista y que por ende el ser humano puede ejercer un libre albedrío en sus acciones. Dentro de esta corriente existen 3 vertientes principales dependiendo de si la causa de los actos son el agente, eventos previos o si no existe causa. Es sobre la primera de ellas que se fundamenta el concepto “*agent causation*”, donde se establece que la causa que detona una acción es el agente que la lleva a cabo.

Se aborda el enfoque indeterminista puesto que se pretende concebir el videojuego como un ente vivo, no como un circuito cerrado donde el jugador pueda experimentar un estado de libre albedrío en sus decisiones. El jugador, en este caso agente, al experimentar el juego debe sentir que está siendo parte de una historia viva y es por ello que debe de actuar como si del mundo real se tratase asumiendo las reglas del juego, pero plasmando lo que tiene preconcebido sobre la libertad. Damos por sentado que el jugador presenta un sentimiento de inmersión con el juego ya que a priori todos los elementos que lo componen así lo pretenden.

Chisholm, (1964) considera que el ser humano es un ser moralmente responsable y que esa responsabilidad debe de exigirse siempre y cuando se cumplan unas condiciones. Considera un modelo de percepción de la libertad y la responsabilidad donde el agente es la causa principal de la acción y no un evento.

De igual manera sostiene que un agente solamente será responsable de una acción si tuvo una alternativa a la elección tomada. Para explicar esto se plantea un escenario donde una persona dispara a otra. Si la persona, agente, aprieta el gatillo pudiendo no hacerlo, esta actúa libremente y la responsabilidad moral debe caer sobre ella. Este caso implica que el hombre que disparó lo hizo de forma voluntaria y libre, pues disponía de una opción alternativa a la ejecutada a la que podía acceder sin ninguna coacción.

Si por el contrario existe un agente externo, como una tercera persona, que le fuerza a apretar el gatillo a través de hipnosis, coacción, etc., la acción no fue ejecutada con libertad ya que la persona que dispara no puede elegir si disparar o no. La supresión de una alternativa libre a la acción ejecutada es lo que elimina la voluntariedad de la acción ya que pese a que la persona aprieta el gatillo no tiene otra opción por lo que no es libre de actuar.

Esto permite determinar que el agente actuó con libertad cuando pudo elegir entre la acción o su opuesta. La responsabilidad del agente, además, depende de que este tuviera el control de las acciones que se llevaron a cabo. Si el agente fue capaz de decidir entre diversas opciones con libertad quiere decir que tuvo el control de las decisiones que tomó.

Sin embargo, no es necesaria la presencia de una tercera persona para limitar la libertad de un agente. Si nos centramos en el propio agente, sus deseos y objetivos condicionan su libertad ya que son la fuente de sus intenciones. Esto significa que independientemente de si el factor es externo o interno, si un elemento limita la capacidad de elegir libremente la responsabilidad no puede recaer sobre el agente. Bajo este pretexto, la responsabilidad depende de la existencia de libertad de elegir y de actuar. En caso de que estas se vieran coartadas se negaría la atribución de la responsabilidad.

Como fue indicado previamente, el planteamiento de Chisholm parte de un enfoque donde las acciones son causadas por el agente. Según este enfoque las acciones o eventos ocurren causados por el agente, teniendo la posibilidad de actuar libremente, con libre albedrío. Esto implica que los actos o eventos no son causados por un evento físico sino por un agente. Siempre y cuando el agente cumpla el principio de libertad de acción donde existe una alternativa libre a la acción tomada es que se le adjudicará la responsabilidad moral de la acción. Partiendo de esta base y haciendo apoyo en la teoría causal de la acción, para que el agente experimente agencia, la procedencia de la elección que inició la cadena causal debe ser libre. O lo que es lo mismo si el agente no actúa libremente no puede darse agencia.

Siguiendo con el concepto de libertad, Chisholm retoma la postura de filósofos clásicos como Aristóteles o Santo Tomás de Aquino. Haciendo uso de los planteamientos de este último, plantea que si dios es quien orquesta la acción se estaría cumpliendo el segundo caso de su planteamiento donde el agente no es libre.

Aquino establece lo siguiente, "every movement both of the will and of nature proceeds from God as the Prime Mover." [todo movimiento tanto de la voluntad como de la naturaleza procede de dios como ejecutor primario]. Chisholm utiliza esta cita para establecer que, en ese caso, dios estaría impidiendo al individuo que apretó el gatillo actuar con libertad, pues sería el mismo caso que si el agente estuviera hipnotizado. Por ende, el agente carece de responsabilidad al no ser libre de actuar voluntariamente. Esta

propuesta deslegitima el pensamiento de que la responsabilidad no depende de la libertad de la agente propuesta por los deterministas donde un ente superior orquesta las acciones y el agente es responsable de ellas.

Recordemos que ante la teoría causal propuesta por figuras como Davidson se encuentra el planteamiento de Frankfurt quien abolía la cadena de acontecimientos previos a la hora de determinar la agencia sustituyéndola por la importancia de la voluntad por parte del sujeto de realizar dicha acción. En referencia a la libertad, Frankfurt se reafirma en que es a través de la voluntad del sujeto que se puede determinar la libertad y la responsabilidad de una acción, pues es la propia voluntad la que permite establecer cuando hay agencia en una acción. Este planteamiento supone como eje principal de la libertad el cumplimiento de la voluntad del agente. Si este actúa según su voluntad es que lo está haciendo libremente, con libre albedrío.

Respecto a la responsabilidad, Frankfurt desestima el principio sobre el que se sustentaba Chisholm acerca de la necesidad de una opción opuesta a la elección tomada para que el sujeto sea libre. Al contrario de esta postura, Frankfurt sostiene que los seres humanos poseen capacidades como las motivaciones, intenciones y deseos que determinan su responsabilidad en las acciones.

Se establece una categorización entre los motivos que fuerzan al sujeto a realizar una acción. En este caso se diferencian entre deseos de primer y de segundo orden. Mientras que algunas especies animales son capaces de tener deseos de primer orden, hacer o no hacer algo, el ser humano es capaz de establecer deseos de segundo orden que son aquellos que se debaten entre querer o no querer tener un deseo de primer orden. Esto supone la existencia de la reflexión de los motivos que llevan al ser humano a cometer una acción. Entonces, para que un sujeto sea responsable de una acción deben coincidir los deseos de primer y segundo orden.

Frankfurt plantea el ejemplo de un drogodependiente el cual desea tomar drogas (primer orden), pues es un adicto, y además desea desear esas drogas (segundo orden), el deseo de primer orden y el de segundo coinciden de forma que se establece que el individuo se identifica con sus deseos y por ende es responsable de sus actos y se considera que se ha actuado libremente. Esto determina que la libertad de actuación depende de la propia voluntad y no de la causa de la acción en sí, es decir si planteamos que la agencia se experimenta en acciones donde el agente tiene intención de actuar, actúa voluntariamente, actuando según la voluntad del agente se está actuando libremente.

Sin embargo, que el sujeto deba identificarse con sus deseos supone que estos puedan enfrentarse. Si, por ejemplo, el sujeto desea las drogas por su adicción, pero debido a la reflexión que hace sabe que está mal y no quiere desearlo entonces no es libre ni responsable de la acción, pues no se identifica con sus deseos. El enfrentamiento entre ambos niveles de deseo supondría que, debido a las capacidades de reflexión, culpa, etc, propias del ser humano, este no se identifica con la acción que está cometiendo pese a ser él la causa de la misma por lo que no debe de caer sobre él la responsabilidad de la acción.

Teniendo claras ambas perspectivas, es necesario remarcar que, para la filosofía de la acción, la libertad se entiende como libertad de acción. Es sabido que la libertad en este sentido es a través de la acción y será analizando la misma que se podrá determinar el grado de libertad con el que uno actuó. Independientemente de sobre qué principio se priorice, una acción es libre siempre y cuando el agente que la llevó a cabo lo haga voluntariamente. Si se hace énfasis en aplicar el principio de Frankfurt sobre la coincidencia entre las categorías de deseos, además estos deben coincidir para que la acción sea libre y por ende voluntaria.

Por otro lado, a la hora de estipular si existe agencia en una acción, a través de la teoría causal se debe determinar si esa acción fue causada por el agente y si esta fue libre. Esa libertad a la que se hace referencia es si el agente actuó partiendo de su libre albedrío.

Clarke (2006), al igual que Chisholm, determina que un agente actuará haciendo uso de su libre albedrío siempre y cuando su acción pueda ejecutarse de otra manera. Asimismo, atribuye la responsabilidad moral a un agente si actúa con libre albedrío y es capaz de reconocerlo. Partiendo del enfoque en el que el agente es el punto de origen de un acontecimiento podemos determinar que actuó sin ver su libre albedrío comprometido si pudo escoger otro camino y aun así no cambió de elección. Este caso supone que hubo una reflexión por parte del agente que no fue condicionada por factores externos que impidiesen que su evaluación fuese libre. Será entonces que las acciones dependen de él y son intencionadas, por lo que se da agencia.

De igual manera, si para que se pueda dar agencia debe de ser libre la acción, la responsabilidad recaerá sobre el agente en caso de que se dé agencia, pues la responsabilidad depende directamente de la voluntad, así como la libertad y recordemos, la agencia es consecuencia de una acción libre. Será por ende moralmente responsable de la acción el sujeto sobre el que recae la misma, o lo que es lo mismo aquel que la causó, lo que implica que dicho sujeto experimentó agencia.

Se determina partiendo de lo anterior que la libertad y la responsabilidad dependen directamente de la voluntad que el agente tenga en el momento de llevar a cabo la acción.

El grado de libertad dependerá del grado de interferencia que exista en la reflexión, culpa u otro estado de orden superior que el agente experimenta a la hora de deliberar sobre una decisión y cómo esta afecta a su voluntad. En función de cómo afecte a la voluntad, la libertad se verá afectada y por consiguiente la responsabilidad que se le atribuya al agente.

Hay que recordar que la agencia es, según la filosofía de la acción, la capacidad de llevar a cabo una acción de forma intencionada por parte de un agente. Si es cumplir con la intención el fin último de la acción, es a través de la voluntad del agente que esta se lleva a cabo. Siguiendo este argumento, podemos determinar que el agente actuando libremente, llevando a cabo su voluntad es que trata de actuar según la intención que tenga. De esta manera podemos relacionar la libertad y la voluntad con la agencia, pues esta es determinada a través de la voluntad que es el elemento que condiciona la libertad y posteriormente atribuye responsabilidad al agente por su acción.

Se establece de esta forma una relación entre libertad, voluntad y responsabilidad para con la agencia que servirá para comprender, a la hora de realizar un diseño propio, como estos componentes deben actuar.

5.5 La agencia en el videojuego

Una vez establecida una definición sobre qué es la agencia y los elementos que la componen, así como demostrado la relación entre libertad, voluntad y responsabilidad, han de trasladarse esos conocimientos al medio de los videojuegos.

Si bien la agencia posee una serie de elementos en cuya interacción reside el sentimiento de autoría de nuestras acciones, existen elementos propios del medio en el que se experimenta dicha agencia. A la hora de ver una película, el espectador es un agente pasivo de la acción. Los acontecimientos son producidos por otros individuos y este carece de cualquier peso en la trama. Bien es cierto que puede sentir empatía por los personajes y asumir el contexto del mundo de la película, pero no interactuar con ella. La interacción hace que un agente sea un sujeto activo y le da un peso en la acción que se está cometiendo.

Los videojuegos son un medio donde el jugador se relaciona a través de la interacción. Esta característica es la que la diferencia de otros medios audiovisuales como la música, o el cine. A la hora de entender la agencia en videojuegos, debe ser valorada partiendo de la existencia de la interacción. Será a través de la interacción que el jugador podrá llevar a cabo sus acciones.

Taylor (2003) define la agencia en videojuegos la habilidad del jugador de realizar interacciones o elecciones de peso en el mundo del juego: “Player Agency briefly summed up is the ability for the player to make meaningful interactions or choices within the game world.” [La agencia del jugador se resume como la habilidad del jugador de realizar interacciones o elecciones influyentes en el mundo del juego.]. Es la interacción la herramienta que permite al jugador entablar una relación con el sistema que contiene el mundo del juego.



Figura 4: Interacción en *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013).

La interacción funciona como una traducción de las intenciones del jugador al lenguaje del sistema. Pongamos que el jugador quiere realizar una acción en el juego, por ejemplo, activar un detonador. A través de interactuar con el botón consigue activar el detonador. Esta interacción tendrá una repercusión en el sistema, por ejemplo, una explosión. Esta interacción puede tener impacto en el mundo en mayor o menor medida. Si la explosión generada destruye la casa de un aliado, nuestra relación con él se romperá, si la explosión rompe una presa, el agua retenida se desbordará. En definitiva, existirá una respuesta a la acción.

Así mismo, Crawford (2001) define la interacción como una conversación cíclica donde el jugador y el sistema del juego se comunican de forma alterna, el jugador pregunta, el sistema responde y viceversa. Se refuerza por ende la idea de la interacción como medio de comunicación del jugador en el juego y su función vital a la hora de que exista agencia en el jugador. Es más, será a través de interactuar con el juego que el jugador experimente la sensación de autoría en las acciones. Es por ello que, a la hora de determinar cómo generamos una respuesta emocional como la agencia en el jugador, se ha de partir de cómo se genera la interacción y qué provoca en el agente. Además, los mecanismos o estructuras para generar agencia partirán de establecer determinadas condiciones en las interacciones.

Taylor (2003) determina que las interacciones deben tener un peso (influencia) en el juego denominándolas como “*meaningful*”. Este término abarca a todo tipo de interacciones y decisiones que tienen algún tipo de impacto en el mundo del juego. La interacción debe presentarse de tal manera que el jugador pueda llevarla a cabo durante su experiencia de juego de forma natural. Además, independientemente de su influencia positiva o negativa, el juego debe notar su efecto.

Recordando el planteamiento de la teoría causal de la acción, una acción ejecutada por un agente donde se experimenta agencia debe tener una causa previa, así como una respuesta en forma de *feedback* o retroalimentación. Manteniendo este principio, la interacción debe depender de un estado previo a que el agente interactúe y debe presentar unas consecuencias que el jugador debe percibir de tal manera que le muestre los resultados de su comportamiento. Esto parece lógico, pues los principios de agencia definidos en el bloque anterior continúan sustentando las condiciones para que se dé la agencia; con la diferencia de que debemos añadir a la ecuación otras variables como la interacción.

Existe una corriente más reacia a contemplar la existencia de interactividad en el videojuego. Lo hacen sustentados en la idea de que el jugador reacciona a lo que propone el sistema, o debido a que las respuestas se encuentran ya predefinidas y contempladas por el sistema. Ante el debate entre reactividad o interactividad, Smethurst y Craps adoptan el término “interreactividad” para definir el proceso de interpretación en un videojuego. “In order to acknowledge the fact that during gameplay, it is not only the game that reacts to the player but also the player who reacts to the game, we amalgamate interactivity and reactivity into a third term: interreactivity”. [Con el fin de determinar el

hecho de que durante el *gameplay* no solamente el juego reacciona al jugador, sino que también el jugador reacciona al juego combinamos interactividad y reactividad en un tercer término: “interreactividad”].(Smethurst & Craps, 2014, p.9).

Este término pretende dar nombre a la relación de comunicación mutua que existe entre el sistema y el jugador durante la experiencia de juego. Por otro lado, determina que, a diferencia de los ordenadores, los videojuegos permiten una experiencia de agencia debido a la comunicación que se establece entre jugador y sistema. A través de la interacción del jugador con el juego y su reacción a lo que le propone es que puede experimentarse agencia en un videojuego.

Las interacciones no son lo único que determina la agencia del jugador en un videojuego. Existe un segundo elemento igual de importante: la inmersión.

Al jugar a un videojuego, el jugador está asumiendo un papel, está encarnando a un avatar. Este avatar es una extensión de su ser y esto se debe a la inmersión. Cuando el jugador juega está asumiendo las normas que rigen el mundo del juego y está aceptando actuar en consecuencia. Esto se debe a que traslada su voluntad a través de la interacción con el juego mediante el personaje con el que juega. Es a través de la inmersión que, al jugar a *Deus Ex* (Eidos Interactive, 2000-2016) sea plausible que una persona pueda tener un brazo biónico. Es por esto mismo que cuando el avatar comete una acción se atribuye como autor de la misma. Según Murray (1997), las narrativas digitales buscan ver dónde están los límites de la ilusión que generan. Esto es a través de establecer el punto donde la inmersión puede romperse y jugar con ese límite.

La inmersión afecta directamente a la implicación del jugador, por ello es fundamental generar un estado inmersivo en el jugador y mantenerlo durante la experiencia de juego. En palabras de Adrián Romero (2019) sobre la inmersión y la implicación del jugador en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005): “El valor narrativo de *Shadow of the Colossus* reside en la implicación del participante; cómo el jugador es capaz de aceptar un mundo y una historia minimalista, sin conversaciones, donde casi toda la banda sonora es sonido ambiental y donde la única interacción realizable aparte de apuñalar una montaña caminante es cabalgar sobre un caballo poco manejable por largos periodos de tiempo.”



Figura 5: Mundo abierto en *Shadow of the Colossus*.

Hay que dejar claro que no se requiere de un gran sistema de mundo abierto lleno de NPC (personajes no controlables por el jugador) y diálogos para crear un juego donde el jugador experimente agencia. Lo que se debe conseguir es que el jugador sienta que sus acciones son propias y se sienta en sintonía con la experiencia de juego, implicándose en las acciones, y el primer paso para lograrlo es a través de la inmersión.

Al igual que la interacción, la inmersión constituye un pilar fundamental para que el jugador experimente agencia. Si se trata de dar una definición al concepto podría establecerse como el grado de implicación o de involucración del jugador con el juego. Aunque también podríamos definirla como el grado con el que el jugador asume las reglas del juego como el orden natural de las cosas. Esto se logra gracias a establecer una conexión entre el avatar y el jugador de tal manera que el jugador entienda su personaje como una extensión de su ser. Al momento de definir el sentido de propiedad se hizo la proyección al medio de los videojuegos diciendo que el jugador entiende el avatar como una extensión de él mismo de tal manera que siente los movimientos del personaje como suyos, esto se logra a través de la inmersión.

En relación con la agencia, puede surgir la incógnita sobre la importancia de la inmersión para que el jugador pueda experimentar la agencia. La realidad es que la agencia depende prácticamente en su totalidad de la inmersión, como así lo hace la interacción.

La agencia en videojuegos es una suma de estas dos variables que engloban todos los componentes de la agencia, anteriormente vistos, en el plano digital. Y es encontrando el equilibrio entre estos elementos que el jugador puede experimentar la agencia. Es importante resaltar que la interacción y la inmersión son elementos dependientes el uno del otro. Establecer esta relación es simple, al iniciar un juego al jugador se le presentan dos estructuras definidas para generar inmersión: un contexto narrativo y un contexto de *gameplay*. El contexto narrativo permitirá al jugador entender su función dentro de la historia, estableciendo generalmente cuál es el mundo del juego, quién es su avatar, cuál es su objetivo, etc. A nivel de *gameplay* se produce una conexión mecánica entre el jugador y el personaje que controla, de tal forma que se asimila a través del control del mando (u otra interfaz de control) el movimiento del personaje como la interacción principal del jugador con el juego. Esta primera interacción es asimilada con rapidez, de forma que se establece la conexión jugador-avatar.

Estos componentes, inmersión e interacción, están en constante contacto durante el *gameplay* y cuando se pierde la inmersión o una interacción carece de influencia es cuando se pierde la calidad en la experiencia de juego del usuario. Cuando la inmersión se pierde, una interacción carece de influencia, pues el jugador no comprende la función de lo que está haciendo para lograr su objetivo, pierde su papel en el juego. Lo mismo ocurre cuando una interacción carece de peso en el juego. Si las interacciones son la herramienta para que el jugador modifique el estado del juego y este no cambia, el jugador establece que sus acciones no tienen ningún peso y se pierde agencia al no reconocer la autoría de las mismas.

Debido a la importancia de estos factores, a la hora de establecer una serie de mecanismos para generar agencia en el jugador lo que se busca es mantener la inmersión y dotar al juego de interacciones donde la acción del jugador tenga un peso. Esto no quiere decir que la agencia se limite a la suma de la interacción con la inmersión, sino que la interacción es el vehículo a través del que se manifiesta la voluntad del jugador y la inmersión es un estado en el que el jugador se debe encontrar para que pueda experimentarse la agencia.

Una vez establecida una perspectiva más clara de los elementos artífices de la agencia en el jugador es posible responder a uno de los principales rompecabezas sobre la agencia en los videojuegos.

Los videojuegos son circuitos cerrados, elementos programados antes de que el jugador interactúe con ellos. Estos, como sistemas cerrados, tienen un número limitado de interacciones posibles, de respuestas ante conversaciones, de sitios que explorar. Teniendo esto en cuenta surge la siguiente pregunta: ¿cómo podemos justificar la existencia de agencia en el videojuego?

Pese a la tendencia a considerar la agencia en videojuegos como algo ilusorio, esta surge de la interpretación del jugador de los sucesos del juego. Los jugadores no solo reaccionan, sino que también interactúan y a través de su interpretación generan respuestas en el juego. Considerar que la agencia en el videojuego no existe es algo errado. Si bien partiendo de la concepción del modelo causa mental aparente de Wegner (1999) toda sensación de agencia es ilusoria debido al desconocimiento de su procedencia, esto incluye la agencia desde la experiencia humana fuera del videojuego. Sin embargo, desde la perspectiva del diseño de juego, la agencia es algo ilusorio.

Será labor del diseñador dotar de las condiciones necesarias al jugador para que pueda alcanzar un estado inmersivo que le permita considerar sus acciones como libres. Por ello, a la hora de determinar mecánicas, estrategias o condiciones, se hará desde la perspectiva de quien crea el sistema. Por ello sí podemos hablar de ilusión en esos casos. La agencia es un constructo mental que el ser humano utiliza para entender las decisiones de forma personal e intencional. Nada diferencia la agencia en videojuegos de otro medio salvo la interacción directa.

La agencia en el videojuego se experimenta a través de la inmersión y la interpretación. Al jugar al videojuego, el jugador asume las reglas que marcan el mundo del juego y las naturaliza, de tal forma que no considera una limitación a su libertad, sino que es una ley natural como en nuestro día a día lo es la gravedad. El jugador percibirá sus acciones desde estos marcos establecidos por el juego, pudiendo actuar libremente. En función del estado de inmersión establecido, interpretará las situaciones que el juego propone.

En palabras de Steven Jones (2008), “players make games meaningful, make their meanings, as they play them, talk about them, reconfigure them, and play them again” (p. 9). [los jugadores hacen a los juegos significativos, le dan significado, según juegan, hablan sobre ellos, los reconfiguran y los vuelven a jugar].

Los jugadores interpretan las situaciones y experimentan agencia en función de cómo entienden su papel y el de sus acciones. Sara Stang (2019) afirma que los jugadores, al igual que los espectadores o los lectores, interpretan los que el medio les propone en función de cómo es recibido, discutido y entendido, la respuesta se dará de una forma u otra. Si se cumplen las condiciones necesarias, se experimentará agencia.

Teniendo en cuenta que las interacciones son la vía a través de la cual nos comunicamos con el juego, es posible establecer una estructura dentro de las mismas.

Taylor (2003) establece dos tipos de interacciones en función del campo al que afectan, siendo estas las relacionadas con el *gameplay* y las relacionadas con la narrativa. Ambas interacciones comparten características como el hecho de cambiar la actitud del jugador ante los elementos del juego o el hecho de establecer una serie de estructuras en el juego que sirven para guiar al jugador, ya sea a través de las mecánicas o el contexto narrativo.

Las interacciones del *gameplay* son aquellas relacionadas con la forma de jugar del jugador. Estas contienen las mecánicas, objetos, consumibles, habilidades, clases, ramas de progreso, cómo funcionan los enfrentamientos con enemigos, rotaciones de ataques, etc. Estas interacciones son aquellas que actúan con la forma de jugar del jugador y afectan a la progresión del mismo a nivel jugable, es decir afectan a la dificultad que supone superar un reto en el juego. El *gameplay* representa la interacción más directa con el sistema de juego en un título. Es por ello que se requiere de un planteamiento pulido del mismo para que las interacciones se produzcan de forma natural. Es por esto último que se vincula el *gameplay* al factor de diversión de un juego. Esto se debe a que el *gameplay* permite determinar si un juego es repetitivo, aburrido y demasiado complejo o si por el contrario genera en el jugador ganas de continuar interactuando. Por otro lado, hay que tener en cuenta que el *gameplay* debe ser un sistema cerrado, es decir sus reglas deben estar definidas desde el primer momento de forma que el jugador entienda qué interacciones puede hacer y cuáles no. Que esto sea una prioridad permite que el jugador asuma las leyes del *gameplay* y las leyes del mundo del juego, lo que hará que actúe en consecuencia de ellas.



Figura 6: Ejemplo de interacción de *gameplay* en *Bioshock Infinite*.

Las interacciones narrativas abarcan todo lo relacionado con el mundo del juego a nivel narrativo. Este grupo incluye diálogos, historia, contexto, estado del mundo, cultura, personajes y la relación del jugador con dichos elementos. Estas interacciones determinan cómo las acciones del jugador afectan al ecosistema narrativo del título en su totalidad. Aunque es cierto que la ramificación narrativa ayuda a generar agencia, las interacciones narrativas no están ligadas a este sistema de narración. Aquellos juegos lineales con un inicio y final fijos y donde no hay elecciones narrativas pueden generar igualmente una respuesta de agencia en el jugador. Un ejemplo de esto lo vemos en *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), donde el jugador puede establecer conversaciones con Elisabeth. Estas conversaciones se dan entre combates o durante la exploración del mapa y permiten establecer un lazo de unión entre el jugador y el personaje. Pese a no poder tomar decisiones que afecten a la narrativa, sí podemos establecer un vínculo empático con el personaje, lo que nos ayudará a establecer un sentimiento de agencia.

A través de diferentes estrategias, combinando interacciones de ambas categorías, es cómo se consigue mantener la inmersión del jugador y generar agencia.

5.5.1 Definir unas estructuras básicas claras

Se deben establecer unas estructuras básicas bien definidas y continuarlas durante toda la experiencia de juego.

Estas estructuras deben abarcar todo tipo de interacciones, tanto narrativas como de *gameplay*. Es decir, se deben establecer los marcos de los límites del juego, las reglas básicas que rigen el mundo. Tener claro este concepto es fundamental ya que, independientemente del género, es necesario marcar una serie de puntos fijos en el juego.

Cuando el jugador realiza el primer contacto con el juego asume las reglas que lo rigen y tras sus primeras interacciones con el sistema, las entiende como interacciones naturales de la experiencia. Esto quiere decir que el jugador entenderá que el juego se rige por esas reglas, qué es lo natural, lo “real”. Estas condiciones que el jugador asimilará son sobre las que se establecerán las bases de la inmersión que experimente.

Aquí reside la importancia de establecer unas bases claras en las reglas del juego. La inmersión del jugador depende de cómo actúe con respecto a esas reglas, si las reglas cambian sin motivo aparente el jugador perderá la inmersión. De igual manera ocurre con la agencia: la libertad o la voluntad del jugador serán concebidas en torno a estas reglas básicas, por lo que su mala praxis hará que se rompa la ilusión de agencia generada. Los fallos más comunes en este aspecto ocurren por cambiar continuamente las reglas básicas del juego o por no establecer unas normas claras.

No ser constantes con la estructura planteada en las reglas del juego puede acarrear problemas de pérdida de agencia. Si se le permite al jugador tomar elecciones continuamente y al final del juego se le niega esa posibilidad, el jugador entenderá que sus decisiones no tienen peso, por lo que se romperá la agencia.

El caso más común es con respecto al grado de libertad que tiene un jugador para elegir. Muchos títulos permiten construir la historia según el jugador quiere y en el momento final privan al jugador de esa posibilidad. Uno de los casos más sonados es el de *Mass Effect 3* (Bioware, 2012), donde el final del juego rompía por completo la continuidad de las normas. Toda la experiencia del juego se basa en escoger cómo resolver conflictos con otras razas, mediar entre guerras y ser juez, jurado y ejecutor en multitud de situaciones, siempre según la voluntad del jugador. Sin embargo, el momento final es igual para todos los jugadores, independientemente de sus voluntades previas (sus decisiones). Este hecho rompía el sentimiento de autoría en los jugadores.



Figura 7: Decisión final de *Mass Effect 3*.

Otro fallo a evitar es el exceso de libertad que se le otorga al jugador con respecto a las reglas básicas. Si damos al jugador libertad total para actuar y en determinado momento le forzamos a seguir unas reglas, rompemos la sensación de libertad de acción. Este planteamiento permite al jugador asumir como leyes naturales del mundo del juego una libertad absoluta que luego no se puede continuar según se progresa en el juego. Es el mismo problema que fue planteado antes, todo surge de no mantener una libertad o limitación constante durante todas las fases del juego. En cualquiera de los dos casos se consigue que la experiencia del jugador sea incoherente, lo que dificultará establecer agencia.

Si bien es cierto que la agencia emerge del jugador, lo hace debido a la interacción del jugador con el sistema. El hecho de que la experiencia de juego sea guiada por el jugador no quiere decir que las reglas del juego las marque el propio jugador.

Se debe plantear el *gameplay* como un sistema cerrado donde las mecánicas no las plantea el jugador durante su experiencia, sino que su experiencia se va desarrollando según utiliza las mecánicas que el juego le aporta. Lo importante no es que el jugador pueda generar las mecánicas libremente, sino que este las asimile con naturalidad y las utilice como herramientas para interactuar con el sistema y así progresar. Estas reglas se establecen al inicio del juego y deben mantenerse fijas durante toda la experiencia. Si las reglas de nuestro juego cambian continuamente el jugador no las podrá asimilar, rompiéndose el estado de inmersión.

El hecho de que el jugador deba seguir unas normas puede plantear la duda de si realmente el jugador es libre a la hora de tomar decisiones al interactuar. Si se limita su libertad obligándole a seguir unos canales para poder progresar puede parecer que se coarta la experiencia de agencia. Nada más lejos de la realidad. No es un problema limitar la libertad del jugador a la hora de plantear las reglas del juego, pues durante el periodo donde se establece el estado de inmersión en el jugador, este asume los conceptos básicos del juego como condiciones naturales y acepta actuar en consecuencia de estos, por lo que su voluntad se canalizará a través de estas reglas. Es decir, el jugador no entiende estas reglas como un impedimento a su libertad de acción sino como una ley natural. De igual modo que uno entiende que no podemos flotar por la gravedad, el jugador entiende que si cae por un precipicio morirá. Es importante resaltar que en estas reglas se sustentará el grado de libertad que el jugador pueda ejercer en sus acciones y que será su buena implementación lo que hará que se genere la sensación de libertad y posterior agencia.

Para reforzar que las reglas planteadas no supongan un problema para la agencia del jugador se debe establecer una relación de mutuo apoyo entre el *gameplay* y la narrativa.

5.5.2 La contextualización

Las reglas deben aplicarse a todo el sistema de una forma lógica, para ello se ha de implicar a las distintas interacciones narrativas que el jugador pueda realizar durante la experiencia del juego. Justificar el *gameplay* con la narrativa permitirá establecer una sinergia entre lo que el jugador hace y el motivo que tiene dentro de sus metas.

Toda acción del jugador debe tener una justificación narrativa. Existen varios mecanismos para generar un trasfondo narrativo a las acciones del jugador. Uno de los más importantes y que afecta a todas las interacciones es la contextualización del mundo.

Desde el primer momento que un individuo interactúa con un medio necesita de un contexto para entender el motivo de los acontecimientos de la historia. Ya sea en una novela, una película o un videojuego, el primer contacto del individuo con el mundo requiere de una contextualización narrativa del mundo y el papel de los personajes en él. Volviendo al videojuego, prácticamente en todos los casos se ofrece una contextualización narrativa al inicio del juego. Esta puede ser inmersiva o no. Algunos juegos, como los de la saga *Yakuza* (SEGA), ofrecen al jugador la posibilidad de leer la historia del juego hasta ese momento, otros juegos se contextualizan a través de cinemáticas, refiriéndose directamente al jugador como el avatar que encarna. Un conocido caso es el de la cinemática inicial de *Halo 3* (Bungie Studios, 2007) donde

Cortana, personaje de gran peso en la trama, se dirige directamente al jugador como si hablara con el Jefe Maestro, protagonista del relato, recordando su papel en el mundo. Independientemente de los métodos utilizados, es indispensable para poder establecer un estado de inmersión, así como la posterior agencia, el contexto narrativo. De igual manera, la contextualización se aplica a las mecánicas. Retomando el ejemplo de Bioshock la primera vez que el jugador consume un plásmido se contextualiza su utilidad mostrándose su funcionamiento, las consecuencias de su uso, etc.



Figura 8: Cinemática inicial de *Halo 3*.

La contextualización otorga al jugador la información necesaria para poder ordenar los acontecimientos del juego y los que es más importante, ayuda a establecer objetivos, voluntades y causas a futuras interacciones. Es por ello que no debe emplearse únicamente en los primeros compases de un juego. Además de servir como ayuda al jugador para asimilar las reglas básicas, permite por ejemplo comprender cambios en el ecosistema del juego, por lo que debe ser una constante durante la experiencia de juego. Por este motivo los diseñadores buscan distintas formas de ofrecer al jugador un suministro de información con el que contextualizar la situación a lo largo de toda la experiencia. Existen varias principales vías para brindar la información contextual sobre el mundo del juego al jugador. La primera de ellas es a través de **documentación**.

Es bastante común en videojuegos que poseen mecánicas de exploración ofrecer al jugador la posibilidad de ampliar su conocimiento del mundo del juego a través de documentos, casetes, cintas y otros formatos de documentación. Este formato es un arma

de doble filo puesto que, si bien fomenta un componente de exploración, acceder a esta información puede ser tediosa para el jugador y más si no está bien sintetizada. En un lado de la balanza tenemos juegos como *Prey* (Arkane, 2016) donde la información contextual se nos suministra a través de grabaciones o “*transcribes*”. Estas grabaciones suelen aportar al jugador información sobre los trabajadores de la nave, los sucesos previos a la llegada del jugador e incluso, en algunos casos, contraseñas para acceder a ordenadores y alijos. Si bien no es el mejor método para generar inmersión, esta estrategia fomenta la faceta de exploración del juego y brinda contexto al jugador.



Figura 9: Ejemplo de contextualización fragmentada en *Prey*.

Bien es cierto que aplicar este método es más fácil a la hora de diseñar el juego, pues normalmente consiste en depositar **fragmentos de información** por el mapa a los que el jugador va accediendo de forma progresiva mientras explora. No obstante, no siempre es efectivo. El expandir el mundo no es igual a agregar información. Se debe añadir contenido que tenga una utilidad a la hora de construir la historia del mundo del juego. Esta información debe servir al jugador para enriquecer su experiencia, no para alargarla.

Partiendo de esta premisa se encuentra otro método que se centra en enseñar en vez de contar al jugador los sucesos.

El segundo método consiste en **mostrarle al jugador** la información contextual a través del entorno. Mostrarle al jugador esa información en vez de contarla permite que sea él mismo quien asimile el contexto. Existe una diferencia en la percepción del

contexto por parte del jugador si se le cuenta a si se le muestra. Si se le muestra al jugador, se requiere de este una asimilación del contexto de forma activa. El jugador debe interpretar el contexto a través de lo que está viendo. Esto genera un vínculo empático mucho mayor que si lo lee o escucha información en un archivo de documentación. El poder observar el estado del ecosistema del juego donde el jugador se está moviendo genera una agencia que de otra forma no podemos obtener. Si el jugador llega a una zona y dentro de lo que establecen las reglas básicas puede analizar la situación, establece una deducción a través de un estímulo visual que lo acompaña durante su estancia en todo el nivel. La información que el jugador necesita se encuentra en los edificios, el estilo artístico de elementos arquitectónicos, el estado de la vegetación, la fauna, etc.



Figura 10: Ejemplo del uso del escenario para generar contexto en *The Last of Us*.

Este método es mucho más completo, pues implica directamente al jugador, pero también es más complejo de implementar. Se requiere de implicar a una mayor cantidad de elementos en el ecosistema del mundo del juego de tal forma que estén en sintonía con lo que se quiere transmitir y aporten a generar esa sensación de inmersión a través del contexto que se desea alcanzar.

Esto no está ligado a un componente de exploración obligado, lo que requiere es de una mayor implicación de los elementos que componen el nivel para lograr la contextualización.

Tanskanen (2018) desestima la necesidad de ese componente de exploración, “Each game does not need to have a vast navigable environment, although even the slightest

hint of the existing game world can deepen the involvement of the player.”[Cada juego no necesita tener un vasto ecosistema navegable, incluso la menor presencia de un mundo de juego puede profundizar la implicación del jugador.]

Y es cierto, cualquier objeto u otro elemento puede contextualizar una acción. En este caso se pone el ejemplo de *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014), el cual, a través de pequeños elementos del tablero, así como el álbum de colección y varios elementos del menú, genera el contexto necesario para establecer una relación de inmersión entre el juego y el jugador. Sin embargo, no es el único ejemplo. Juegos como *Warcraft 3* (Blizzard Entertainment, 2002) o *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) logran hacer que el jugador se sienta en la piel de un comandante de ejércitos a través del centro de mando de la campaña o la forma que tienen las unidades de dirigirse al jugador. De igual manera, esta implementación logra generar inmersión en el jugador.



Figura 11: Tablero de *Hearthstone* con elementos interactivables.

Existen otras vías de contextualización que, si bien cumplen su función de dotar de un trasfondo a las acciones, son más propensas a pausar el ritmo del juego y romper la sensación de agencia. Una de estas vías son las cinemáticas. Las cinemáticas presentan un problema a la hora de generar agencia en el jugador y es que arrebatan la posibilidad de actuar al jugador durante un periodo de tiempo. Durante las cinemáticas el jugador pasa a ser un espectador donde se limita a escuchar. Bien es cierto que, como mencionamos al inicio de este apartado, al inicio del juego el uso de cinemáticas es óptimo para generar un contexto narrativo inicial. Sin embargo, una vez el jugador establece ese estado de inmersión que buscamos no debemos hacer uso de ellas en exceso.

El uso de cinemáticas debe estar calculado de forma que estas aparezcan en momentos donde el jugador necesite reposar una acción. Los ejemplos más comunes son introduciendo un combate contra un jefe o introduciendo puntos importantes en el desarrollo de la trama como giros argumentales o momentos cercanos al clímax de la narración.

Lo que se pretende explicar es que las cinemáticas deben de ser un recurso bien controlado desde el inicio de la experiencia jugable. En todo momento hay que buscar un balance, un equilibrio entre momentos en los que el jugador tiene el control y momentos en los que no. Las cinemáticas aportan un poderoso método de contextualización ya que combina la contextualización visual con la documentación y deben ser tenidas en cuenta, pero, como se indicó previamente debe hacerse con conciencia. El hecho de que el jugador pierda el control durante la visualización de las cinemáticas no significa algo malo. Las cinemáticas pueden ser utilizadas inclusive como parte de una metáfora. Un ejemplo se encuentra en *Bioshock* donde, se representa una metáfora a través de la cinemática.

El título gira en torno a que el jugador realmente carece de voluntad, en todo momento está siendo controlado a través de una palabra. Al encontrarse con Andrew Ryan, antagonista del juego, el jugador pierde el control del personaje, reflejando que no tiene ningún papel activo en la historia.



Figura 12: Cinemática de la muerte de Andrew Ryan en *Bioshock* como representación de la ausencia de influencia del jugador.

Tanto el uso de documentación como la contextualización gráfica son recursos muy utilizados de forma combinada. Si bien es preferible mostrar al jugador y permitirle deducir que hacerle leer la documentación o escuchar cintas pausando la experiencia de juego, el impacto generado en la inmersión es mayor, debido a que no es necesaria una mecánica de exploración para aplicar ninguna de estas formas de contextualizar durante la partida.

5.5.3 La agencia a través de las mecánicas

Por otro lado, es posible hacer uso de elementos de *gameplay* para estimular una ilusión de impacto en el juego. Partiendo de la perspectiva del diseñador, podemos generar una ilusión de agencia haciendo creer al jugador que sus acciones tienen un impacto en el juego que realmente no tienen.

Generalmente se hace uso del vínculo empático existente entre el jugador y las circunstancias y personajes que lo rodean. Burch, (2009) describe cómo se puede generar a través de experiencias ilusorias que el jugador experimente la sensación de agencia deseada. “Here's how it works: Present players with a scenario, and actively trick them into believing they have more control over the events than they actually do. The experience will have the emotional impact the designer intended, and players will (mistakenly) believe that they were in complete control the entire time. It sounds difficult, dishonest and more than a little cheap. But when it works? It can be nothing short of goddamned magical.” [Así funciona: Se presenta a los jugadores un escenario que les hace creer que tienen más control del que realmente tienen. La experiencia tendrá el impacto emocional que el diseñador pretende y los jugadores creerán que tienen completo control de la situación durante todo el tiempo. Suena difícil, deshonesto... ¿Pero cuando funciona? Es algo mágico.].

La experiencia recreada generará el impacto emocional en el jugador al verse su voluntad reflejada en las transformaciones que sufre la acción. De esta forma, el jugador ve sus esfuerzos reflejados y experimenta la sensación de agencia. Burch pone el ejemplo de *Half Life 2* (Valve, 2004), donde en la recta final del juego el jugador debe defender una base de la resistencia de oleadas de enemigos. En este caso, el juego estaba diseñado para que las oleadas fueran frenando su avance, reduciendo su número y bajando su velocidad según el jugador experimentaba el nivel. El jugador experimenta la sensación

de estar frenando el avance enemigo cuando realmente, independientemente de sus acciones, esto iba a ocurrir.



Figura 13: Escena que falsea una influencia por parte del jugador en *Half Life 2*.

Otro ejemplo donde se puede ver esto es *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Desde el inicio del juego se busca establecer una relación entre el jugador y Clementine, joven a la que el jugador rescata al inicio de la historia. Cada acción que el jugador realiza genera una reacción en la niña, incitando así que se genere un impacto emocional en el jugador. Monchan (2017) determina que el título muestra un camino de redención para salvar a Clementine. “Shortly afterwards, when he meets Clementine, the redemption tale starts and the player quickly understands her mission: to redeem Lee by saving Clementine.” (p.16) El jugador acepta este rol y únicamente podrá escoger entre distintos grados de beneficio para el destino de la niña. De esta forma se plantea un escenario donde el impacto emocional se conduce a través de cómo Clementine reacciona ante las decisiones del jugador.

Por otro lado, *The Walking Dead* simula un impacto del jugador para generar agencia. Se presentan durante el desarrollo de la trama diversas ramificaciones que el jugador puede tomar y en algunos casos incluso se indica que el acto tendrá repercusión. Sin embargo, esas decisiones no tienen un peso real. El desenlace de esa parte de la trama es común y la decisión del jugador no impide que se lleve a cabo. Para simular la

influencia del jugador se hace uso de lo que Monchan (2017) denomina satélites, definidos como “an event that can be deleted without altering the logic of the plot” [un evento que puede ser borrado sin alterar la lógica de la trama] (p.11). Estos eventos suelen generar distintas reacciones en los personajes con los que el jugador interactúa, pero generar un cambio en la trama a causa de dicha decisión.



Figura 14: Ejemplo del uso de Clementine como vínculo empático en *The Walking Dead*.

Papers, Please (Lucas Pope, 2013) plantea un ejemplo interesante. Se genera una respuesta emocional a partir de combinar la mecánica principal del juego con las circunstancias que lo rodean. El jugador encarna el papel de un inspector de inmigración con capacidad para permitir o denegar el paso de los ciudadanos en el país. De esta forma el jugador posee la libertad necesaria para condicionar el destino de los jugadores, pero las situaciones que se plantean generan un conflicto en el jugador. Este se debatirá entre cumplir fielmente su trabajo o hacer la vista gorda por ayudar a los ciudadanos.

Este tipo de estrategias se puede aplicar de distintas formas, incluso incidiendo de forma más activa en la complicidad del jugador con la acción. Tal es el caso de la escena del conducto de *Metal Gear Solid IV* (Konami, 2005). Esta escena requiere que el jugador avance a través de un conducto irradiado con microondas. El control del jugador en la escena es muy limitado, se reduce a pulsar un único botón. En un momento de la escena, comienza a hacerse uso del vínculo empático que el jugador ha ido estableciendo y reforzando con el transcurso de la experiencia. Se hace apelación directa al jugador para que pulse el botón que hace avanzar a Snake (el protagonista y personaje controlado por el jugador), “press it, or he’ll die!”. Tal es el grado de implicación del jugador con el

juego que es posible romper la cuarta pared y generar agencia en el jugador. La relación empática permite que sea posible dirigirse al jugador de forma directa y reforzar a su vez la inmersión y la agencia en ese momento de la experiencia.



Figura 15: Escena del túnel con microondas en *Metal Gear Solid IV*.

Si bien el primer ejemplo puede ser utilizado durante toda la experiencia de juego, el caso de *Metal Gear Solid IV* requiere de un vínculo empático y un estado de inmersión previos fuertemente arraigados al jugador, por lo que su implementación debe ser en momentos muy específicos del relato.

5.5.4 La agencia en la elección

Quizás la primera definición de agencia en medios como el videojuego es la aportada por Murray (1997), quien define la agencia como “a satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices”. [El satisfactorio poder de realizar acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones.] A través de las decisiones y la respuesta del sistema a las mismas, el jugador experimenta agencia a través del camino que va marcando. El sistema debe reaccionar en función de las decisiones que tome el jugador y debe hacerlo de forma que las líneas que marcan los patrones de actuación sean difusas.

Será entonces cuando el jugador experimente agencia. Al igual que Murray, existe quien hace mayor énfasis en la importancia de las decisiones y en la libertad del jugador

de marcar el progreso de la historia. Velgus, (2017) define la agencia del jugador como el nivel de control o influencia que el jugador tiene dentro del sistema de juego a través de sus decisiones.

Por otro lado, Bycer, (2017) define la agencia del jugador como “The player 's ability to impact the story through the game design or gameplay.” [La habilidad del jugador para generar un impacto en la historia a través del diseño de juego o el *gameplay*.]

El impacto de las decisiones del jugador puede decidir el destino de personajes, ciudades, victorias o derrotas de un bando, transformaciones en las relaciones entre personajes, formas de encarar obstáculos, personalización de la forma de jugar, etc. Toda decisión tendrá un impacto en el ecosistema del juego y condicionará la partida. Estas definiciones de la agencia se centran en juzgar cómo los actos del jugador afectan al ecosistema del juego independientemente de si se trata de interacciones narrativas o de *gameplay*. A continuación, se abordarán distintas formas de generar agencia a través de la elección del jugador.

5.5.4.1 Elección a través del *gameplay*

A la hora de definir las mecánicas de un juego hay tener en cuenta momentos en los que dar al jugador la posibilidad de elegir su camino. El jugador es quien se adecua al sistema, pero desde la perspectiva del diseñador se puede incentivar la atribución de agencia a través de las mecánicas. Este recurso no tiene tanta dependencia de las interacciones narrativas, pues está sustentado en las interacciones de *gameplay* de Taylor (2003). No obstante, la presencia de las interacciones narrativas debe estar presente igualmente.

Permitir al jugador elegir la forma de enfrentar un conflicto suele ser la principal vía para generar agencia a través del *gameplay*. Muchos títulos permiten al jugador especializarse en distintas habilidades que le permitirán encarar enfrentamientos de distintas formas. Las distinciones más comunes suelen ser del tipo infiltración vs combate directo. *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016), por ejemplo, en función de las preferencias del jugador permite escoger un personaje más sigiloso o uno más centrado en el combate. No es el único caso, juegos como *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) o *Deus Ex* permiten al jugador escoger su forma de enfrentar situaciones. Estos juegos establecen árboles de habilidades donde los jugadores pueden desbloquear capacidades únicas según la rama que progresan. En el caso de *Fallout 3* (Bethesda, 2008), el jugador puede mejorar

la rama de carisma hasta el punto de no enfrentar a enemigos y convencerlos para no luchar.

Establecer un sistema de especializaciones por ramas de habilidad permite al jugador trazar su propia forma de encarar situaciones, de tal manera que tiene libertad para enfrentar los obstáculos del juego y progresar según sus elecciones. De igual forma, desde el diseño del juego, todo el ecosistema con el que el jugador interactúe debe tener en cuenta las distintas opciones según las cuales el jugador puede actuar. Por ejemplo, si el jugador quiere ser sigiloso debe tener un beneficio, por ejemplo, conductos de aire por los que avanzar. Si le permitimos ser un hacker, debe tener estructuras a las que solo pueda acceder él pero que no supongan una desventaja estructural para las otras especializaciones. Es decir, tanto el mapa como los elementos con los que interactúe el jugador deben estar diseñados para cualquier especialización que el jugador pueda establecer como propia.

Es importante, si se decide implementar un sistema de habilidades como este, mantener durante todo el juego esta libertad del jugador. Si se acostumbra al jugador a poder elegir sus habilidades y este decide un camino, se le debe permitir seguirlo hasta el final. Es decir, si nuestro jugador decide mejorar sus habilidades de infiltración porque considera que es su forma de jugar, no podemos forzarle a ganar un tiroteo en combate directo. Este caso ocurre durante los enfrentamientos con jefes en *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal, 2011). Este título permite al jugador especializarse en sigilo, pudiendo colarse por rendijas, despistar a enemigos y superar obstáculos sin necesidad de disparar. Sin embargo, al llegar a un enfrentamiento contra un jefe el juego se convierte en un fuego cruzado al que el jugador no está acostumbrado, ni tiene los recursos necesarios para ganar.



Figura 16: Enfrentamiento contra jefe en *Deus Ex: Human Revolution*.

En este tipo de situaciones el jugador se siente perjudicado por las elecciones que ha tomado, ya que el juego no tiene en consideración su elección. A causa de esto, el jugador pierde la sinergia con la experiencia del juego ya que entiende que sus elecciones no tienen importancia, pues el juego quiere que te enfrentes de una manera concreta a esa situación, a diferencia de durante el resto de la experiencia. Esta mala implementación hace al jugador perder la sensación de agencia por algo tan importante como mantener la estructura básica del juego. Vuelve a quedar reflejada la importancia de mantener una continuidad en las reglas del juego.

Los sistemas de habilidades son un recurso muy común para generar agencia a través del *gameplay*. Estos sistemas suelen tener un alto grado de influencia en el *gameplay* ya que establecen cómo será el modo de juego del jugador. Mirando dentro de un menor grado de influencia, existen otros mecanismos como son la elección del nombre del personaje, el atuendo y otros elementos cosméticos. En definitiva, la posibilidad de personalización del avatar del jugador. Darle al jugador esa libertad, aunque en menor proporción también genera la satisfacción que se busca al realizar la acción por uno mismo.

Hart (2017) resalta la importancia de que exista una relación de identificación entre el jugador y el avatar que controla “The gamer controls the avatar, reacts to and with the avatar, and responds to changes in the avatar's conditions and environment.” [El jugador controla el avatar, reacciona a y con el avatar y responde a los cambios de las condiciones

y entorno del avatar]. El hecho de dotar de libertad al jugador para definir su avatar aporta una nueva vía para generar agencia. Así mismo, fortalecer la relación entre el jugador y su homólogo en el juego fortalecerá el estado de inmersión una vez se establezca.

Esto se sustenta en que, con el paso del tiempo, la relación entre el avatar y el jugador se ha convertido en una relación de identificación. El jugador trata de plasmar una versión de sí mismo mejorada, donde se combinan sus características y percepción con lo que considera que debería ser.

5.5.4.2 Elección a través de la narrativa

De igual forma existen diversas herramientas para generar agencia centrándose en la narrativa. Desde la perspectiva del diseñador se debe lograr que el jugador experimente la agencia como lo haría en la vida cotidiana. Para ello se ha de concebir el ecosistema del juego para que el jugador esté provisto de todo lo necesario para que este fenómeno se dé. En lo referente a la causa, debemos establecer vías que permitan al jugador obtener la información para que la acción tenga un antecedente. De la acción en sí debe evaluarse el sistema de decisión a plantear y los errores más comunes a evitar. Por último, el jugador debe percibir los resultados de la acción cometida. Se abordará la importancia de manifestar el impacto del jugador y cómo mostrarle ese *feedback* de tal forma que vea sus acciones plasmadas en el mundo del juego con las pertinentes consecuencias.

En palabras de Crawford, (2012) “Es obvio que los jugadores no pueden manipular libremente los videojuegos a su voluntad al estar limitados por las limitaciones del propio juego y sus posibilidades. Los videojuegos siempre son sinónimo de libertad de elección para los jugadores”. Es cierto, los jugadores no pueden tener una libertad plena, pero es labor del diseñador permitirle experimentar esa sensación. Una de las vías más importantes para lograrlo son las decisiones.

Lo primero que el jugador debe poseer para poder tomar una decisión es una razón. Como Davidson establecía, toda acción requiere de una causa que incite que se lleve a cabo. De igual forma, el jugador necesita de dicha causa para poder experimentar agencia.

Taekwan (2011) propone un dilema para determinar la causalidad de una acción cuando el jugador debe decidir entre 2 opciones. Si el jugador se encuentra apuntando con una pistola a la cabeza de otro personaje, ¿cómo podemos evitar que apriete el gatillo?

En este caso se explican dos vías para lograrlo, haciendo uso de elementos narrativos o de factores lúdicos. En ambos términos existen dos estrategias para lograr que no

dispare, decirle directamente que no dispare, lo que sacaría de la inmersión al jugador, o hacer que el hecho de disparar sea menos atractivo para él. Ambas estrategias pueden enfocarse desde una perspectiva explícita o implícita.

5.5.4.2.1 Planteamiento de las decisiones

A la hora de plantear decisiones al jugador, debe buscarse la forma de hacer que esas decisiones parezcan naturales. Bycer (2017), establece una serie de factores que deben cumplirse para que se pueda experimentar agencia a través de las decisiones.

En primer lugar, el grado de influencia de una decisión determina el peso que la decisión tiene en la narrativa. Es muy común a la hora de plantear decisiones al jugador, repartirlas de forma desigual. Muchos diseños tienden a reservar las decisiones para momentos críticos de la historia, donde se debate el destino de un personaje, un sacrificio, u otro tipo de decisión que condiciona por completo la historia. De la misma manera, se da el caso de decisiones que no tienen ningún peso en la narrativa, denominadas comúnmente como falsas decisiones. Estas decisiones, si bien en primera instancia pueden generar agencia en el jugador, a largo plazo acaban repercutiendo negativamente en la experiencia del jugador. Es por ello que debe establecerse un rango amplio de influencia. Las decisiones, siempre manteniendo impacto en la historia, no deben tener siempre el mismo impacto en el juego. Si bien debe haber decisiones trascendentales, también debe haber otras que no lo sean tanto. Conversaciones con personajes fuera de la trama principal, opiniones que tenga el personaje, historias secundarias, interacciones con el entorno más arbitrarias... Estos pequeños aspectos del juego, que afectan en menor medida a la trama principal, deben estar presentes pues refuerzan el vínculo empático con los personajes, mejoran la inmersión y fomentan la experimentación de agencia.

Debe existir un equilibrio entre ambos grados de influencia y todo el espectro intermedio. Bycer, 2017 hace hincapié en la necesidad de un rango abierto y equilibrado: “Not everyone wants to control every detail of the story just as some fans don't want to play what amounts to a virtual sightseeing tour. But when you boast that your game is one or the other, you're hurting your title by making false claims that tilt things away from your original concept.”. [No todo el mundo quiere el control de cada detalle de la historia de igual forma que algunos fans no quieren vivir grandes cantidades de turismo virtual. Pero cuando presumes de que su juego es de un tipo u otro, estas dañando el título al hacer afirmaciones falsas que desvían atención de su concepto original]. De igual manera que

el grado de influencia presenta un equilibrio, la cantidad de decisiones también debe hacerlo. La libertad del jugador no es un factor que mejore la experiencia según su cantidad. Debe dotarse al jugador de libertad en su justa medida de tal forma que las reglas del *gameplay* queden claras. Por ello es necesario establecer un equilibrio con la cantidad de decisiones. Hay varios tipos de jugadores, los que se centran en la historia principal y los que exploran todas las vías de historia. No se debe optar por uno u otro sino encontrar un punto donde ambos grupos converjan evitando abrumar al jugador con una gran cantidad de decisiones.

De la misma forma, las decisiones deben estar repartidas por toda la experiencia de forma amplia. Se tiende a proponer decisiones en tramos críticos del desarrollo de la historia. Sin embargo, el tramo medio de la experiencia suele sentirse vacío del impacto del jugador. Esto genera que el jugador sienta que sus acciones solamente importan por conveniencia del guion. Para evitarlo, debe distribuirse la toma de decisiones por toda la experiencia. Debe estar presente en todo momento la importancia de mantener la sensación de agencia durante toda la experiencia, es por ello que no se debe saturar al jugador en determinados puntos. De este modo se evita un escenario con presencia de picos de complicitad del jugador donde experimenta un fuerte sentimiento de agencia mientras que en el resto de la experiencia la agencia es prácticamente nula.

Por otro lado, todas las decisiones planteadas deben de tener un motivo y un sentido tanto a nivel individual como colectivo con su historia. Las decisiones no deben plantearse como elecciones arbitrarias sino como elementos que forman parte de una estructura general mayor donde cada una individualmente tiene su propio impacto. Esto implica que cada decisión debe sostenerse por sí sola, debe aportar un sentido de ser y a su vez debe influir a medio o largo plazo. Además, las decisiones deben ser coherentes. En palabras de Bycer, “Because you didn't give someone a cup of tea means that they will not have the strength to climb up from a ledge and die is not an example of a good narrative.”. [Por que tú decidas no darle a alguien una taza de té no significa que no puedas tener la fuerza necesaria para escalar un saliente y la muerte no es un ejemplo de buena narrativa] Las consecuencias de una acción deben ser consecuentes con la acción cometida. La respuesta del sistema al jugador debe tener un sentido en cuanto a proporción y a implicación en el desarrollo de la historia. Esto es aplicable a todo tipo de ramificaciones narrativas. Debe existir siempre una coherencia en el desarrollo de los acontecimientos para que el jugador sienta la experiencia natural y experimente agencia. De igual manera, los caminos que siguen las ramificaciones deben ser difusos. Se tiende

a plantear las ramificaciones con caminos marcados. Es algo ineficaz pretender que el ser humano funciona de forma binaria, o blanco o negro.

5.5.4.2.2 Mecánicas de moral y dilemas

Los sistemas de moral son mecánicas que dependen directamente de las decisiones del jugador. Este sistema establece una balanza donde las decisiones son o buenas o malas, moralmente hablando. Taekwan (2011) las cataloga como factores lúdicos explícitos y plantea un escenario donde un el jugador apunta a un personaje con un arma. Si se aplica un sistema de moral, el jugador tendrá mala moral si dispara y si no será buena. Este enfoque es el más presente y plantea una serie de problemas.

En primer lugar, debido a que las decisiones que el jugador toma se encasillan en bueno o malo, la calidad de las decisiones descende. Esto supone un impacto en la agencia ya que, al ser decisiones que no plantean un dilema moral, la experiencia se ve afectada.

El segundo inconveniente que genera es que suele darse el caso en el que las decisiones se convierten en algo táctico. Plantear el sistema de decisiones donde en función de si eres “bueno” vas a recibir una recompensa que a nivel de *gameplay* te facilita el progreso hace que la toma de decisiones no tenga ningún peso. El jugador escogerá la opción que le permita progresar con mayor facilidad ante la dificultad que plantea el sistema. Esto va en contra de lo que requiere una mecánica para ser una herramienta útil. Las mecánicas son herramientas para el jugador no condicionantes a sus acciones. Las decisiones quedan reducidas a la selección de la recompensa. Es decir, la causa de tomar una decisión se reduce a que una opción da mejor recompensa en el juego. Además, la voluntad del jugador puede ser escoger una opción “a” pero la dificultad del juego puede obligarle a escoger “b”, privándole de agencia.

Este tipo de enfoque lo podemos observar en títulos como *Bioshock*. En este, el jugador puede obtener ADAM, el material que le permite usar habilidades sobrenaturales, de las Little Sisters. La cantidad de ADAM que el jugador recoja dependerá de si desea o bien salvarlas o bien matarlas. Esta decisión se reduce a ser o bueno o malo, o salvar a las Little Sisters o matarlas, no existe un rango de grises. Dilemas como este no generan una sensación de satisfacción en el jugador pues no requieren de una reflexión por su parte. Se deben presentar dilemas más ambiguos en aras de evitar una respuesta verídica. Estos deben tener una respuesta compleja que suponga consecuencias positivas y negativas al mismo tiempo.



Figura 17: Dilema sobre la obtención de ADAM en *Bioshock*.

Floyd (2010) ofrece un enfoque que permite hacer uso de los sistemas de moral a partir de generar otro tipo de dilema. Se tiende a plantear dilemas moralmente definidos, actos buenos y malos, pero si el dilema presenta ambigüedad el planteamiento cambia.

Floyd pone el ejemplo de *The Pitt*, contenido descargable de *Fallout 3*. En este caso se le presenta al jugador el dilema de secuestrar a un bebé para obtener una vacuna y rescatar a unos esclavos o proteger al bebé y confiar en la palabra del esclavista. No existe una decisión plenamente buena. Si el jugador entrega al bebé salvará a los esclavos del pueblo, pero puede que el bebé muera. Si confía en el esclavista no sabe si cumplirá su palabra. Según Floyd, este tipo de dilemas son mucho más interesantes para el jugador de cara al reto que le plantean y a la satisfacción de haber elegido.

Tratar temas complejos enriquece los dilemas a los que se enfrenta el jugador. Si bien las decisiones deben presentar variedad, plantear decisiones entre el bien común y el propio, el sacrificio por el prójimo, son conflictos que enriquecen la experiencia de juego tanto a nivel agencial como inmersivo.

Esto permite rediseñar las mecánicas de moral. Las mecánicas de moral suelen condicionar al jugador debido a que ligan la supervivencia del jugador al *gameplay* a través de las recompensas. Se diseñan para plantearlas para enfrentarse a dilemas binarios de bien y mal. Floyd, considera que, igual que se pueden establecer dilemas ambiguos, ajenos a la respuesta binaria, es posible aplicar un cambio en las mecánicas de moral. Si se elabora un sistema de moralidad con una paleta de colores más compleja, se evitaría el

encasillamiento en actos buenos y malos. De esta forma, el jugador no tendría que debatir entre la supervivencia o la elección propia. Ampliando las variables que afectan con temas como libertad o disciplina, bien común o beneficio individual.

Además, cambiar el sistema lineal a una rueda donde las variables se vean afectadas de forma conjunta permite al jugador moverse en una escala de grises en sus decisiones. Si las variables interactúan entre ellas, por ejemplo, libertad más bien común, el jugador tiene que debatirse entre líneas de decisión más ambiguas, pues no existe un bien o un mal sino interpretaciones individuales.

Gracias a esto la respuesta percibida por el jugador deberá apoyarse en que no existe una respuesta buena o mala. Una forma es omitir las estadísticas durante el *gameplay*, de forma que el jugador no sepa si obró en torno a unos beneficios u otros. Estas estadísticas seguirán existiendo y condicionando el desarrollo narrativo pero el jugador desconocería cómo afectan sus decisiones a las mismas.

Este cambio de planteamiento permite que el jugador experimente agencia al no ver coartadas sus decisiones a dependencias del *gameplay* sino a su interpretación de la situación y su elección personal.

Otro modo de plantear una alternativa a las mecánicas de moral tradicionales es a través de reputaciones. Los juegos, generalmente de mundo abierto, suelen contar con sistemas de reputación por facciones. El funcionamiento es simple. Si el jugador demuestra lealtad a la causa de un grupo su afinidad con este subirá. En función del nivel de reputación el jugador será tratado de una forma determinada. Los dilemas en este caso se centran en la reflexión del jugador sobre los ideales o las acciones de una facción. Si vinculamos la subida de reputación de una facción con el descenso de otra hacemos que el jugador deba valorar qué desea hacer asumiendo pros y contras. Para ello debe aplicarse el mismo sistema de dilemas ambiguos, pero a las facciones. Si, por ejemplo, una facción se dedica a destruir bosques para construir casas para su pueblo, pero en esos bosques vive otra facción, el jugador deberá reflexionar sobre si realmente merece la pena apoyar una causa u otra teniendo en cuenta que la facción a la que no apoye le restará lealtad. Si esto se aplica desde un impacto narrativo, no existe coacción a la decisión del jugador.



Figura 18: Sistema de reputaciones en *World of Warcraft*.

Sin embargo, no es necesario un extenso mundo abierto para aplicar este sistema. Si nos encontramos con un título donde prima la relación entre personajes, este sistema puede ser usado obteniendo los mismos beneficios. En función de las interacciones con un personaje su respuesta al jugador se verá afectada. Se permite así tratar la relación con cada personaje de forma individual siendo el jugador consciente de que existe una estadística de afinidad, lealtad, amistad, etc.

Ambos diseños permiten que el jugador experimente una sensación de satisfacción al superar los retos que proponen los dilemas pudiendo obrar según su voluntad al omitirse un condicionamiento de *gameplay*. Esta propuesta alternativa a las mecánicas de moral tradicionales es útil para reflejar a nivel de *gameplay* las decisiones del jugador sin necesidad de acondicionarlo, pero no es un factor imprescindible para poder aplicar dilemas morales ambiguos. Por ello, se debe optar por la técnica que mejor se aplique al cómputo global del juego que se esté diseñando, no añadir mecanismos o estrategias por el mero hecho de dar una mayor sensación de agencia.

5.5.4.2.3 Uso de elementos implícitos.

A la hora de generar agencia en el jugador, lo primero que debe dársele es una razón para llevar a cabo una acción o decisión. Taekwan, (2011) determina que se puede dar al jugador una causa a través de distintos mecanismos. Por un lado, se pueden utilizar las ya

mencionadas mecánicas de moral y, por otro lado, se encuentran los elementos implícitos. Los elementos implícitos presentan un planteamiento más interesante que las mecánicas como el sistema de moral. Las estrategias implícitas requieren de la interpretación del jugador. Consiste en un proceso de asimilación que el jugador hace ante una situación que se suele repetir durante la experiencia de juego. Existen algunas convenciones dentro de los videojuegos que suelen requerir la interpretación del jugador. El color de las crucetas al apuntar a un personaje es un claro ejemplo de esto. Si la cruceta al apuntar a un personaje se pone roja, se entiende que es un enemigo. De igual manera, otros indicadores como el brillo sobre el suelo en *Yakuza Kiwami* (SEGA, 2016) es señal de un objeto, el color del marco del nombre de un personaje en *World of Warcraft* (Activision Blizzard, 2004) marca su nivel de amenaza, etc. Son diferentes patrones que el jugador asimila como un estándar dentro del lenguaje del videojuego y que se suele compartir con otros títulos incluso de distintos géneros.



Figura 19: Identificación de amenaza por colores en *World of Warcraft*.

Hacer uso de la interpretación del jugador permite acceder a otro tipo de recursos a la hora de generar una causa para las decisiones que no dependa de las mecánicas. Este tipo de convenciones son muy útiles ya que no requieren de un periodo de adaptación largo y no rompen la inmersión. Debido a que son algo que está presente en diversos títulos, no requiere que el jugador se adapte a ello cada vez que inicia un juego, sino que en muchos casos lo recuerdan de experiencias de juego previas.

Mediante interacciones narrativas, se pueden aplicar elementos implícitos, a través de la contextualización. El jugador deduce y asimila situaciones, acciones previas, consecuencias de acciones, etc. Sin necesidad de una interacción explícita donde a través

del diálogo se le indique al jugador lo que debe hacer, el contexto nos permite darle al jugador la información para establecer el antecedente necesario para decidir qué acción realizar. Como vimos cuando resaltamos el papel de la contextualización, proveer al jugador de la información necesaria para tener un trasfondo narrativo es crucial para generar agencia e inmersión. Y todas las características que se debían reunir para contextualizar son información aplicable a establecer una causa de acción. El contexto debe darse en todas las interacciones del jugador que requieran de una decisión por su parte. Cada decisión debe tratarse como un hecho que, si bien individualmente debe tener un peso, también ha de repercutir a todos los niveles.

5.5.5 El uso del *feedback*

Cuando el jugador toma una decisión, espera que se produzca un cambio en el ecosistema del juego. El jugador experimenta agencia cuando ve que sus decisiones y acciones tienen un impacto en el juego. De esta manera se entiende que esa decisión sirvió para algo, por lo que el jugador tiene un papel en la historia. Recordando la teoría causal, el agente, a partir de los resultados obtenidos, evalúa su comportamiento y decide si debe reiterar o modificar su conducta ante una interacción. En videojuegos esto se mantiene, el jugador a través de la respuesta que recibe del sistema evaluará si su voluntad se cumplió. En palabras de Velgus (2017), “Having the power to perform an action and experience the consequences of that action can be incredibly engaging. It can give the player a sense of freedom, importance, and self-expression.” [Tener el poder de llevar a cabo una acción y experimentar las consecuencias de una acción puede ser increíblemente motivador. Puede dar al jugador la sensación de libertad, importancia y expresión propia.”]

Cada interacción del jugador debe tener un impacto visible, una respuesta que le permita sentir que es importante para el desarrollo de la trama. El término *feedback* hace referencia a una respuesta que recibe el jugador al ejecutar una acción. Eng (2019) resalta su papel con el jugador. “Feedback in a game is provided to the player in order to viscerally show them the impact of their actions. “

El jugador debe recibir un “*feedback*” tanto a nivel narrativo como a nivel de *gameplay*. Ambos campos deben mostrar una respuesta ya que el peso de las acciones y cómo el jugador lo sienta es lo que le hará ser responsable al conectar sus acciones con la respuesta que recibe, es decir, el *feedback*. Eng (2019). A nivel narrativo, las decisiones

del jugador deben de tener un impacto en la trama, modificando la progresión en la historia. Se debe aplicar este principio a todos los elementos del mundo y a todos los rangos de influencia. Si el jugador se enemista con una facción, no podrá solicitarles ayuda más adelante. A menor escala, si el jugador no riega una planta, con el paso del tiempo esta morirá. Ambos ejemplos muestran un impacto del jugador en el mundo con distintos grados de influencia.



Figura 20: Decisión de poca influencia, regar la planta en *Life is Strange*.

De igual forma, el mundo debe experimentar cambios. *Metroid Prime* (Nintendo, 2002) es un buen ejemplo. Al derrotar a un jefe, las aguas de un planeta que estaban envenenadas se purifican. Es una respuesta gráfica del impacto de la presencia del jugador en la historia. El aspecto del mundo se debe adaptar a las decisiones y acciones del jugador, así como a la progresión. De esta forma el jugador podrá percibir el resultado de sus acciones de forma visual.



Figura 21: *Metroid Prime* influencia del jugador.

Con respecto al *gameplay* se aplica el mismo principio. En *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), el mundo experimenta cambios en función de la forma de jugar del jugador. Si este decide matar a los enemigos, el número de ratas e infectados de las ciudades aumentará considerablemente. En este caso, la forma de resolver situaciones será lo que determine el cambio en el mundo.

Las relaciones con los personajes también requieren de un *feedback*. Las interacciones del jugador deben hacer que se perciban cambios en la relación entre ellos. A la hora de interactuar, la forma de dirigirse al jugador debe cambiar según este haya actuado. Que los personajes experimenten cambios de tono o actitud durante una conversación con el jugador reflejan el impacto que tienen las palabras del jugador en ellos.

El uso de indicadores de la agencia a través de las mecánicas es una vía para mostrarle al jugador que ha generado un cambio en el mundo. *Life is Strange* (Dontnod, 2015) y *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) hacen uso de la metáfora del efecto mariposa para indicar al jugador que su acción tendrá consecuencias. Los juegos de Telltale Games indican que el personaje recordará la acción del jugador en el futuro.

Si bien no es en ningún caso un sustituto de una respuesta visual a la acción a través de cambios en el mundo, es una forma de advertir al jugador de cambios a medio y largo plazo que no puede comprobar de forma inmediata.



Figura 22: Reflejo del impacto del jugador a través de los personajes en *The Walking Dead*.

El *feedback* es una pieza clave a la hora de generar agencia. Es la respuesta que el jugador necesita para comprobar que sus acciones tienen un sentido de ser, que sirven para algo. Mostrar ese impacto es la forma en la que puede comprobar si su voluntad se cumple.

A nivel de diseño, el *feedback* permite enseñar al jugador las consecuencias de sus actos, pero no solamente sus decisiones. En el *gameplay*, permite mostrar al jugador cuáles son los límites del juego. A través de aplicar *feedback* positivo y negativo, el sistema enseña al jugador qué acciones le harán avanzar y cuáles no. El *feedback* positivo dotará de recompensas al jugador tales como puntos, equipamiento o le permitirá progresar en la trama. El *feedback* negativo permitirá mantener estable la relación entre el jugador y el sistema marcando esos límites del juego, educando al jugador sobre las reglas.

Unas estructuras básicas bien definidas son fundamentales para que se pueda experimentar agencia, libertad e inmersión, por lo que la labor del *feedback* es doble, dar respuesta visual a las acciones y educar al jugador para interactuar con el sistema.

6. Marco teórico y metodología

A través de la investigación realizada sobre la agencia y su manifestación en videojuegos, se han establecido mediante 4 grupos un compendio de mecanismos que en el plano teórico muestran efectividad a la hora de generar agencia. Con el objetivo de comprobar la presencia y efectividad de dichos mecanismos para con la agencia, se realiza el siguiente estudio. Este estudio parte de una muestra de 12 títulos pertenecientes a distintos géneros y desarrollados por empresas de diferente dimensión. Se analizará si estos títulos presentan dichas estrategias y de qué manera. Se pretende a través de este estudio comprobar la efectividad de los distintos mecanismos a la hora de generar agencia en el jugador, así como determinar cómo afectan a elementos como la inmersión.

Para ello se hará uso de una tabla donde se evaluará la presencia de dichas mecánicas en cada uno de los títulos a través de diferentes criterios previamente definidos. Estos criterios se repartirán en 4 bloques, correspondientes a los 4 grupos de estrategias determinados durante la investigación, siendo estos: definición de estructuras, contexto, mecánicas y decisiones.

Para completar el estudio se tomarán notas sobre cada título en relación con aspectos específicos del juego en relación con los 4 bloques establecidos. Estas notas servirán de refuerzo a la hora de extraer las conclusiones según los resultados del estudio.

6.1 Planteamiento de estructuras:

Este primer bloque está dedicado a analizar las estructuras básicas de los títulos y cómo estas se manifiestan en el tiempo. Para ello se deberá evaluar si las reglas del juego son marcadas desde el inicio, cómo lo hacen y cómo se mantienen durante el desarrollo de la experiencia. Este bloque pretende determinar los métodos utilizados en la industria para introducir las estructuras básicas de un juego y cómo estas perduran en el tiempo. Así mismo, se busca detectar si estas estructuras sufren cambios y en caso afirmativo cómo y cuándo se dan; así como las consecuencias de dichos cambios.

- **Introducción inicial:** Indicar la presencia en el sistema de una introducción al jugador a las leyes básicas del mundo del juego. Su presencia puede ser a través de

distintos mecanismos como la tutorización, ensayo por prueba-error o interacción libre, entre otros.

- No todos los juegos introducen las estructuras básicas al inicio de la experiencia, algunos permiten al jugador experimentar su libertad de acción hasta encontrar unos límites. Debe indicarse si el título posee algún tipo de introducción y el tipo. Este criterio abarca a todo tipo de estructuras ya sean mecánicas o narrativas.
- **Justificación narrativa:** Indicar si existe una justificación narrativa a las leyes naturales. Debe determinarse si las estructuras básicas presentan una justificación narrativa a la hora de introducirse al jugador. Se entiende por justificación narrativa que las reglas, límites o mecánicas están respaldadas por el contexto del mundo del juego.
- **Coherencia en el rango de libertad de acción:** Indicar si los límites establecidos en las estructuras básicas son consecuentes en el tiempo. Es decir, se busca determinar si la libertad de acción se mantiene constante durante la experiencia. Este criterio no busca que las estructuras se mantengan idénticas durante toda la experiencia, sino comprobar si los cambios que sufren respetan las bases sobre las que se asienta el mundo del juego.
- **Coherencia en las bases mecánicas:** Indicar si las mecánicas están bien definidas desde el inicio de la experiencia y se mantiene esa definición. Las mecánicas pueden perfeccionarse a través de mejoras de habilidad, potenciadores, etc, pero el núcleo jugable permanece definido.

6.2 Contextualización

Este bloque tiene como objetivo analizar la presencia de diferentes mecánicas con el fin de generar un contexto a las acciones del jugador. Se analizarán los métodos para generarlo, su cantidad y ubicación durante la experiencia del juego. Se pretende a través de este bloque determinar si existe una tendencia sobre el método para contextualizar las acciones según el tipo de juego. De igual forma, se busca establecer cuáles son los métodos más utilizados para mostrar la información al jugador y su eficacia.

- **Presencia de contexto inicial:** Indicar si el juego presenta una contextualización al inicio de la experiencia.
- **Tipo de contexto inicial:** En caso de presentar una contextualización inicial, indicar si esta es a través de una cinemática o de una experiencia guiada in-game.

Se entiende por experiencia guiada un tramo de partida donde al jugador se le va introduciendo de forma oral o visual la información básica mientras puede ejecutar movimientos y llevar a cabo acciones diferentes acciones.

- **Persistencia:** Indicar si la contextualización persiste durante la experiencia de juego. Esto quiere decir que las acciones y situaciones son generalmente contextualizadas previamente a su realización. En caso de ser así, se indicará si se contextualizan todas las acciones o solo en puntos clave.
- **Uso de contextualización explícita:** Indicar si durante el transcurso de la experiencia jugable, se hace uso de sistemas de contextualización explícita tales como comunicados, informes de misión, etc.
- **Uso de contextualización fragmentada:** Indicar si durante el transcurso del juego se hace uso de fragmentos de información repartidos por el mapa para complementar el trasfondo de la narrativa.
- **Tipo de contextualización fragmentada:** Especificar el sistema utilizado para que el jugador acceda a la información ya sean cintas, archivos de texto, correos, etc. Para dar respuesta se debe utilizar la terminología visual, para correos o documentos, auditiva para cintas, diarios de audio o combinada si ambos tipos se encuentran presentes.
- **Uso contextualización implícita:** Indicar si el juego hace uso de contextualización a través de los escenarios, ambientes y elementos del juego que dependen de la interpretación del jugador para contextualizar una acción o situación.
- **Uso de cinemáticas:** Indicar si el juego hace uso de escenas cinemáticas durante la experiencia.
- **Cantidad de cinemáticas:** Especificar la frecuencia de uso de escenas cinemáticas. Para ello se debe establecer una respuesta a través de los términos escasa, frecuente o muy frecuente.

Contextualización				
Contexto inicial	Tipo Contexto inicial	Persistencia	Uso de C.Explicita	Uso de C.Fragmentada
Si	Cinemático	Acciones clave	Si	Si
Si	Interacción ingame	General	Si	Si
Si	Interacción ingame	General	Si	Si
Si	Interacción ingame	General	Si	Si
Si	Cinemático	General	Si	Si
Si	Cinemático	General	Si	Si
Si	Cinemático	General	Si	No
Si	Cinemático	General	Si	Si
Si	Cinemático	General	Si	No
Si	Cinemático	General	Si	No
No		Acciones clave	No	Si
Si	Interacción ingame	General	Si	No
Si	Cinemático	General	Si	Si

Figura 23: Fragmento de tabla de casos de estudio (elaboración propia).

6.3 Mecánicas

El siguiente bloque se centra en evaluar la presencia de mecánicas donde la experiencia jugable se adapta al planteamiento del jugador. Entre otros factores, se busca determinar si las mecánicas ofrecen un grado de libertad de acción al jugador, así como la personalización de elementos que influyen en menor medida en el *gameplay*.

- **Sistemas de habilidad:** Indicar la presencia en el juego de sistemas de especialización, clases o desarrollo ramificado de habilidades.
- **Árboles desarrollables:** Indicar si los árboles de dialogo son desarrollables a través de las acciones específicas del jugador o del progreso de la trama.
- **Adaptación del sistema al planteamiento del jugador:** Indicar si el juego se adapta a la elección de juego del jugador, existiendo vías para poder superar obstáculos según la decisión del jugador y no obligándolo a seguir un camino.

6.4 Decisiones

Este bloque está destinado a examinar los sistemas que aplican los distintos juegos durante la toma de decisiones. Para ello se analizará si se hace uso de sistemas de moral, cómo estos se plantean, los dilemas, su distribución, su tipo, impacto y demás factores que conforman la decisión.

- **Contextualización previa al planteamiento del dilema:** Se da un trasfondo previo al planteamiento de la decisión del jugador.

- **Uso de elementos explícitos previos al dilema:** Se hace uso de avisos, interacciones directas con el jugador contextualizando una situación.
- **Uso de convencionalismos para influir en la decisión:** Se hace uso de convencionalismos que, a través de la interpretación del jugador, le permiten establecer una causa a su acción.
- **Uso de sistemas de moral:** Uso de sistemas de moralidad en el juego.
- **Número de variables:** Número de variables implicadas en el sistema de moral.
- **Representación del sistema de moral:** Especificar la representación del sistema de moral, barra de reputación, cuadro abierto, etc.
- **Tipo de dilemas planteados:** Se hace uso de dilemas binarios, ambiguos o de ambos.
- **Rango de influencia de las decisiones:** Especificar la amplitud del rango de influencia de las decisiones, siendo alto si el rango es amplio y bajo si las decisiones son o muy trascendentales o demasiado poco. El rango será alto cuando haya decisiones que poseen mucha importancia y otras que poseen menos. El rango será corto cuando solamente haya decisiones de gran importancia o solamente decisiones sin ninguna trascendencia.
- **Distribución de las decisiones:** Las decisiones se encuentran repartidas por toda la experiencia de juego o concentradas en tramos concretos.
- **Proporcionalidad de las decisiones:** Las consecuencias de las acciones son proporcionales a las acciones cometidas.
- **Presencia de ramificaciones:** El juego presenta múltiples ramificaciones narrativas.
- **Posibilidad de cambiar de rama de progresión:** El juego permite desviarse de una rama y volver a la inicial.
- **Representación visual del impacto del jugador:** El jugador puede percibir el impacto de sus acciones de forma visual.
- **Uso del entorno para mostrar el impacto:** El jugador experimenta las consecuencias de sus acciones a través de transformaciones en el entorno, cambios climáticos, cambios en el escenario, etc.
- **Alcance del impacto del jugador en las acciones:** Especificar si el impacto del jugador se manifiesta a corto, medio y largo alcance.
- **Uso de *feedback* mecánico:** El juego hace uso de mecánicas para dar *feedback* al jugador, estadísticas, moneda del juego, etc.

Además de los factores de medición, se tomarán notas para añadir datos o factores no definidos para generar agencia. Estas notas se realizarán sobre puntos relevantes que aporten al juego una forma de fomentar la agencia que no se pueda recoger en la tabla. En ningún momento las notas tomadas corresponden a un informe, simplemente recogen datos o aspectos que requieren de una explicación.

7. Desarrollo

El estudio de cada título ha sido realizado de forma individual y enfocado a analizar la forma que tienen de manifestarse las características determinadas en los criterios de evaluación. Los resultados obtenidos pueden verse reflejados en el Anexo 1. A continuación, se encuentra la transcripción de las notas y posteriormente la interpretación de los resultados del estudio.

7.1 Notas

7.1.1 Notas sobre *Soma* (Frictional Games, 2017):

- **Estructuras básicas:** Se hace uso de una limitación física de las acciones a la hora de determinar los límites y leyes que componen su mundo. El jugador puede moverse libremente dentro del nivel dentro de las zonas abiertas, sin la presencia de un elemento externo al juego que le niegue el acceso. La justificación de leyes naturales como la movilidad, la fuerza o la habilidad, si bien están justificadas, no lo están explícitamente, pues se hace una proyección de las leyes naturales del mundo real. Sin embargo, mecánicas como la gestión de la vida no poseen una justificación narrativa de forma inicial.
- **Contextualización:** Inicialmente se hace uso de una contextualización implícita que poco tiene que ver con los acontecimientos que se dan durante los primeros compases del juego. Debido a que las estructuras básicas son claras, la ausencia de contexto para las acciones del jugador en el inicio no es un impedimento para experimentar agencia o inmersión. Si bien las acciones principales son contextualizadas se incide en la reflexión del jugador para con sus objetivos.

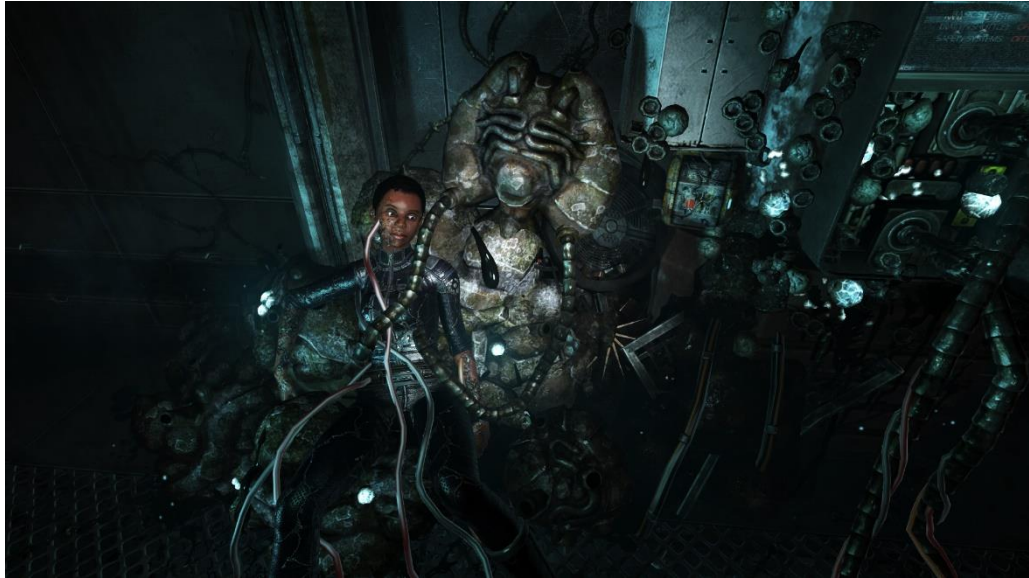


Figura 24: Fragmento de juego de Soma.

- **Decisiones:** Pese a que las decisiones se reducen a cuestiones de vida o muerte, el dilema que se plantea durante la experiencia se va adaptando. El juego trata de poner en cuestión la definición de humano y cómo el jugador actúa en relación con este dilema. Si bien las respuestas son generalmente binarias, matar o no matar, el trasfondo de la decisión depende de la interpretación propia del jugador del dilema moral presentado. Esto hace que no se encasille la decisión. Dentro del juego esto se ve reflejado a la hora de interactuar con los robots. El jugador inicialmente considera que es humano, tras descubrir que realmente es una proyección de su ser, la percepción del jugador cambia. Resaltar que parte del vínculo empático que el jugador experimenta con los personajes sobre los que tiene que decidir depende de su perspectiva sobre el dilema ético.

7.1.2 Notas sobre *Dishonored*:

- **Estructuras básicas:** Se definen desde un inicio haciendo uso de tutorización para cada uno de los conceptos básicos. Se justifica de forma narrativa cada elemento según es introducido. Especificar que, si el concepto introducido es una mecánica, se hace a través de pantallas de texto, cortando la inmersión del jugador.
- **Contextualización:** La contextualización se plantea a dos niveles claramente diferenciables. En primer lugar, las misiones que marcan el progreso de la historia se contextualizan previamente a su realización. En caso de que el jugador decida explorar el nivel es que descubrirá vías de conocimiento secundarias tales como

documentos o conversaciones que revelan el estado de la sociedad de Dunwall. Esta distribución permite al jugador conocer el contexto por el cual realiza sus acciones, y a su vez premia la exploración del nivel con información acerca de personajes, ubicación de objetos valiosos, tramas secundarias o rutas distintas por los que avanzar.

Se hace uso del corazón para completar el contexto otorgado por el juego. Se hace un uso continuado de la contextualización a través de los escenarios, mostrando cambios constantemente según se progresa en la historia.



Figura 25: Uso del corazón en *Dishonored*.

- **Mecánicas:** *Dishonored* plantea un sistema de mecánicas adaptable al planteamiento del jugador. Tanto los niveles como los sistemas de habilidades permiten al jugador desarrollar su propia forma de plantear los niveles y completar los objetivos. La forma que el jugador escoja de jugar, en este caso sigilo o combate, no es excluyente. Se permite al jugador progresar en varias ramas y no es excluyente a la hora de progresar. Si se decide progresar una rama, se puede retornar a otra. La libertad de planteamiento se mantiene durante todo el juego y no condiciona la toma de decisiones.
- **Decisiones:** Se presentan en un espectro que, si bien es de corto alcance, es amplio en cuanto a los dilemas que presenta. Si bien gran cantidad de estos dilemas se centran en matar o no a un objetivo para conseguir lo que se busca, las decisiones secundarias presentan mayor variedad de situaciones. Así mismo, el impacto de las decisiones del jugador es respaldado con un cambio en el entorno. En este

caso, si el jugador decide matar a los soldados enemigos, las ratas de la ciudad aumentarán en número, cambiando la jugabilidad.

7.1.3 Notas sobre *The Turing Test* (Bulkhead Interactive, 2016):

- **Estructuras básicas:** Las mecánicas se introducen en base a un sistema de prueba o error donde el jugador debe interactuar con el entorno para comprender cómo funciona el mundo que plantea el juego. Bien es cierto que la dificultad que presentan los niveles en los primeros compases está planteada de tal forma que el jugador intuye con facilidad el procedimiento a seguir para avanzar. Sin embargo, no existe una explicación del procedimiento ni ningún tipo de guiado. Tal es así que la justificación narrativa de las mecánicas se centra en el avance del jugador, no en el sistema de resolución de puzles.
- **Decisiones:** Por otro lado, el jugador tiene libertad de acción para con la resolución de puzles. Si bien los niveles tienen por norma general una solución, el jugador puede actuar libremente con los objetos que lo componen.

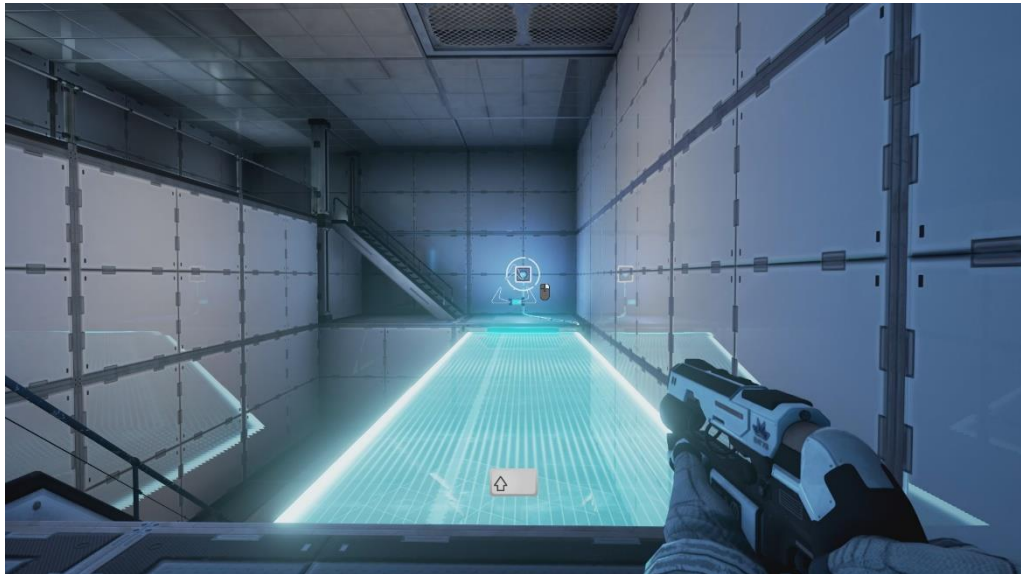


Figura 26: Fragmento de *The Turing Test*.

- Destacar que, tras encontrarse con un superviviente, hay un momento donde, para mostrar que el personaje está siendo manipulado, el juego arrebató el control al jugador. Las órdenes que se le dan al jugador son avanzar, si este decide no hacerlo, una fuerza hará que el jugador se desplace ligeramente hacia adelante. Se traslada la intención de transmitir una pérdida de control del personaje al jugador, de tal forma que es el jugador el que siente que no puede actuar libremente.

7.1.4 Notas sobre *Life is Strange*:

Estructuras básicas: Si bien las estructuras básicas se introducen con la narrativa, los límites del juego están marcados a través de una reconducción del jugador. Es decir, si el jugador avanza en dirección contraria al objetivo, el personaje se girará recitando en modo de soliloquio la tarea que debe realizar. Este procedimiento se mantiene con todas las mecánicas, indicando a través de la interacción del personaje consigo mismo la acción a realizar para poder avanzar en la historia.



Figura 27: Fragmento de *Life is Strange*.

- **Mecánicas:** Las mecánicas giran en torno a la libertad de acción del jugador. Las decisiones que tome el jugador y los cambios que realice sobre ellas al retroceder en el tiempo están diseñadas para que el jugador sienta que tiene el control de la acción y que su voluntad marca el desarrollo del juego. Se aplica este sistema para todas las decisiones, habiendo un amplio rango de influencia.
- **Decisiones:** El sistema de libertad se aplica para la mayoría de las decisiones del juego y los puntos de no retorno poseen una justificación narrativa que evitan generar la sensación de que se está forzando un avance. Esta tendencia se mantiene durante el juego a excepción del final. La decisión final del juego no depende de las acciones del jugador, borrando del planteamiento cualquier tipo de cambio que el jugador haya hecho en relación con los personajes, la ciudad o consigo mismo. Todo el camino que el jugador ha marcado queda borrado, reduciendo su impacto en la historia a una decisión binaria que depende más del

vínculo que el jugador ha creado con los personajes que de su libertad de acción. Esto último rompe con la sensación de que las acciones tienen un peso, haciendo que uno se sienta un mero títere del juego.

7.1.5 Notas sobre *Until Dawn*:

- **Contextualización:** La contextualización es de forma continuada, sin embargo, la forma de plantearla es generalmente desordenada. Suele hacerse uso de los tótems para contextualizar acciones que, generalmente, son futuras respecto al punto del relato donde se encuentran. Esto hace que el jugador esté pendiente de cuándo llegará a ese momento concreto, ya que la decisión será importante. Es una forma de mantener alerta al jugador para con sus decisiones, relacionándolas con los fragmentos de contextualización repartidos.



Figura 28: Fragmento elección de camino en *Until Dawn*.

- **Decisiones:** Si bien las decisiones que se presentan son variadas, la coherencia de las mismas con respecto al progreso del juego no se mantiene durante el trayecto final. El hecho de que el final del juego condicione gran parte de las decisiones de la partida hace que se pierda una sensación de impacto del jugador en la historia. Si bien posee una justificación narrativa, todas las decisiones acertadas del jugador para la supervivencia de los personajes no tienen peso alguno en caso de que se cometa una decisión errónea al final.

7.1.6 Notas sobre *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017):

- **Estructuras básicas:** Debido a que las estructuras básicas son una proyección de las leyes naturales del mundo real, no se hace uso de una justificación narrativa. El hecho de que durante las experiencias se cuentan diferentes historias hace que, si bien las estructuras básicas permanecen definidas, las mecánicas varíen en función del relato. Acciones como moverse o interactuar con objetos se mantienen persistentes en el tiempo, sin embargo, otras como volar son propias de relatos concretos. Este hecho no rompe el estado de inmersión debido a que existe una fuerte justificación narrativa. Por otro lado, el componente de exploración permanece constante durante toda la experiencia. Resaltar el papel de la estructura en relato para mantener la coherencia en las estructuras básicas.



Figura 29: Fragmento de *What Remains of Edith Finch*.

- **Contextualización:** Resaltar el uso del soliloquio de forma repetida para guiar al jugador a través de la historia. La apelación al jugador como artífice de las acciones contribuye a generar una sensación de autoría de las mismas. Teniendo en cuenta que se está rememorando una historia, se van narrando los acontecimientos según van avanzando. Se trata de una forma de guiado indirecta que permite al jugador sentir que está siendo parte de una historia que se está contando. Se centran los esfuerzos del juego en reforzar el estado de inmersión en el que se encuentra el jugador, generalmente a través de un vínculo empático.

7.1.7 Notas sobre *Bioshock* :

- **Estructuras básicas:** El título hace uso de una tutorización continuada de las herramientas de las que el jugador puede hacer uso. Así mismo, los límites del juego se marcan a través de o bien el propio escenario, o bien la presencia de enemigos.
- **Contextualización:** El inicio del juego, el descenso a Rapture, introduce al jugador como si fuera un nuevo habitante a la ciudad. Se hace uso de una contextualización que, si bien es explícita, permite la interpretación del jugador de lo que va a suponer su llegada a la ciudad. Por otro lado, durante el progreso del juego, la forma de contextualizar las acciones a través del uso del “quieres” permite que el jugador tenga más facilidades para acceder a realizar la acción.



Figura 30: Fragmento de *Bioshock*.

- **Mecánicas:** con respecto a las mecánicas que, si bien el juego no plantea una adaptación profunda a la forma de jugar del jugador, si otorga a través de la combinación de plásmidos, tónicos y objetos un abanico de posibilidades amplio que permite al jugador encarar las situaciones de forma diferente según su interés. No obstante, si bien en enfrentamientos contra enemigos normales o incluso Big Daddy esto se mantiene, determinados tramos del juego arrebatan al jugador esa libertad de acción.

7.1.8 Notas sobre *The Wolf Among Us*:

- **Estructuras básicas:** Si bien las estructuras básicas del juego están claramente definidas durante toda la experiencia y la libertad de acción y decisión se mantiene coherente, la introducción de mecánicas depende en gran medida de la interpretación del jugador. Hay que tener en cuenta que a nivel de reglas básicas este título comparte muchas similitudes con otros juegos de Telltale y una gran cantidad de aventuras gráficas, lo que hace que se den algunos conceptos por asimilados.



Figura 31: Fragmento de *The Wolf Among Us*.

- **Decisiones:** Las decisiones tienen un peso a largo plazo, marcándose un amplio rango de influencia. La forma que el jugador tiene de tratar a los personajes tiene unas consecuencias de cara al final del juego. Si bien estas no son siempre determinantes para poder alcanzar un final, si se logra generar una sensación de impacto del jugador en la historia. Por otro lado, la ausencia de un sistema de moral, se contrarresta con estados de relación con cada personaje, es decir las decisiones que se toman con cada personaje influyen en la relación que tienes con él tanto de forma individual como colectiva.

7.1.9 Notas sobre *Night Call* (Monkey Moon, 2019):

- **Estructuras básicas:** El juego presenta al jugador las estructuras básicas mediante interacción libre. En algunos casos, es posible completar las distintas

noches en las que se divide el juego sin haberse introducido todas las estructuras básicas. Es interesante que mecánicas específicas como usar las tiendas de la gasolinera influyen en el progreso del juego, sin embargo, no se introducen en ningún momento.

- **Contextualización:** El juego se reparte en distintas partidas según los casos y cada una tiene una contextualización propia. Debido a que el juego se centra en la interacción con distintos personajes, el contexto depende en gran medida de la interpretación del jugador de la historia. El juego hace hincapié en que el jugador se sienta en la piel del investigador a través del análisis de distintos fragmentos de información que va obteniendo, hablando con los pasajeros. Por otro lado, el método de contextualización fragmentada es a través de informes sobre los sospechosos, reforzando el papel del jugador en la historia.

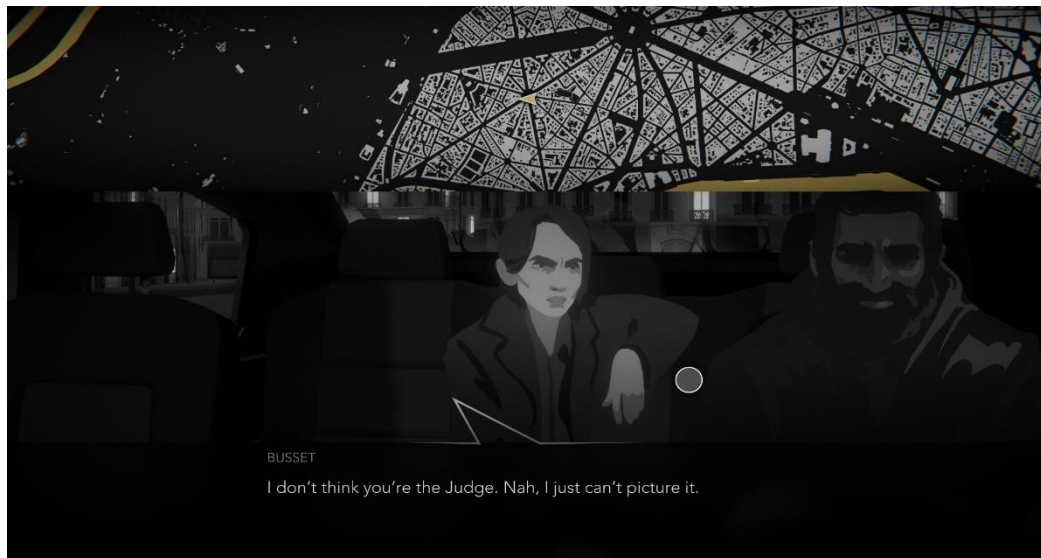


Figura 32: Conversación en *Night Call*.

- **Mecánicas:** Las mecánicas de investigación no hacen más que reforzar la agencia que el jugador pueda experimentar creando una red de relaciones entre características de los sospechosos con el perfil del asesino. Esto último se refuerza con un sistema de decisiones donde las decisiones sobre el caso se hacen libremente. El jugador puede acusar a quien quiera de tal forma que el caso tiene el desenlace que el jugador provoca.
- **Decisiones:** dentro de las conversaciones con los pasajeros, el camino que estas sigan depende del jugador en función de las respuestas de forma individual. Esto quiere decir que la forma en la que se resuelva la conversación depende de cada respuesta para cada tema, lo que hace que el rango de influencia sea más alto.

7.1.10 Notas sobre *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011):

- **Estructuras básicas:** El juego está concebido sobre un guiado continuado de la experiencia y la respuesta del jugador ante este guiado. Desde un primer momento se introduce todo el contexto, historia y mecánicas de una forma dialogada. Si bien es cierto que las estructuras básicas se establecen a partir de la interacción del jugador con el entorno, es el narrador el que guía la interpretación del jugador.



Figura 33: Decisión en *The Stanley Parable*.

- **Decisiones:** El narrador es quien a través del relato explica todo lo que acontece al juego. La forma en la que está hecho pretende desafiar al jugador de tal forma que sea él quien cree la historia mediante un enfrentamiento con el juego. De esta forma, el jugador puede cumplir o incumplir lo que el narrador dice, pues está teniendo una conversación directa con él. Se hace que el jugador experimente como de propia elección todos los sucesos que se desencadenan en el juego. Este planteamiento acontece a todos los niveles del juego. Mecánicas, decisiones, historia y demás elementos, están concebidos para que el jugador sea quien, a través de su voluntad, avance en el juego y como consecuencia de sus decisiones, el narrador responderá.

Siguiendo con las decisiones, cabe resaltar que cualquier interacción del jugador tiene una respuesta por parte del narrador y condiciona el rumbo de la partida. Desde acciones como escoger una puerta por la que ir a una sala hasta otras como apagar todo el sistema de vigilancia del edificio. Aunque abarcan conceptos de

diferente calibre, ambas tienen importancia y así se lo transmite el juego al jugador.

7.1.11 Notas sobre *Catherine* (Atlus, 2011):

- **Estructuras básicas:** El juego presenta una estructura totalmente segmentada. Por un lado, se encuentra la parte jugable, repartida entre los puzles y las conversaciones en el bar y por otro, el progreso de la historia en cinemáticas.



Figura 34: Sistema de moral de *Catherine*.

- **Decisiones:** El sistema de moral que presenta el juego está justificado a nivel narrativo. Se representa a través de una balanza el tipo de decisiones que el jugador toma. Cada decisión que el jugador toma afecta a la balanza con un peso específico, pudiendo inclinarse en cualquier dirección sin depender de la acción previa. La temática de los dilemas se centra en un dilema ético, haciendo que todo el juego gire en torno a ese concepto: la forma de vida del jugador y su postura frente a las relaciones sentimentales. Las decisiones de mayor peso de cada capítulo se plantean como una pregunta al jugador y no al personaje incidiendo en que se le está juzgando a él y no a su avatar.

7.1.12 Notas sobre *Observation* (No Code, 2019):

- **Estructuras básicas:** Se plantea al jugador la posibilidad de experimentar agencia desde la concepción del avatar que maneja. El hecho de ser la inteligencia artificial de la nave y tener el control de los sistemas hace que el jugador sienta que puede hacer cualquier cosa, pues es el ente en control del escenario. Esto se ve reflejado en la forma de moverse, interactuar con objetos o completar pequeñas interacciones en forma de mecánicas temporales, como controlar la radiación que sale de una sala, apagar un incendio, etc.

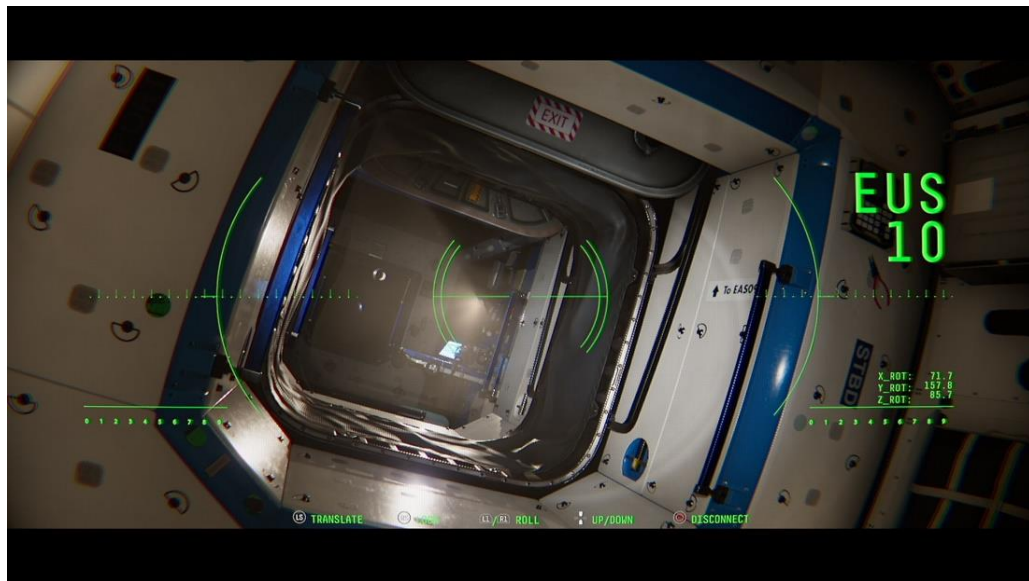


Figura 35: Fragmento de *Observation*.

- **Mecánicas:** En la progresión, el juego está planteado de forma que no es un personaje quien guía al jugador, sino el jugador quien guía al personaje posibilitándole completar su misión. Así mismo, la interacción con Emma, personaje al que ayudas durante el juego, está contemplada desde la perspectiva de que es Emma quien te solicita a ti poder ir a sitios. Se trata de un método que refuerza que el jugador se sienta protagonista de la historia.

7.1.13 Notas sobre *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2016):

- **Estructuras básicas:** Se deja el guiado, así como la introducción a las mecánicas a la interpretación del jugador. El juego hace énfasis en generar un estado de

inmersión con el entorno y con la historia. Para ello se hace uso de un vínculo empático que se intenta establecer entre el jugador y los personajes.

- **Mecánicas:** A nivel mecánico, que el juego esté reducido a poder caminar y escuchar conversaciones centra los esfuerzos del jugador en estar inmerso en la historia. El juego trata de generar emociones en el jugador a través del ya mencionado vínculo empático y la reducción mecánica a algo meramente contemplativo.



Figura 36: Fragmento de *Everyone's Gone to the Rapture*.

- **Decisiones:** La libertad de acción queda recalcada en la forma de progresión del título. El jugador puede seguir a la luz, lo que le permitirá progresar en la historia, pero también puede dedicarse a explorar las casas, cobertizos y edificios descubriendo fragmentos de información que le ayudan a reforzar el contexto que posee de los acontecimientos. Todo el juego gira en torno a este concepto.

7.2 Interpretación de los datos

A continuación, se expondrán e interpretarán los resultados del análisis pormenorizado de la muestra de títulos. En primer lugar, se debe tener en cuenta que, a la hora de plantear el diseño de juego, cada título se centra más en determinadas áreas. Con esto se busca dejar claro que el hecho de que un juego no presente una determinada mecánica no tiene porqué deberse a que dicha mecánica no funcione a la hora de generar agencia.

7.2.1 Respecto a las estructuras básicas

El estudio muestra que, a la hora de plantear las estructuras básicas del juego, se manifiesta la importancia de establecerlas de forma clara, ya sea a través de la tutorización o de una interacción libre. Esta decisión depende en parte del tipo de mecánicas en las que se basa la jugabilidad y si estas se encuentran presentes en otros títulos. Títulos como *The Wolf Among Us* hereda las mecánicas de los otros juegos previos de Telltale Games. Otros como *Soma* o *What Remains of Edith Finch* hacen uso de mecánicas muy comunes al basarse gran parte de su jugabilidad en caminar y explorar. Los tres ejemplos requieren de la interpretación y experiencia previa del jugador para entender las mecánicas y leyes básicas.

Si bien existe paridad entre la tutorización y la interacción libre a la hora de introducir estructuras, aquellos juegos que hacen uso de tutorización lo hacen a través de carteles de texto. *Dishonored*, *Catherine* y *Until Dawn* hacen uso de ese formato de introducción que no apela al jugador como el personaje, sino como aquel que lo mueve, extrayéndole así de la inmersión.

Así mismo, se manifiesta la importancia de mantener una coherencia en las leyes y mecánicas del juego durante toda la experiencia. El planteamiento resaltado por Taekwon (2017) se ve reflejado, pues con el fin de evitar una ruptura del estado de inmersión se hace hincapié en mantener dichas estructuras coherentes en el tiempo. La presencia de dos mecanismos distintos para introducir las estructuras no es más que una adaptación distinta del principio anterior. Tanto una tutorización guiada como la interacción libre van a permitir al jugador asimilar las leyes, pues va a entender este sistema de introducción como algo natural del juego. De igual manera, las mecánicas y leyes se encuentran justificadas de forma narrativa. Recordando la postura de Taylor, es necesaria la combinación de ambos tipos de interacciones, narrativas y de *gameplay*, para la correcta experiencia de agencia en el jugador.

Independientemente del método de introducción de las estructuras básicas, tanto la coherencia en la libertad como en la definición de las mecánicas se mantiene continua en el tiempo. Los 12 títulos presentan estructuras firmes donde, a pesar de las variaciones que pueda presentar el *gameplay*, no se ve afectada la coherencia en ningún momento. Destacar el caso de *What Remains of Edith Finch* donde a lo largo del título las mecánicas

varían según la historia que está contando. Esto podría indicar que no existe una coherencia, sin embargo, la justificación narrativa de las mecánicas de las que hace uso el jugador permite que acciones tan dispares no rompan la inmersión. El jugador puede convertirse de repente en un gato o un pulpo, con mecánicas distintas, pero el hecho de estar dentro de un cuento justifica dichos cambios en las mecánicas.

7.2.2 Respecto a la contextualización

Respecto a la contextualización, el estudio muestra la presencia de un contexto inicial en todos los títulos salvo en uno. Así mismo, se tiende a hacer uso de cinemáticas para presentar dicho contexto. Si bien algunas de estas cinemáticas son *ingame* y permiten al jugador moverse, la mayoría son escenas donde el jugador pasa a ser espectador. Esta presencia de cinemáticas se debe en gran medida a que es un potente recurso visual para comprender el mundo del juego. Recordemos que según Taekwon, si se marcan unas reglas claras, que el jugador pierda el control del personaje durante un periodo de tiempo determinado no supone una pérdida de inmersión.

Se muestran varias vías de contextualización durante la experiencia de juego de los diferentes títulos. El uso de contextualización fragmentada es común para mantener una fuente secundaria de información para el jugador. Aquellos títulos que tienen, aunque sea un mínimo componente de exploración, presentan documentos o coleccionables que complementan la información que el jugador posee de un lugar, un personaje o un hecho en la historia. Su presencia se encuentra justificada narrativamente dentro de cada título. Los fragmentos de información se presentan de forma que tienen un sentido dentro de la historia que el jugador está experimentando. *Night Call*, por ejemplo, hace uso de informes de perfiles de sospechosos que el jugador puede obtener ya sea comprándolos o a través de conversaciones con clientes secundarios.

Además del uso de fragmentos de información, los títulos analizados denotan el uso del escenario y la interacción conversacional como vías de contextualización. Aquellos juegos que poseen un componente de exploración, tales como *Bioshock*, *Dishonored* o *Soma*, cargan los escenarios de mayor peso para contextualizar las situaciones. Se busca de esta forma que sea el jugador quien interprete la situación.

Así mismo, muchos títulos hacen uso de una interacción reiterada con los personajes para nutrir de mayor contexto al jugador. En casos como el de *Life is Strange* o *Night*

Call, se reparten las vías de diálogo en varias principales y otras secundarias que complementan la información que el jugador obtiene sobre un objetivo. Estas vías de comunicación secundarias pueden no hacer avanzar en la trama al jugador, pero completan la información que el jugador posee sobre una situación. Los juegos más conversacionales, como *The Wolf Among Us*, *Life is Strange* o *Night Call*, priorizan los personajes, su descripción, expresiones y apariencia para tratar de dar contexto a las situaciones. La incidencia en la interacción con los diferentes personajes se convierte en una amplia fuente de contexto en estos casos. El ejemplo más extremo puede considerarse el de *The Stanley Parable*, donde el contexto, así como prácticamente todo el juego parte de la interacción con el narrador. Otro mecanismo bastante utilizado para contextualizar es la reconducción del jugador a través del soliloquio. Varios títulos indican al jugador, a modo de flujo de conciencia del personaje, cuál es la tarea a realizar, dirigiéndose a él como propio personaje. Resaltar que el hecho de que un diseño se centre en ofrecer contexto a través de conversaciones no hace que no exista contexto a través de los escenarios, se aplica una combinación de ambos mecanismos para una mejor experiencia.

Todas estas son estrategias que los diferentes títulos utilizan para dotar de varias vías de información al jugador. Taylor determinaba la importancia de que el contexto se aplicase a toda la experiencia. De esta forma se podrá dotar al jugador de la información necesaria para mantener la inmersión. Este principio se mantiene en la alta presencia de contextualización fragmentada en los títulos, su persistencia y presencia en todas las decisiones que el jugador puede tomar. La presencia de vías secundarias de información mejora el contexto general, completando la información básica que posee el jugador con otra que le permite mejorar su percepción sobre personajes o situaciones.

Todo ello fomenta un estado de inmersión estable y completo, donde el jugador se sienta en sintonía con la experiencia de juego. Por otro lado, es a partir del análisis de las notas obtenidas podemos determinar que gran parte de los títulos buscan establecer un vínculo empático entre el jugador y los personajes para reforzar la inmersión. A través de conversaciones, tanto principales como secundarias, se busca generar un vínculo con el jugador que le haga implicarse en las decisiones de una forma más personal. Todo esto en aras de establecer una inmersión estable. Hay que recordar que tanto *Hangood* como *Taekwon*, entre otros, resaltan el papel de la empatía que el jugador siente para reforzar la inmersión.

Además, la fuerte presencia contextual permite reforzar el planteamiento de que parte de la sensación de autoría de las acciones, depende de un estado inmersivo bien definido durante todo el juego. Se extrae por ende una implícita necesidad de que exista inmersión para poder experimentar agencia. Puede determinarse que los mecanismos que refuerzan la inmersión están reforzando la existencia de agencia en el jugador. De cualquiera de las maneras, queda demostrada la presencia de varias vías de contextualización en videojuegos.

7.2.3 Respecto al uso de mecánicas

Pese a que solamente dos títulos cuentan con sistemas de habilidades y árboles de progreso, esto no se debe a que sean mecánicas poco utilizadas, sino que el perfil de los juegos analizados prioriza sobre otro perfil jugable. Si nos centramos en los títulos que sí hacen uso de estas mecánicas, ambos presentan dos sistemas de habilidades desarrollables. Estos se distribuyen como diferentes ventajas que permiten formar un perfil de personaje para la forma específica de jugar de cada jugador. Planteando el caso de *Dishonored*, el jugador puede mejorar sus habilidades de desplazamiento en sigilo, así como su coste o sus ataques ofensivos. La jugabilidad se adapta y así lo hace el juego, permitiendo plantear los niveles de diferentes formas según las habilidades que el jugador desee desarrollar. Esta adaptación denota la necesidad de una coherencia entre las habilidades ofrecidas a desarrollar y la respuesta del entorno a esas posibilidades. Esto hace que, al adaptarse el sistema, el jugador pueda experimentar agencia al poder plantear la forma de superar los obstáculos según su voluntad. En relación con la presencia de estos sistemas, únicamente títulos con un componente de exploración marcado los presentan, pudiendo ligar su presencia a esta característica del diseño.

7.2.4 Respecto al planteamiento de decisiones y dilemas

El uso de dilemas y planteamiento de decisiones al jugador depende del perfil del título en cuestión. Si bien no es algo necesario en todos los títulos, pues hay juegos lineales, sí podemos extraer las siguientes consideraciones.

Ya quedó previamente resaltado el papel de la contextualización durante toda la experiencia jugable y así se manifiesta previamente a las decisiones. Los títulos hacen hincapié en que el jugador tenga el contexto necesario para establecer una causa a sus

acciones. Por otro lado, no existe una tendencia clara sobre el uso de elementos explícitos, tales como alertas directas como “esta acción tendrá consecuencias” para marcar la presencia de una decisión. Algo similar ocurre con el uso de convencionalismos, como el color de la cruceta en los enemigos para condicionar la decisión, donde no existe una diferencia significativa en su uso. Si bien el uso de elementos explícitos es frecuente, no lo es tanto el uso de convencionalismos para influir en la decisión. En cierta parte esto se debe al género de los títulos analizados, pues si se observa detenidamente, gran parte de los títulos son aventuras gráficas donde elementos como sistemas de apuntado no son utilizados con frecuencia. En contraposición, se hace uso de un condicionamiento empático, retomando la importancia del vínculo generado entre el jugador y los personajes para condicionar la decisión del jugador. En función del lazo creado entre el jugador y un personaje en cuestión, el primero tendrá mayor facilidad para tomar un tipo de decisión u otra.

El uso de ramificaciones reconducibles para el desarrollo de la historia es utilizado como norma general, entendiéndose desde el diseño que el jugador puede reconsiderar su forma de actuar con personajes o ante determinadas situaciones. Este planteamiento de diseño hace que durante la experiencia el jugador no se sienta atrapado a seguir una línea de desarrollo de forma continuada y pueda experimentar agencia actuando según su voluntad. Así mismo, se puede determinar la presencia de las variables de Bycer (2017), estableciéndose un amplio rango de influencia, una distribución homogénea y una proporcionalidad en la reacción del sistema a las decisiones que tome el jugador, lo cual permitirá al jugador experimentar agencia.

En cuanto al uso de sistemas de moral, podemos afirmar que el uso de un sistema de moral tradicional limita el tipo de dilemas planteados, así como el impacto del jugador. *Dishonored* y *Bioshock* plantean estos sistemas y reducen la influencia del impacto del jugador. Ambos títulos que presentan este sistema reducen la moral a la decisión de matar a los enemigos principales o no matarlos, el resultado de esta hará que se obtenga un final u otro. Así mismo, la decisión depende directamente de los recursos del jugador, lo que condiciona la decisión.

Existen dos títulos que presentan un sistema de moral rediseñado. *Catherine* utiliza mecánicas de moral planteando un sistema de dilemas ambiguos, donde las cuestiones se centran más en la opinión personal del jugador y sin tener una respuesta maniqueamente buena o mala. Si bien hace uso de una representación en balanza con dos valores, estos

valores no son buenos o malos y entre medias existe una gama de grises con su correspondiente desarrollo narrativo. Este planteamiento se ve reflejado en la cantidad de finales que el juego presenta gracias al amplio espectro moral que su sistema abarca. Estos trece finales disponibles son una muestra de la efectividad de su sistema de moral rediseñado.

Otro enfoque es el planteamiento de relaciones individuales que hace *The Wolf Among Us*. En este caso, dependiendo de cómo actúe el jugador con cada personaje, las decisiones y los caminos que se le abrirán al jugador cambiarán. La relación con los personajes dependerá de sus interacciones pudiendo profundizar más o menos si el jugador así lo desea. Este tipo de sistemas permiten un mayor rango de decisiones y por ende mayor libertad de elección del jugador. Tal y como Floyd (2010) determinaba, el uso de un rediseño del sistema de moral permite dilemas que enriquecen más la experiencia del jugador a la hora de generar agencia.

Así mismo, si bien las decisiones tienen un impacto claro en la relación del jugador con los personajes y así se refleja, la manifestación en el escenario no es tan común, entendiéndose que prima uno sobre el otro. El ejemplo más claro de este mecanismo lo encontramos en *Dishonored*, donde la cantidad de ratas que plagan la ciudad aumenta en función del número de enemigos que el jugador asesina. Si bien el alcance del impacto del jugador es muy variado entre los juegos, en parte es en función del papel de las decisiones en la historia. Lo mismo ocurre con la presencia del *feedback* mecánico, no hay una tendencia en cuanto a su presencia. Son los juegos que hacen mayor énfasis en la jugabilidad, como *Dishonored*, *Bioshock* o *Catherine*, quienes muestran un *feedback* mecánico a través de recompensas, moneda del juego, armas o habilidades por realizar determinadas acciones.

7.2.5 Consideraciones generales

Podemos determinar que, a nivel general, la presencia de las estrategias planteadas desde el plano teórico tiene una correspondencia en el desarrollo de títulos. Los cuatro grupos de mecanismos son representados en los títulos estudiados. En función del enfoque que se le da al diseño de un juego se prioriza sobre determinadas áreas, pero otras se mantienen comunes. Es decir, a la hora de plantear un diseño narrativo propio podemos optar por centrarnos en generar agencia en el jugador adaptando la jugabilidad a sus

preferencias, o bien podemos hacerlo a partir de la toma de decisiones y la libertad de acción. Dependerá del diseñador concretar sobre qué aspectos centrar sus esfuerzos.

No obstante, características como el establecimiento de un vínculo empático, la contextualización o la creación de un estado de inmersión estable deben ser comunes para todos los diseños si se busca potenciar la agencia. A la hora de llevar a cabo el diseño narrativo adjunto a esta memoria se va a priorizar en campos como la contextualización y la toma de decisiones del jugador. Teniendo en cuenta que este diseño carece de un apartado jugable, es la mejor forma de poner en práctica las conclusiones extraídas del estudio de la muestra de juegos.

A continuación, se desarrolla el diseño narrativo propio, explicando a través de ejemplos cómo se ponen en práctica estos mecanismos, a los que se pueden acceder a través del enlace adjunto a este documento.

7.3 Desarrollo del producto

Partiendo de la investigación realizada y de los resultados obtenidos en el estudio se procede a desarrollar el diseño narrativo propio. Este cuenta con dos niveles que corresponden a un nivel inicial de juego y a un nivel más avanzado en la trama. Se pretende a través de este diseño poner en práctica los resultados obtenidos en el estudio, aplicando diferentes herramientas para generar agencia. El diseño puede ser consultado a través de la plataforma Google Sites, accediendo desde el enlace anexionado a este documento o a través del enlace que se encuentra más abajo. A continuación, se comentarán los aspectos más relevantes del diseño.

En primer lugar, el juego cuenta con dos mecánicas principales: la **conversación** y la **exploración de escenarios**, siendo esta segunda un método de apoyo para que el jugador consiga información extra para plantear situaciones. En lo referente al diseño del mundo y los personajes, estos están desarrollados para elementos que se mencionan o tienen gran repercusión dentro de los niveles o que bien son necesarios para entender algunas de las situaciones que se dan durante el desarrollo de los niveles. El mundo cuenta con una descripción detallada de la economía, sociedad, localizaciones e historia, de forma que pueda ser comprendido de forma clara. Por otro lado, los tres personajes tienen desarrollada una ficha completa a todos los niveles, abarcando sus dimensiones y

dialécticas. Así mismo, se complementa esta información con datos de personajes secundarios que ayudan a comprender su comportamiento.

En lo referente al primer nivel del diseño, este está destinado a introducir al jugador dentro del mundo del juego. En este se narra la llegada del jugador, quien encarna a un agente de policía enviado a una colonia espacial para resolver un crimen, en una ciudad envuelta en el caos debido a la creciente actividad delictiva y el abandono de sus dirigentes.

Se utilizan varias vías de contextualización inicial, siendo la primera de estas a través de una **cinemática** que resume el motivo de llegada del jugador. Posteriormente, se aplica un refuerzo de ese contexto inicial a través de dos canales. En primer lugar, se plantea una **escena jugable**, donde el jugador contempla la historia de la ciudad. Se explica de esta forma y es descrito mediante dioramas el proceso de fundación de la ciudad, permitiéndole al jugador sacar la conclusión de que algo no va bien en ese sitio. El segundo refuerzo contextual llega con la primera conversación que el jugador entabla.

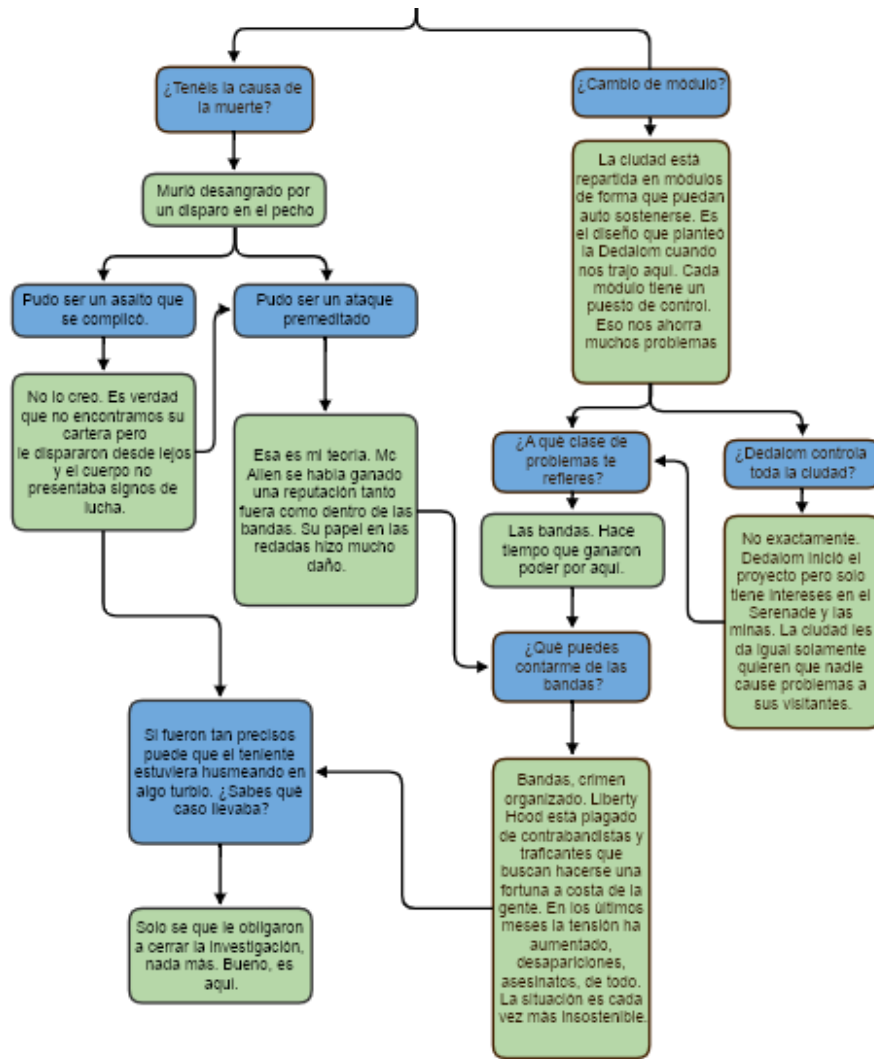


Figura 37: Diagrama de diálogo de misión (elaboración propia).

Esta conversación tiene dos objetivos. En primer lugar, se busca introducir al jugador a la interacción a través del diálogo, que será la principal forma de avanzar en la trama de los niveles planteados. En segundo lugar, se le presenta al jugador la posibilidad de desarrollar ramas de diálogo secundarias. Estas ramas, si bien no modifican los acontecimientos posteriores, sí que permiten abrir ramas de diálogo nuevas con otros personajes en momentos más avanzados del nivel. En esta conversación en concreto se abre una rama de diálogo que tiene una respuesta en la siguiente escena conversacional, donde el jugador puede preguntar a la siguiente persona interrogada qué sabe sobre la empresa que financia el proyecto de la ciudad.

Por otro lado, se introduce posteriormente la otra mecánica del juego, la exploración del escenario. A través de una escena jugable, donde el jugador debe recoger pistas de un crimen, se introduce al jugador a la obtención de pistas a través de la interacción con los objetos del escenario. Si bien no se presenta ningún puzle, la información obtenida

permite abrir nuevas ramas de diálogo para el jugador que permiten encarar de diferente forma las decisiones. Este planteamiento se ve reflejado de forma clara en la escena que sucede a continuación. El jugador, nada más llegar a la ubicación, puede interactuar con diferentes personas y objetos. Si este interactúa con un marco con una fotografía antigua, más tarde a la hora de realizar el interrogatorio podrá preguntarle a la joven interrogada por la foto. De igual forma, dentro de la conversación que el jugador tiene con la interrogada, la información que obtiene de ramas de diálogo secundarias le permitirá tener un mayor bagaje para tomar las decisiones del final de la conversación.

Otro recurso que se aplica dentro de este primer nivel es el uso de los **principios definidos por Bycer**. Se presentan las decisiones repartidas de forma equitativa por todo el nivel y estas son consecuentes de forma individual y además de forma colectiva, repercutiendo en acontecimientos posteriores. Así mismo, las decisiones se distribuyen en un impacto amplio, habiendo decisiones, como escoger el pedido en la cafetería, que tienen una repercusión baja en los acontecimientos y otras de gran repercusión, como la forma de proceder en el interrogatorio.

Como se puede ver en la figura 38 situada a continuación, el jugador puede decidir ir directo en la conversación, preguntando acerca del caso respecto a las dos cuestiones principales de la investigación. Por otro lado, puede preguntar por el lugar, la fotografía con la que puede haber interactuado y sobre la información obtenida en la conversación opcional de la escena previa.

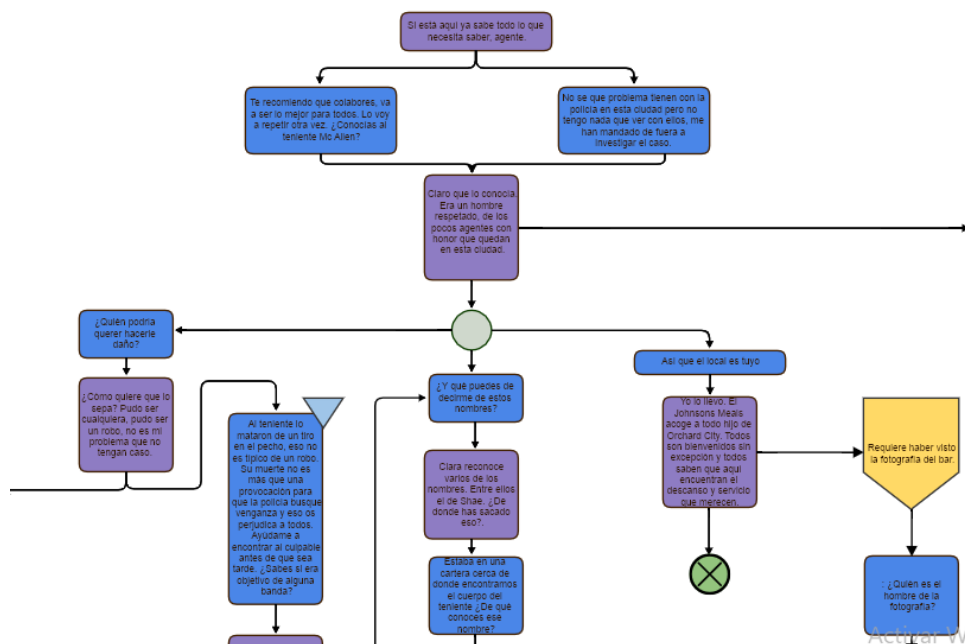


Figura 38 Ejemplo ramificaciones en dialogo (elaboración propia).

En cuanto a los momentos donde el jugador debe decidir entre dos formas de encarar la conversación, su decisión tiene consecuencias a dos niveles. La respuesta inmediata es que la reacción de la chica interrogada cambia según la forma de proceder del jugador. La respuesta a medio plazo se ve reflejada en la escena siguiente. Durante la conversación de la figura 39 el jugador puede ser autoritario o comprensivo con la interrogada. En función de qué vía tome con más frecuencia durante la conversación, en la siguiente escena Clara tratará de ayudar al jugador o no.

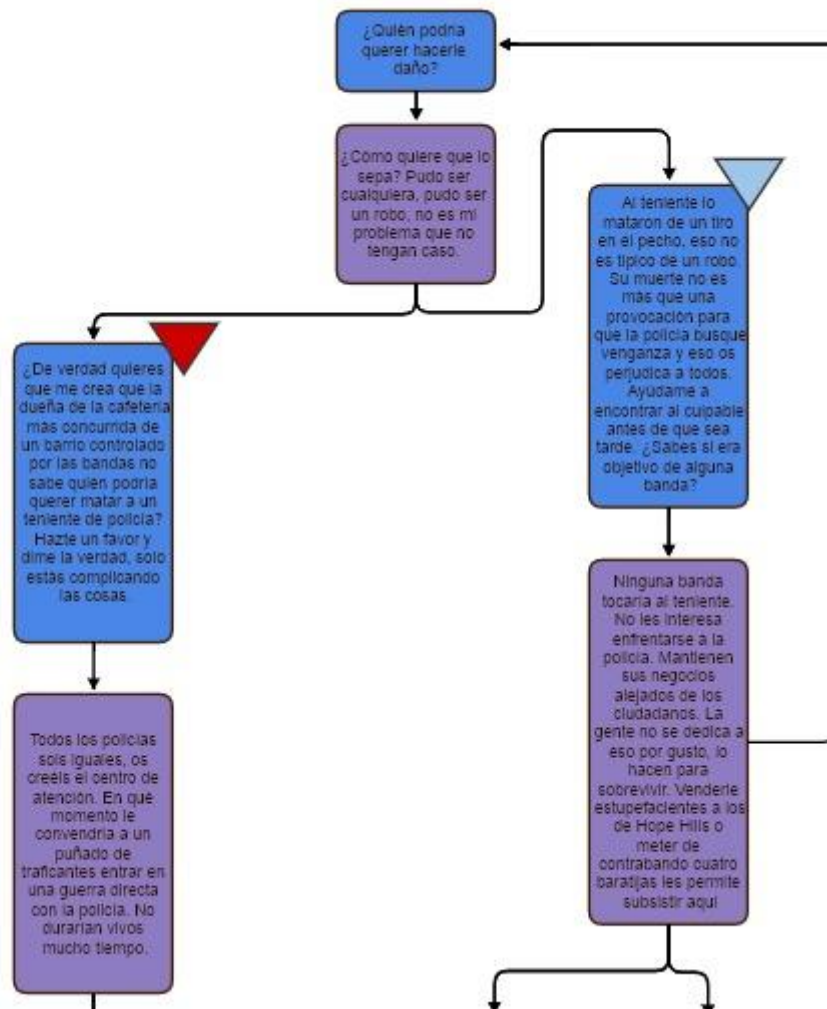


Figura 39: Ejemplo enfoque de conversación (elaboración propia)

Esta decisión condiciona que uno de los finales ocurra con mayor facilidad. Si el jugador no dice nada al inicio de la escena, Clara delatará al jugador si este fue agresivo o lo cubrirá si fue comprensivo con ella previamente. Así mismo, Rico, el personaje que irrumpe en la escena, tendrá más facilidad para encararse con el jugador si Clara no interviene, condicionando el resultado final de la conversación y el final que el jugador puede obtener. La decisión final del jugador en esta escena condicionará la partida en el siguiente nivel, cerrando varias vías de desarrollo en caso de que Rico acabe arrestado.

El segundo nivel continúa con la propuesta del primero y lo amplía. El inicio del mismo trata de remediar uno de los errores que muchos juegos cometen olvidando las decisiones que el jugador toma en capítulos anteriores. En este caso, se inicia recordando las decisiones del jugador con una forma de proceder diferente por parte de los personajes según los acontecimientos previos.

Las decisiones del jugador giran en torno a confiar en los habitantes de la ciudad o cumplir los procedimientos de la policía. Sobre este eje central se encuentran las decisiones trascendentes del juego. Tanto las del primer nivel, como arrestar a Rico o a Eliot, son decisiones en las que el jugador debe elegir si ser comprensivo con las circunstancias, aun sabiendo que puede que lo estén engañando, o cumplir su obligación, es decir, se genera un debate entre la justicia objetiva de la ley o la justicia social por la interpretación de las circunstancias.

Esto se mantiene durante el segundo nivel hasta la última decisión, teniendo el jugador que escoger de una forma más radical que en el nivel anterior qué bando apoyar, si la causa de Simmons, Clara y Liberty Hood en general, siendo esta una forma de proceder más clandestina, o por el contrario continuar un camino dentro del marco de la ley, confiando en la policía local como apoyo. Independientemente del bando, el jugador se puede mover en una línea ambigua haciendo uso de sus propios métodos para resolver situaciones.

En el desarrollo de la fase del hotel, el jugador puede confiar en Simmons, usar su propia estrategia de persuasión o por el contrario usar la fuerza. La decisión que tome tiene diferentes consecuencias y abre o cierra vías de desarrollo. No existe una decisión acertada en ninguno de los casos ya que, si bien el objetivo es claro, descubrir al culpable del asesinato, los procedimientos dependen de la ética del jugador de modo que se le da libertad para encarar la situación. Por otro lado, se le da la posibilidad al jugador de reconducir su decisión en gran parte de las fases del juego. Pese a que durante gran parte

del nivel pueda apoyar las decisiones de Simmons, por ejemplo, si en el último momento no está convencido de los resultados que tendrán sus acciones puede reconducir el desarrollo de los acontecimientos. De esta forma no se condicionan las decisiones del jugador a que una elección vaya a ser siempre definitiva.

Resaltar además que, a través de los diferentes diálogos, se hace hincapié en generar un vínculo emocional entre el jugador y los personajes con los que se va encontrando durante la historia. Sus circunstancias pretenden generar empatía en el jugador al exponerse ante la dureza de la situación. Así mismo se emplean varias técnicas para mantener fuerte el estado de inmersión, además de la contextualización a través de varias vías (la exploración, los diálogos secundarios y las cinemáticas) como son las descripciones de escenarios o las alusiones del personaje protagonista a sí mismo como referencia al jugador. Estos son varios ejemplos de la puesta en práctica de las diferentes herramientas constatadas en el estudio de casos para generar agencia. El proyecto desarrollado puede ser consultado de forma más concisa accediendo a la página asociada enlace adjunto al documento.

8. Conclusiones

La pregunta formulada en la hipótesis planteaba si existen herramientas capaces de generar agencia en el jugador a través del diseño. A partir de la investigación realizada y del estudio fruto de dicha investigación podemos establecer varias premisas.

En lo referente a la investigación, podemos determinar que, en primer lugar, la relación entre los planteamientos generales como la neuropsicología y la filosofía de la acción son claramente el punto de partida de los planteamientos actuales sobre agencia en el videojuego. Con respecto a estos planteamientos. Si bien es cierto que su influencia es clara y puede verse demostrada, por ejemplo, en la relación del planteamiento de la teoría causal con planteamientos como el de Taekwan, concepciones como la neuropsicológica se alejan en gran medida del objetivo general que buscamos lograr. Es indudable que partir de una concepción general como se ha hecho en este proyecto es útil y en parte necesario para poder comprender la agencia en el videojuego, sin embargo, es importante resaltar que el medio ha sintetizado en gran medida dichos planteamientos haciendo de la agencia algo más cercano a la comprensión general.

Continuando en esta línea, el proceso de investigación denota que la concepción de la agencia, así como la investigación de herramientas o mecanismos para generarla es un campo actualmente en desarrollo. Si bien es cierto que existe material documentado, proyectos como este son necesarios para entre otras cosas establecer una hoja de ruta de cara al diseño de juego per se. Si bien existen estudios y ensayos acerca de métodos para generar agencia, en muchos casos se centran en un plano más teórico y menos enfocado a ser puesto en práctica. Es por ello que considero necesaria la existencia de proyectos como este con el fin de contribuir en el progreso de la industria del desarrollo de videojuegos.

Centrándonos más en los resultados obtenidos del estudio y la investigación, podemos afirmar que existe un amplio número de herramientas para generar agencia en el jugador y estas son utilizadas en títulos de diversa índole. Así mismo, es posible repartir estas herramientas en varios grupos en función del aspecto en el que priman su foco, siendo estos la contextualización, las estructuras básicas, el uso de mecánicas agenciales y las elecciones.

Por otro lado, el estudio demuestra que diversas técnicas de cada grupo son utilizadas de forma común en la industria para generar agencia. Es por ello que podemos determinar la existencia de una tendencia a la hora de generar agencia a través del uso de diferentes vías de contextualización, la adaptación del juego a la forma de jugar del jugador, el uso del *feedback* como respuesta a una acción o el uso de cinemáticas entre otros.

Además, podemos afirmar que la presencia de estas herramientas depende del tipo de juego en el que se vayan a usar o del propio enfoque que se le busque dar al título. A través del análisis del estudio vemos que estas herramientas deben ser usadas según la intención del diseñador y no colocadas dentro del juego por el mero hecho de estarlo.

Este punto goza de gran importancia a la hora de desarrollar un diseño propio. Si bien la agencia es un elemento que puede manifestarse de gran cantidad de formas y el estudio realizado nos permite tener a nuestra disposición un amplio abanico de técnicas para poder generarla en el jugador, es necesario establecer previamente los conceptos básicos del juego. En el caso del producto se concretó que el juego se centraría en mecánicas conversacionales y una vez establecido esto se aplicaron las técnicas que mejor se adecuaban a ese perfil.

Finalmente, podemos concluir que esta investigación goza de un gran valor a la hora de diseñar un título. Si buscamos generar agencia en el jugador, las herramientas determinadas en el estudio nos permitirán dotar al jugador de una sensación de autoría en sus actos del modo que más se adecúe a nuestras necesidades. Pero no solamente eso, pues comprender conceptos como la inmersión o la interacción es muy útil de cara a generar una experiencia satisfactoria para el jugador, por lo que el beneficio es aún mayor.

9. Bibliografía

- Aghekyan, N. (2021, enero 6) Replayable Games - Game Mechanics As Periodic Dilemma Generators (PDG). [Entrada blog]. Recuperado de https://www.gamasutra.com/blogs/NarekAghekyan/20210106/373333/Replayable_Games_Game_Mechanics_As_Periodic_Dilemma_Generators_PDG.php
- Berbena, M., & Figueiras, S. (2014, 12 31). Fenomenología de agencia y educación. Notas para el análisis del concepto de agencia humana y sus proyecciones en el ámbito educativo. *Magister*, 26(2), 99-104. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/270293988_Fenomenologia_de_agencia_y_educacion_Notas_para_el_analisis_del_concepto_de_agencia_humana_y_sus_proyecciones_en_elambito_educativo
- Bonicalzi, S., & Haggard, P. (2019). From Freedom From to Freedom To: New Perspectives on Intentional Action. *Frontiers in psychology*, 10, 1193. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01193>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2008, February 19). Problem of other minds. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/problem-of-other-minds>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2011, August 16). Action theory. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/action-theory>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2017, November 23). Free will. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/free-will>
- Broncano, F. (2006). Consideraciones epistemológicas acerca del “sentido de agencia”. Epistemological Requirements of the Sense of Agency. *Logos. Anales Del Seminario De Metafísica*, 39, 7 -27. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ASEM/article/view/ASEM0606110007A>
- Bycer, J. (2015, enero 26). Player Agency: How Game Design Affects Narrative.[Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150126/234961/Player_Agency_How_Game_Design_Affects_Narrative.php
- Chisholm, R. M. (1964). Human Freedom and the Self. University of Kansas, Department of Philosophy. Recuperado de <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/12380>
- Cole, T., & Gillies, M. (2021). Thinking and Doing: Challenge, Agency, and the Eudaimonic Experience in Video Games. *Games and Culture*, 16(2), 187–207. Recuperado de: <http://research.gold.ac.uk/id/eprint/27089/>
- Corredor, L. (2020, mayo). *El sentido de agencia, la libertad, la voluntad y la responsabilidad: una relación complementaria entre la neuropsicología y la filosofía de la acción* (trabajo de grado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Recuperado de

[https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/50235/Laura%20Corredor%2C%202020.%20El%20sentido%20de%20agencia%2C%20la%20libertad%2C%20la%20voluntad%20y%20la%20responsabilidad.%20Una%20relacio%CC%81n%20complementaria%20entre%20la%20neuropsicologi%CC%81a%20y%20la%20filosofi%CC%81a%20de%20la%20accio%CC%81n.%20REPOSITORIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Esta%20distinci%C3%B3n%20se%20puede%20resumir,acci%C3%B3n%20\(Synofzik%2C%202015\).](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/50235/Laura%20Corredor%2C%202020.%20El%20sentido%20de%20agencia%2C%20la%20libertad%2C%20la%20voluntad%20y%20la%20responsabilidad.%20Una%20relacio%CC%81n%20complementaria%20entre%20la%20neuropsicologi%CC%81a%20y%20la%20filosofi%CC%81a%20de%20la%20accio%CC%81n.%20REPOSITORIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Esta%20distinci%C3%B3n%20se%20puede%20resumir,acci%C3%B3n%20(Synofzik%2C%202015).)

Davidson, D. (1963). Actions, Reasons, and Causes. *The Journal of Philosophy*, 60(23), 685-700. <https://doi.org/10.2307/2023177>

Davidson, D. *Essays on Actions and Events*. (2001). 10.1093/0199246270.001.0001

Eddon, M. and Singer, P. (2018, octubre 16). Problem of moral responsibility. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/problem-of-moral-responsibility>

Eng, D. (2019, agosto 06). Meaningful Choices. [Entrada blog]. Recuperado de: <https://www.universityxp.com/blog/2020/8/20/what-is-player-agency>

Eng, D. (2019, junio 18). Feedback Loops. [Entrada blog]. Recuperado de: <https://www.universityxp.com/blog/2020/8/20/what-is-player-agency>

Eng, D. (2020, agosto 20). What is Player Agency? [Entrada blog]. Recuperado de: <https://www.universityxp.com/blog/2020/8/20/what-is-player-agency>

Feldman, R & Feldman, F. Roberick Chisholm, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2021 ed.). Recuperado de <https://plato.stanford.edu/archives/sum2021/entries/chisholm/>

Frankfurt, H. (1971). Freedom of the Will and the Concept of a Person. *The Journal of Philosophy*, 68(1), 5-20. Recuperado de: <https://www.sci.brooklyn.cuny.edu/~schopra/Persons/Frankfurt.pdf>

Frankfurt, H. (1978). The Problem of Action. *American Philosophical Quarterly*, 15(2), 157-162. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/20009708>

Frankfurt's Theory. Recuperado 15 enero 2021 de: <https://philosophy.tamucc.edu/notes/frankfurts-theory>

Frith, C. D., Blakemore, S. J., & Wolpert, D. M. (2000). Abnormalities in the awareness and control of action. *Philosophical transactions of the Royal Society of London. Series B, Biological sciences*, 355(1404), 1771–1788. <https://doi.org/10.1098/rstb.2000.0734>

Gallagher, S. (2006, enero). Intentionality and intentional action. *Synthesis philosophica*, 20(2). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/27188392_Intentionality_and_intentional_action

Gallagher, S., & Marcel, A. J. (1999). The Self in Contextualized Action. *Journal of Consciousness Studies*, 6. 4-30. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/233636324_Gallagher_S_and_Marcel_A_J_1999_The_Self_in_Contextualized_Action

Graft, K (2015, junio 18). Game mechanics and player agency in Everybody's Gone to the Rapture. [Entrada Blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/246572/Game_mechanics_and_player_agency_in_Everybodys_Gone_to_the_Rapture.php

Gallagher, S. (2012). Multiple aspects in the sense of agency. *New Ideas in Psychology*, 30(1), 15-31. Recuperado de <https://ro.uow.edu.au/lhapapers/1158/>

Haggard P. (2017). Sense of agency in the human brain. *Nature reviews. Neuroscience*, 18(4), 196–207. <https://doi.org/10.1038/nrn.2017.14>

Hagood, A. (2015, febrero 23). Agency and Storytelling in Video Games.[Entrada blog]. Recuperado de <https://roboheartbeat.com/2015/02/23/agency-and-storytelling-in-video-games/>

Harrell, D., & Zhu, J. (2009). Agency Play: Dimensions of Agency for Interactive Narrative Design. *AAAI Spring Symposium: Intelligent Narrative Technologies II*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/221250432_Agency_Play_Dimensions_of_Agency_for_Interactive_Narrative_Design

Floyd, D (16 de abril de 2010). *Video Games and Moral Choices [Archivo de video]*. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=6_KU3IUx3u0

Jesús H. Aguilar (2018), “Acción: explicaciones causales”, *Enciclopedia de la Sociedad Española de Filosofía Analítica*. Recuperado de <http://www.sefaweb.es/accion-explicaciones-causales/>

Jeunet, C, N’Kaoua, B. & Lotte, F. (2016). Advances in user-training for mental-imagery-based BCI control: Psychological and cognitive factors and their neural correlates. In *Progress in Brain Research* (Vol. 228, pp. 3-35). Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/303947994_Advances_in_user-training_for_mental-imagery-based_BCI_control_Psychological_and_cognitive_factors_and_their_neural_correlates

Johnson, S. (2013, julio 29). When choice is bad: finding the sweet spot for player agency. [Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/197181/When_choice_is_bad_finding_the_sweet_spot_for_player_agency.php

Julipi. (2019, enero 29). ¿Qué es la neuropsicología? [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.copmadrid.org/wp/que-es-la-neuropsicologia/>

Ludwig, K. (2006). Donald Davidson: Essays on Actions and Events. In J. Shand (Ed.), *Central Works of Philosophy* (pp. 146-165). Acumen Publishing.
<https://doi.org/10.1017/UPO9781844653621.009>

Malpas, J. (2019). Donald Davidson, In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2019 ed.). Recuperado de
<https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/intentionality/>

Monchan, J. (2017). Playing with Choice: Agency, Plot and Character in Telltale's The Walking Dead Video Game Series (Trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Barcelona, Cataluña). Recuperado de
https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/181036/TFG_JosueMonchan_20170720.pdf

Moore J. W. (2016). What Is the Sense of Agency and Why Does it Matter?. *Frontiers in psychology*, 7, 1272. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01272>

Moya, C.J. (2018). Libre albedrío, *Enciclopedia de la Sociedad Española de Filosofía Analítica*. <http://www.sefaweb.es/libre-albedrio/>

Muriel, D., & Crawford, G. (2020). Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games and Culture*, 15(2), 138–157. 10.1177/1555412017750448

O'Connor, T & Franklin, C. (2021). Free Will, In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2021 ed.). Recuperado de
<https://plato.stanford.edu/archives/spr2021/entries/freewill/>

Pacherie, E. (2007, abril 1). The Sense of Control and the Sense of Agency. *Psyche*, 13(1). Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/36734398_The_Sense_of_Control_and_the_Sense_of_Agency

Pierre, J. (2019). Intentionality, In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 ed.). Recuperado de
<https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/intentionality/>

Rapp, G.M. (2019, julio 14). Bringing Dramatic Agency to Storytelling. [Entrada blog]. Recuperado de: <https://medium.com/swlh/bringing-dramatic-agency-to-storytelling-c3a71689f3a3>

Reece, D. (2016, junio 27). Metroid Prime and Player Agency in Narrative. [Entrada blog]. Recuperado de:
https://www.gamasutra.com/blogs/DamonReece/20160627/275826/Metroid_Prime_and_Player_Agency_in_Narrative.php

Romero, A. (2019, mayo 5). Narrativas Alternativas, o cómo un juego puede jugar con tu mente. [Entrada blog]. Recuperado de: <https://cachivachemedia.com/narrativas-alternativas-o-como-un-juego-puede-jugar-con-tu-mente-897fecef77a>

Schlosser, M. (2019). Agency, In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 ed.). Recuperado de <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/agency/>

Schlosser, M. (2019). Agency, In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 ed.). Recuperado de <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/agency/>

Stang, S. (2019, mayo). "This Action Will Have Consequences": Interactivity and Player Agency. *Game Studies: the international journal of computer game research*. Recuperado 11 diciembre 2020, de <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>

Synofzik, M., Vosgerau, G., & Newen, A. (2008). Beyond the comparator model: a multifactorial two-step account of agency. *Consciousness and cognition*, 17(1), 219–239. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2007.03.010>

Synofzik, M., Vosgerau, G., & Voss, M. (2013). The experience of agency: an interplay between prediction and postdiction. *Frontiers in psychology*, 4, 127. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00127>

Taekwan, K. (2011, febrero 22). Of Headshots and Player Agency: Part 2.[Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/TaekwanKim/20110222/89022/Of_Headshots_and_Player_Agency_Part_2.php

Taekwan, K. (2017, junio 16). Rethinking 'Interactivity'. [Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/TaekwanKim/20170616/300146/Rethinking_Interactivity.php

Taekwan, K. (2011, febrero 18). Of Headshots and Player Agency: Part 1. [Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/TaekwanKim/20110218/7030/Of_Headshots_and_Player_Agency_Part_1.php

Taekwan, K. (2011, marzo 1). Of Headshots and Player Agency: Epilogue. [Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/TaekwanKim/20110301/89072/Of_Headshots_and_Player_Agency_Epilogue.php

Tanenbaum, K., & Tanenbaum, T. J. (2009). *Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games*. UC Irvine: Digital Arts and Culture 2009. Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/6f49r74n>

Tanskanen, S. (2018). Player immersion in video games Designing an immersive game Project (Trabajo de fin de grado, South-Eastern Finland University of Applied Sciences). Recuperado de: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/147016/tanskanen_selja.pdf?sequence=2in#:~:text=Immersion%20is%20one%20of%20many, later%20motivates%20them%20to%20return.escholarship.org/uc/item/6f49r74n

Taylor, J. (2017, mayo 4). Thoughts about Game Development: Player Agency. [Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/JeromeTaylor/20170405/295263/Thoughts_about_Game_Development_Player_Agency.php

Taylor, L (2003, diciembre). When Seams Fall Apart Video Game Space and the Player. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 3(2). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>

Thi Nguyen, C. (2019, mayo). The right way to play a game. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 19(1). Recuperado de: <http://gamestudies.org/1901/articles/nguyen>

Velgus, J. (2017, abril 24). Spicing Up Games Through Bite-Sized Player Agency. [Entrada blog]. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/JohnVelgus/20170424/296612/Spicing_Up_Games_Through_BiteSized_Player_Agency.php

Wegner, D., & Thalia, W. (1999, agosto 1). Apparent Mental Causation: Sources of the Experience of Will. *The American psychologist*, 54, 480-92. https://www.researchgate.net/publication/12875743_Apparent_Mental_Causation_Sources_of_the_Experience_of_Will

Wilson, G & Shpall, S. (2016). Action, In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2016 ed.). Recuperado de <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/action/>

10. Anexos

Para acceder al contenido íntegro de la tabla, acceder a través del anexo externo 1.

Títulos	Estructuras Básicas			
	Introducción inicial	Justificación narrativa	Coherencia en libertad	Coherencia mecánica
Soma	Interacción libre	Sí	Sí	Sí
Dishonored	Tutorización	Sí	Sí	Sí
Bioshock	Tutorización	Sí	Sí	Sí
The Turing Test	Interacción libre	Sí	Sí	Sí
Life is Strange	Interacción libre	Sí	Sí	Sí
Until Dawn	Tutorización	Sí	Sí	Sí
What Remains of Edith Finch	Interacción libre	Sí	Sí	Sí
Observation	Tutorización	Sí	Sí	Sí
The Stanley Parable	Interacción libre	No	Sí	Sí
Catherine	Tutorización	Sí	Sí	Sí
Everyone Goes to the Rapture	Interacción libre	No	Sí	Sí
The Wolf Among Us	Interacción libre	No	Sí	Sí
Night Call	Interacción libre	Sí	Sí	Sí

Figura 40: Fragmento tabla análisis de casos, Estructuras Básicas (elaboración propia)

Títulos	Contextualización									
	Contexto inicial	Tipo Contexto inicial	Persistencia	Uso de C. Explícita	Uso de C. Fragmentada	Mecanismo C. Fragmentada	Uso de C. Implícita	Tipo de contextualización implícita	Uso de cinemáticas	Cantidad de cinemáticas
Soma	Sí	Cinemático	Acciones clave	Sí	Sí	Documentación y audios	Sí	Escenario y ambientación	Sí	Escasa
Dishonored	Sí	Interacción ingame	General	Sí	Sí	Documentación, audios	Sí	Escenario y ambientación	Sí	Escasa
Bioshock	Sí	Interacción ingame	General	Sí	Sí	Cintas de audio	Sí	Escenario y ambientación	Sí	Escasa
The Turing Test	Sí	Interacción ingame	General	Sí	Sí	Documentación	Sí	Escenario y ambientación	No	
Life is Strange	Sí	Cinemático	General	Sí	Sí	Documentación	Sí	Escenario y personajes	Sí	Media
Until Dawn	Sí	Cinemático	General	Sí	Sí	Totems y documentación	Sí	Escenario y personajes	Sí	Alta
What Remains of Edith Finch	Sí	Cinemático	General	Sí	No		Sí	Personajes	No	
Observation	Sí	Cinemático	General	Sí	Sí	Documentación	Sí	Escenario	Sí	Media
The Stanley Parable	Sí	Cinemático	General	Sí	No		Sí	Personajes	Sí	Escasa
Catherine	Sí	Cinemático	General	Sí	No		No		Sí	Alta
Everyone Goes to the Rapture	No		Acciones clave	No	Sí	Radio, teléfonos	Sí	Escenario y personajes	No	
The Wolf Among Us	Sí	Interacción ingame	General	Sí	No		Sí	Personajes	Sí	Media
Night Call	Sí	Cinemático	General	Sí	Sí	Documentación	Sí	Personajes	Sí	Escasa

Figura 41: Fragmento tabla de análisis de casos, Contextualización (elaboración propia).

Títulos	Mecánicas		
	Sistemas de habilidad	Árboles desarrollables	Adaptación del Sistema
Soma	No	No	No
Dishonored	Sí	Sí	Sí
Bioshock	Sí	Sí	Sí
The Turing Test	No	No	No
Life is Strange	No	No	No
Until Dawn	No	No	No
What Remains of Edith Finch	No	No	No
Observation	No	No	No
The Stanley Parable	No	No	Sí
Catherine	No	No	No
Everyone Goes to the Rapture	No	No	No
The Wolf Among Us	No	No	No
Night Call	No	No	No

Figura 42: Fragmento de tabla de análisis de casos, Mecánicas (elaboración propia).

Títulos	Decisiones		Uso de elementos explícitos previos al dilema	Uso de convencionalismos para influir en la decisión	Uso de Sistemas de moral	Número de variables	Representación del Sistema de moral	Tipo de dilemas planteados
	Contextualización previa al planteamiento del dilema							
Soma	No	Sí	No	No				Ambiguos
Dishonored	Sí	Sí	Sí	Sí	2	No hay		Absolutos
Bioshock	Sí	Sí	Sí	Sí	2	No hay		Absolutos
The Turing Test	No	No	Sí	No				Absolutos
Life is Strange	Sí	Sí	No	No				Ambiguos
Until Dawn	Sí	No	No	No				Absolutos
What Remains of Edith Finch	No	No	No	No				
Observation	No	No	No	No				
The Stanley Parable	Sí	Sí	Sí	No				Ambiguos
Catherine	Sí	No	No	Sí	2	Balanza		Absolutos
Everyone Goes to the Rapture	Sí	Sí	No	No				
The Wolf Among Us	Sí	Sí	No	Sí	*	Sistema individual		Ambiguos
Night Call	Sí	Sí	Sí	No				Ambiguos

Figura 43: Fragmento de tabla de análisis de casos, Decisiones 1(elaboración propia).

Títulos									
	Rango de influencia de las decisiones	Distribución de las decisiones	Proporcionalidad de las decisiones	Presencia de ramificaciones	Cambio de rama de progresión	Impacto del jugador	Uso del entorno para mostrar el impacto	Alcance del impacto del jugador	Uso de Feedback mecánico
Soma	Corto	Amplia	Correcta	No	No	Sí	No	Escaso	Sí
Dishonored	Corto	Amplia	Correcta	Sí	Sí	Sí	Sí	Alto	Sí
Bioshock	Corto	Amplia	Correcta	Sí	Sí	Sí	No	Escaso	Sí
The Turing Test	Corta	Concreta	Correcta	Sí	No	Sí	Sí	Escaso	No
Life is Strange	Amplio	Amplia	Correcta	Sí	Sí	Sí	No	Alto	No
Until Dawn	Amplio	Amplia	Desbalanceada	Sí	Sí	Sí	No	Alto	No
What Remains of Edith Finch								Nulo	No
Observation								Nulo	No
The Stanley Parable	Amplio	Amplia	Correcta	Sí	Sí	Sí	Sí	Alto	Sí
Catherine	Corto	Amplia	Correcto	Sí	Sí	Sí	No	Alto	Sí
Everyone Goes to the Rapture						No hay	No	Nulo	No
The Wolf Among Us	Amplio	Amplia	Correcta	Sí	Sí	Sí	Sí	Alto	No
Night Call	Amplio	Amplia	Correcta	Sí	Sí	Sí	No	Alto	No

Figura 44: Fragmento de tala de análisis de casos, Decisiones 2(elaboración propia).

11. Tabla de figuras

Figura 1: God of War (Sony Santa Mónica, 2018).	18
Figura 2: Diagrama del modelo comparativo (Frith, Blakemore, & Wolpert, 2000).	22
Figura 3: Diagrama del modelo causa mental aparente (Wegner & Thalia 1999).	23
Figura 4: Interacción en The Wolf Among Us (Telltale Games, 2013).	38
Figura 5: Mundo abierto en Shadow of the Colossus.	41
Figura 6: Ejemplo de interacción de gameplay en Bioshock Infinite.	45
Figura 7: Decisión final de Mass Effect 3.	47
Figura 8: Cinemática inicial de Halo 3.	49
Figura 9: Ejemplo de contextualización fragmentada en Prey.	50
Figura 10: Ejemplo del uso del escenario para generar contexto en The Last of Us.	51
Figura 11: Tablero de Hearthstone con elementos interactivables.	52
Figura 12: Cinemática de la muerte de Andrew Ryan en Bioshock como representación de la ausencia de influencia del jugador.	53
Figura 13: Escena que falsea una influencia por parte del jugador en Half Life 2.	55
Figura 14: Ejemplo del uso de Clementine como vínculo empático en The Walking Dead.	56
Figura 15: Escena del túnel con microondas en Metal Gear Solid IV.	57
Figura 16: Enfrentamiento contra jefe en Deus Ex: Human Revolution.	60
Figura 17: Dilema sobre la obtención de ADAM en Bioshock.	65
Figura 18: Sistema de reputaciones en World of Warcraft.	67
Figura 19: Identificación de amenaza por colores en World of Warcraft.	68
Figura 20: Decisión de poca influencia, regar la planta en Life is Strange.	70
Figura 21: Metroid Prime influencia del jugador.	71
Figura 22: Reflejo del impacto del jugador a través de los personajes en The Walking Dead.	72
Figura 23: Fragmento de tabla de casos de estudio (elaboración propia).	76
Figura 24: Fragmento de juego de Soma.	80
Figura 25: Uso del corazón en Dishonored.	81
Figura 26: Fragmento de The Turing Test.	82
Figura 27: Fragmento de Life is Strange.	83
Figura 28: Fragmento elección de camino en Until Dawn.	84
Figura 29: Fragmento de What Remains of Edith Finch.	85
Figura 30: Fragmento de Bioshock.	86
Figura 31: Fragmento de The Wolf Among Us.	87
Figura 32: Conversación en Night Call.	88
Figura 33: Decisión en The Stanley Parable.	89
Figura 34: Sistema de moral de Catherine.	90
Figura 35: Fragmento de Observation.	91
Figura 36: Fragmento de Everyone's Gone to the Rapture.	92
Figura 37: Diagrama de diálogo de misión (elaboración propia).	101
Figura 38 Ejemplo ramificaciones en dialogo (elaboración propia).	102
Figura 39: Ejemplo enfoque de conversación (elaboración propia).	103
Figura 40: Fragmento tabla análisis de casos, Estructuras Básicas (elaboración propia).	114

Figura 41: Fragmento tabla de análisis de casos, Contextualización (elaboración propia).	114
Figura 42: Fragmento de tabla de análisis de casos, Mecánicas (elaboración propia).	115
Figura 43: Fragmento de tabla de análisis de casos, Decisiones 1(elaboración propia).....	115
Figura 44: Fragmento de tala de análisis de casos, Decisiones 2(elaboración propia).....	115