

LA INTERACCIÓN INUSUAL CON EL JUGADOR COMO HERRAMIENTA DE METAFICCIÓN

Martina Iriquín

2023

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Licenciatura en Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo
Nicolás Mata Lastra
Julia Saenz
Tomás Costantini

Índice:

- [Resumen](#)
- [Introducción](#)
 - [Marco Teórico](#)
 - [Hipótesis](#)
- [Metodología de Investigación](#)
- [Análisis de Obras](#)
 - [Irisu Syndrome](#)
 - [The Stanley Parable](#)
 - [IMSCARED](#)
 - [Oneshot](#)
 - [Doki Doki Literature Club](#)
 - [The Corridor](#)
 - [Inscryption](#)
- [Conclusiones](#)
- [Anexo](#)
- [Bibliografía](#)
- [Obrología](#)

Resumen

En los últimos años, ha ido en aumento la realización de videojuegos con narrativas meta ficticias -considerando que "Metaficción es un término dado a la escritura de ficción que sistemáticamente y siendo consciente de sí misma atrae la atención a su estatus de artefacto con el fin de plantear preguntas acerca de la relación entre la ficción y la realidad." (Waugh, 1984, p.40)-. Estas narrativas autoconscientes encontraron en los videojuegos formas de reforzar esta difuminación en el límite entre realidad y ficción por medio de la implementación de mecánicas que van más allá de la interfaz de interacción con la que el usuario está acostumbrado a interactuar -usualmente delimitada a la aplicación del juego en sí-

Basándonos en Hernandez (2005) "(...) los observadores internos se mueven en dos realidades: la realidad de su consciencia de que participa en un juego de simulación, y la realidad de su percepción que le indica que su presencia y conducta tienen influencia activa en el mundo artificial (...)" (p.92) identificamos respectivamente el uso de inusuales comportamientos interactivos, acompañados de narradores y personajes conscientes de la narrativa en la que se encuentran atrapados en los casos seleccionados -especialmente en los videojuegos Oneshot (Future Cat LLC, 2016) y The Corridor (Mackinnon, 2020)-. Este análisis sirvió para comprender la forma en que cada uno se desarrolló tanto narrativa como interactivamente para simular esta sensación de intervención activa y en tiempo real, sacando al usuario de su alejado rol de jugador -más cercano al de un espectador- para transformarlo no sólo en "co-creador" de la historia a experimentar, sino incluso en un personaje más del reparto.

Por medio de estos análisis, se busca mostrar y comprender la utilización y consecuencias de sus elementos narrativos por dentro y fuera de la obra en cada caso individual. Por dentro, las mecánicas metaficticias utilizadas para contar su historia, establecer (si lo tiene) su vínculo con el jugador y manipular la interpretación de sí misma que este realice. Por fuera, que tan lejos llegan los niveles de interacción de las obras para difuminar la cuarta pared aprovechando la familiaridad del jugador con la computadora, así como aprovecharse de las suposiciones que este tenga.

Palabras Clave: metaficción, obras interactivas, endosistemas, interfaz, inmersión.

Introducción

Con el progreso y aparición constante de nuevas tecnologías, no es de extrañar que una forma narrativa autoconsciente como la metaficción encuentre en el espacio digital un ambiente sobre el cual autosuperarse. Los videojuegos, en específico, traen consigo la posibilidad de interaccionar y transformarse en tiempo real no solo con el usuario, sino con la interfaz misma sobre la cual este puede acceder al mismo. Haciendo uso de la familiaridad del usuario con su consola o computadora, la implementación de mecánicas que van más allá de los límites usualmente establecidos por la interfaz del videojuego y hacen uso del resto del sistema operativo en sí son el campo perfecto para reforzar la búsqueda por difuminar la “barrera” que separa nuestra realidad de la ficción que estamos consumiendo. En los últimos años-con la aparición de casos como Oneshot (2014) y The Corridor (2020) de Thomas Mackinnon-, la realización de videojuegos que buscan conectar directamente con el jugador haciéndolo consciente de que “pueden” operar por fuera de la interfaz que los contiene no solo han ido en aumento, sino que también puede observarse la clara búsqueda de cada uno por innovar y diferenciarse de sus pares y predecesores. ¿Pero cuál es la frecuencia y escala que ha tenido el uso de mecánicas inusuales en los videojuegos como soporte de narrativas metafictionales en los últimos 10 años?

La investigación se centra no solo en el uso de mecánicas inusuales por fuera de la interfaz de juego como herramientas metafictionales, sino como estas también pueden servir para transformar al jugador de un espectador alejado a un personaje más de la narrativa. Los objetivos del análisis de los metajuegos elegidos buscarán entonces:

- comprender individualmente el uso que cada obra hace de sus mecánicas por fuera de la interfaz, la frecuencia y escala de las mismas
- como estas y la forma en que el juego se presenta manipula la concepción del jugador de la verdadera narrativa
- el nivel de cercanía del vínculo entre juego y jugador

Marco Teórico

El objetivo de esta investigación es analizar y reconocer distintas formas de interacción entre obra y jugador utilizadas en videojuegos con el objetivo de reforzar sus narrativas metaficticias, centrándonos en aquellos realizados en los últimos años. Además, exploraremos también la forma en que la interactividad puede ser utilizada para provocar la transformación del jugador a personaje dentro de la trama. Es necesario para justificar que consideramos como videojuego metaficticio, entonces, especificar que la definición de metaficción que utilizaremos es aquella establecida en **“Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction”** (1984) de Patricia Waugh:

Metaficción es un término dado a la escritura de ficción que sistemáticamente y siendo consciente de sí misma atrae la atención a su estatus de artefacto con el fin de plantear preguntas acerca de la relación entre la ficción y la realidad. (Waugh, 1984, p.40)

Esta idea de llamar la atención y poner en cuestionamiento su estatus de ficción y consecuente relación con la realidad del espectador nos conecta con los conceptos de endoestética y endosistemas explorados por Claudia Gianetti en sus textos **“El Espectador Como Interactor”** (2004) y **“Estética de la Simulación como Endoestética”** (2005). Con la llegada del Postmodernismo en el mundo del arte, el conocimiento general así como nuestra propia realidad deja de ser vista como un mundo definido, para pasar a ser un sistema abierto con relación directa a las experiencias de los sujetos; se reconoce la existencia de múltiples realidades, incluyendo aquellas virtuales. En consecuencia, las obras de arte interactivas van en aumento, volviendo la participación del observador en un papel clave para finalizar estas obras de sistema abierto. Aquellas obras donde sus estructuras abiertas buscan simular un mundo dentro de sí con interfaces que permiten el diálogo entre usuario y obra son categorizadas como endosistemas; el modelo interactivo que abarca dichos sistemas interactivos donde el interactor desempeña una función dentro del mismo es conocido como endoestética. Según el grado de identificación y involucramiento del interactor, estas obras serán de simulación o interactividad débil -si se mantiene en todo momento la artificialidad de su mundo- o fuerte -en caso que el observador ya no pueda diferenciar la realidad de su consciencia de la de su percepción, donde su presencia y conducta pueden realizar acciones activas-. La efectividad de estas obras serán completamente dependientes no solo de la actuación del usuario, sino también el desempeño del sistema, de que tan bien pueda crear la ilusión de que se está desarrollando un diálogo entre ambos por medio de la interfaz. Esto nos lleva a la idea de tríada acción-interfaz-juego, por la cual Gianetti asegura que no solo es el juego aquello que une a la acción y la interfaz dándole una finalidad propia al usuario, sino que a su vez es gracias a esta relación acción/interfaz que los jugadores pueden llegar a sentirse inmersos dentro del mundo del juego.

Siguiendo el texto **“El advenimiento de los medios interactivos”** (2000) de Arlindo Machado, se profundiza en la manera en que podemos categorizar el poder de intervención que el jugador tiene sobre la obra según tres variables de su interactividad: la frecuencia (cuán frecuentemente se puede interactuar), la extensión (cuántas elecciones tenemos disponibles a la vez) y la significancia (que tanta importancia tienen estas decisiones y cómo alteran la narrativa/entorno). Esto no significa, sin embargo, que aquellas obras que presenten restricciones en sus interacciones sean peores, ya que es necesario que aquellas narrativas enfocadas en la inmersión del usuario en su mundo sepan volver sus decisiones más complejas y difíciles sin disminuir el papel de coautor del jugador.

El modelo propuesto por González Tardón en **“Inmersión en mundos simulados. Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica.”** (2010) denota los tres factores que ayudan a un videojuego utilizar su interactividad de manera que se produzca inmersión en el jugador: el Querer Creer -por el cual aceptará conceptos que no hayan sido demostrados falsos o le convenga tomar como verdaderos-, la Empatía -entendiendo el punto de vista y sentimientos de un otro por medio de la proyección-, y la Familiaridad -la acumulación de experiencias y conocimientos que cada uno posee-. Estas características pueden a su vez compensar las fallas de las otras, facilitando por ejemplo la voluntad de querer creer en la veracidad de los hechos que ocurren en la pantalla si la relación que el Jugador tiene con los personajes o historia es suficientemente fuerte. Este modelo nos sirve para analizar aquellos casos en los que la inmersión es necesaria narrativamente para acercar al Jugador lo suficiente para sumarlo dentro de este universo simulado, y se lo profundizará con las **“Perspectivas para el compromiso empático”** de Kors et al en **“You; the Observer, Partaker or Victim. Delineating Three Perspectives to Empathic Engagement in Persuasive Games using Immersive Technologies.”** (2018). Estas distintas perspectivas comprenderán al usuario por su rol de víctima, participante u observador, según haya sido la voluntad del diseñador al momento de planificar la cercanía de la experiencia. También tomaremos en cuenta las distintas categorías de deformación y perforación del Círculo Mágico propuestas en **“Breaking the Fourth Wall in Video Games: A New Terminology and Methodology”** (2022) por Özdal et al: juego no diegético, juego medio, juego en mundo real, dirigirse directamente al jugador, consciencia de sí mismo y consciencia del mundo real.

Hipótesis

La familiaridad creciente del público general con videojuegos que rompen la relación de lejanía entre jugador y juego provoca una búsqueda constante por formas innovadoras de romper con este espacio de confort que las distingan y superan a las de sus predecesores.

Metodología de Investigación

Para llevar a cabo esta investigación, seleccionamos siete videojuegos que presentan elementos narrativos meta ficticios y/o interacciones inusuales con el jugador: Doki Doki Literature Club (Team Salvato, 2017), IMSCARED (Zanotti, I., 2012), Inscryption (Daniel Mullins Games, 2021) , Irisu Syndrome (WTetsu, 2013), Oneshot (Future Cat LLC, 2014), The Corridor (Mackinnon, T., 2020) y The Stanley Parable (Galactic Cafe, 2013). Cada uno de estos casos es elegido y analizado en base a los conceptos de endoestética, la tríada acción-interfaz-juego y el espectador como interactor de Gianetti, el poder de intervención del usuario-espectador y las variantes que tenga esta Interactividad según Machado, la Inmersión en mundos simulados según Tardón, las tres perspectivas para el compromiso empático (Kors et al) y el término de metaficción propuesto por Waugh, así como la deformación del concepto de círculo mágico en videojuegos donde se rompe la cuarta pared (Özdal et al).

Para la selección de juegos se tuvo en cuenta la fecha de lanzamiento de los mismos -permitiéndonos ver la forma de uso, relevancia en la trama y “evolución” de los metajuegos en los últimos 10 años-, así como los niveles de interacción que tienen los mismos -tanto con el jugador como con el medio que este usa para jugarlos-, el tipo de mecánicas utilizadas (y cuántas de ellas se realizan por fuera de la interfaz de juego) y la forma de inserción y justificación de estas en la narrativa. Además, a cada análisis se le sumaron el papel que el Jugador tiene respectivamente en cada uno de estos juegos -espectador interactor o personaje activo- así como el nivel de inmersión o alejamiento entre la realidad y la realidad del juego que ocurren.

Análisis de Obras

En mayor o menor medida, todos los casos seleccionados cumplen ya de por sí los conceptos dados por Gianetti: el jugador es un interactor que desempeña un papel clave dentro de los mundos simulados de estos juegos, habiendo un “diálogo” en tiempo real donde estos endosistemas van respondiendo y revelando más información sobre sus narrativas y/o mecánicas según sus acciones. Independientemente de que tan fuerte o débil sea la interactividad en cada uno de los casos de análisis, es en estos momentos donde el **círculo mágico** -el mundo temporal con reglas permeables que se crea cuando el jugador entra voluntariamente a esta realidad propuesta por el juego- se deforma o es perforado al expandir su pelea de poder constante con el usuario por fuera de los límites normales de su ventana de juego; a pesar de que el jugador sigue dentro del círculo mágico, este ha empezado a comportarse de maneras inusuales que exceden las expectativas normales del jugador y lo obligan a adaptarse y buscar soluciones alternativas para mantener el control que el juego ha empezado a quitarle y seguir avanzando. Es aquí cuando entran en juego los tres factores mencionados por Tardón para lograr mantener la inmersión del usuario incluso en los momentos de deformación del círculo: al entrar a este mundo temporal, el jugador ya implícitamente está abierto a **creer** en las reglas y acciones que el juego le presente, por muy inusuales que puedan parecerle en un principio, por lo que es gracias a la explotación de la **familiaridad** que la obra puede desafiar los límites que el jugador espera de la misma mediante el uso e implementación de acciones y programas con las que este ya esté familiarizado en un nuevo contexto (siendo el caso, por ejemplo, del uso que IMSCARED hace brindándole pistas de cómo avanzar por medio de videos “let’s play” en youtube que probablemente ya haya usado en otras ocasiones, aun si el hecho de que el juego se cerrará por sí mismo y lo redirigiera a estos le cause sorpresa); este tipo de juegos suele poner un gran peso en la parte narrativa, por lo que no debe extrañarnos que busquen mantener interesado al jugador por medio de un diálogo casi constante entre él y los personajes o hasta apelaciones a experiencias compartidas y/o personales que le lleve a establecer una relación con estos (véase la relación antagónica “a tiempo real” entre narrador y usuario en casos como The Stanley Parable o The Corridor, o la relación de interdependencia que el juego fuerza sobre este y Niko en Oneshot dándole control no solo del bienestar de su protagonista -que, como el jugador, se encuentra atrapado en una situación desconocida con responsabilidades que no pidió- sino también de todo el mundo simulado). Esto nos lleva de nuevo a Gianetti, específicamente su propuesta de la tríada acción-interfaz-juego, ya que mientras que el juego y sus personajes son lo que brinda el contexto necesario para que el jugador acepte y crea en el comportamiento inusual que su gameplay presenta, es el diseño que el autor ha hecho en relación al uso de la interfaz y las acciones que

espera que se realicen que el usuario puede tener la familiaridad suficiente para descubrir cómo interactuar y avanzar.

Establecidas ya las características generales que los casos elegidos cumplen, pasaremos a un análisis en orden cronológico de las respectivas variables de interactividad, la cercanía del rol en cada uno de estos y una categorización más profunda de su tipo de deformación/perforación del círculo mágico.

Irisu Syndrome (2010) en gran parte carece de la cercanía entre juego y jugador que el resto de casos posee, estando el avance de la historia ligado a la habilidad del jugador y el puntaje que consiga en el minijuego dentro del mismo. Luego de la primera vez que lo intente, se le mostrará una foto que se agrega como un archivo de imagen a la carpeta del juego, así como un archivo de texto; a medida que siga jugando y dependiendo de que tanto logre progresar en el minijuego, la imagen se irá modificando en base a los nuevos documentos de texto que vayan apareciendo, hasta conseguir un final. En uno de estos finales en específico, sin embargo, nos presenta a uno de sus personajes dándole la espalda a la pantalla y el jugador, encontrando las notas a las que sólo éste podía acceder por fuera del juego; a medida que sigue leyendo, desde el extremo de nuestra pantalla podemos ver el sprite de Irisu acercándose a la ventana de juego lentamente hasta entrar en la misma, momento en que finalmente notan su presencia y voltea. Dicho esto, entonces, la interactividad y sus elecciones son bastante bajas, estando completamente ligadas al puntaje que se consiga en su minijuego, pero dependiendo de este el rumbo de la historia terminará en diferentes finales con contrastantes lecturas de la historia completa. El acceso a otro modo de minijuego que permite obtener archivos con trasfondo de dos de sus personajes está igualmente ligado a puntajes. Los eventos antes mencionados corresponden a una simple deformación del círculo mágico, no pasando de un **juego medio** donde solo se presentan comportamientos inusuales en el entorno donde se juega. Difiriendo también con el resto de casos, Irisu Syndrome es el único que coloca al jugador en el lejano rol de Observador, incapaz de relacionarse con la historia más allá de ser su interacción necesaria para descubrir qué rumbo tomará la misma.

The Stanley Parable (2013) es un metajuego cuyo narrador relata las decisiones que Stanley debería realizar, cortando este guión que posee y respondiendo a las acciones del Jugador si este va en contra de la narración. Debido a esto, el jugador tendrá un gran número de posibilidades y caminos a tomar que lo llevarán a finales completamente diferentes entre sí, cambiando la lectura que este podría hacer el juego. Desde darle explicaciones más “arraigadas” a lo razonable al mundo de Stanley como que todos los empleados de la empresa son monitoreados o que todo el juego se trata del descenso de Stanley en la locura, hasta narrativas más metaficticias como el narrador transportando a Stanley a otros juegos existentes a causa de la constante rebeldía del jugador. The Stanley Parable nos presenta un jugador en el rol de Víctima al estar habitando y controlando directamente el cuerpo de Stanley, quien es incapaz de hacer nada sin este, con un narrador que deforma y perfora el círculo mágico **dirigiéndose directamente** al jugador en ocasiones y haciendo que el juego actúe de forma inusual ante ciertas acciones de este.

IMSCARED (2012) se presenta desde el inicio como un metajuego, específicamente como un virus en la computadora del usuario. White Face cerrará o minimizará el juego, se abrirán pestañas en el navegador del usuario a videos no listados de gameplay y se crearán archivos en los documentos del juego. El usuario no solo deberá rejugar desde el inicio numerosas ocasiones al obtener acceso a distintas secciones del universo interno del juego en cada ciclo, si no que será mediante la interpretación y manipulación de los distintos archivos y pestañas a les que sea redirigido para poder avanzar. Su única “real” elección se nos presenta al final, donde podremos elegir o no hacerle caso a White Face y entregar la flor que nos pide antes de irnos del juego. Mientras que hacerle caso reseteará el juego, negarnos hace que White Face impida que el jugador cierre el juego, teniendo que seguir una vez más instrucciones de archivos de texto en la carpeta documentos para avanzar, momento en que pasará a ser de día en el juego, perdiendo todas sus características metanarrativas y volviéndose un simulador de caminata. El círculo mágico es no solo deformado al incluir **juego en la vida real** (al incluir videos alojados en youtube que solo pueden accederse orgánicamente al jugar, acceso a páginas web y la creación y manipulación de archivos en la computadora), así como perforaciones en el mismo debido a ser **consciente de sí mismo** como juego y las numerosas ocasiones en que White Face se **dirige directamente** al jugador. El jugador es, por tanto, puesto en el rol de Víctima, siendo que en todo momento es reconocido como quien está siendo atormentado y afectado por White Face.

Oneshot (2014 Demo y versión completa del 2016) advierte desde un inicio al jugador por medio de ventanas emergentes que solo tendrá una oportunidad de jugar; aunque esta característica pierde gravedad en la versión completa del 2016, donde cerrar el juego solo ocasiona que su protagonista Niko pide que el usuario evite hacerlo ya que todo se torna oscuro -al no estar el mundo simulado siendo observado por el jugador-, en la demo de 2014 esto significa matar tanto a Niko como al mundo. La relación de Niko y el Jugador es de total interdependencia; Niko solo puede resolver puzzles y avanzar gracias a la información que el usuario consigue por fuera del juego (como el patrón que desbloquea una puerta, el cual puede ver en su escritorio luego de que la entidad dentro del juego lo cambiara), mientras que la única forma en que el jugador puede interactuar con el mundo dentro del juego es mediante Niko (el único capaz de escucharle y transmitírselo a otros personajes). Además de la elección de guardar en puntos seguros que no arruinen su “única oportunidad” de jugar, así como realizar ciertas misiones secundarias que mejorarán el estilo de vida de los personajes del mundo si este se salva, en el Jugador recae la decisión más importante: regresar a Niko a su mundo original o salvar el mundo del juego y atraparlo dentro, siendo que el lazo que les une se cortará al completarse la profecía. Independientemente de que elija, el Jugador es incapaz de hacer nada si vuelve a abrir el juego luego de elegir, siendo que ya no tiene a Niko para poder interactuar con el mundo. Cabe mencionar que en caso de decidir dejarle volver a su mundo original, Niko conseguirá la habilidad de salir de la ventana de juego y seguir más allá de los límites de la pantalla. Oneshot perfora y deforma el círculo mágico, siendo que Niko y la entidad que los unió **hablan directamente** con el jugador, y para avanzar es necesario notar e interactuar con las manipulaciones que la entidad realiza en la computadora del usuario. A pesar de su estrecha relación con Niko, el Jugador tiene el rol de Participante, ya que no vive “personalmente” ni es afectado por sus acciones.

Doki Doki Literature Club (2017) empezando como una novela visual normal, lentamente comienza a interferir consigo mismo cuando el jugador está cerca de “enamorarse” de cualquiera de los personajes disponibles. El único personaje con el cual es imposible intimar en un inicio, Monika, entra en una pelea por control con el jugador: modificando la interfaz del juego, borrando los archivos que contienen al resto de personajes e interfiriendo con su toma de decisiones (como forzar al mouse a moverse hacia su nombre). El jugador no tiene realmente un número de elecciones con gran significancia porque la misma Monika impide que esto ocurra en su misión por acaparar toda su atención. Aunque visto a primera vista como un jugador de rol Participante, este es verdaderamente una víctima a la cual Monika se dirige directamente reconociendo su existencia en un mundo más allá del juego.

The Corridor (2020) explora la relación entre Jugador y Juego; luego de tocar el botón y terminar el juego la primera vez, el narrador le ordenará al jugador que no vuelva a abrir el juego de nuevo. Desde este momento, el jugador podrá elegir entre hacerle caso o abrir una y otra vez el juego, antagonizando al narrador y buscando el botón correcto sin importar cuantas veces y cuanto modifique este el juego para evitarlo. El control del narrador se irá expandiendo hacia la misma plataforma de Steam, creando mensajes falsos de chat y hasta engañando al usuario haciéndole creer que ha cerrado el juego, hablándole mientras este ve su escritorio; en una ocasión, llegando incluso a mostrarle el mismo editor donde se ha creado el juego. No presenta una gran cantidad de elecciones, ya que el foco del mismo es el constante cambio por el que el juego va pasando a causa de la pelea por control entre Jugador y narrador. El Jugador es la Víctima, quien pelea por control personalmente contra el Narrador, quien se **dirige directamente** a este, es **consciente de su estado como juego y del mundo por fuera del mismo** e interactúa inusualmente consigo mismo y Steam.

Inscription (2021) se nos es revelado al vencer el primer acto del juego que no estamos “realmente” jugando: narrativamente, nuestras acciones y todo lo que vemos son ya grabaciones realizadas por un creador de contenido luego de que este recibiera información sobre la existencia de un videojuego basado en el “juego de cartas en el mundo real” de Inscription que este ha adquirido. El estado de este videojuego no es el original, accediendo a una versión más cercana al juego de cartas luego de destronar al escriba que había tomado control del juego; estado que cambiará nuevamente cuando otro de los escribas tome control al final del segundo acto, modificando completamente el estilo del juego nuevamente. El jugador tendrá acceso luego de pasar ciertos momentos clave en la trama a la interfaz de la cámara donde el “verdadero jugador” está grabando estos videos, permitiendo que nos enteremos también de lo que está ocurriendo en “el mundo real” mientras tanto. Durante ciertos momentos del gameplay, se le darán al jugador “recordatorios” de su papel de Observador-Participante ante el “verdadero” jugador, cuando este deje escapar un comentario o tenga problemas con su equipo de grabación. A pesar de esto, personajes como The Archivist interactuarán directamente con los datos del usuario, como cuando se le pide acceso a su disco y que elija uno de sus archivos para poner en juego (siendo que en el caso de que este sea un archivo de imagen o audio, este sea visible/se reproduzca en el juego) de ser borrado.

Conclusiones

Luego de analizar cada uno de los casos seleccionados, puede apreciarse que independientemente de la fecha en que hayan salido esta no equivale a un mejor o más innovativo uso de mecánicas inusuales en relación a sus antecesoras. La exploración del papel del usuario/protagonista en relación a la trama, así como la implementación de mecánicas metanarrativas ha ido creciendo en popularidad en los últimos años; sin embargo, estos parecen estar más ligados a las necesidades y contexto de sus historias que a una actual necesidad y búsqueda de innovación y superación en relación a sus pares.

Anexo:

Metodología de la Obra

Debido al tema de investigación elegido, mi obra Luto también es un videojuego con elementos metaficticios, perteneciendo específicamente al género de novela visual. En el juego, la “creadora” de Luto se pone en contacto con el jugador por chat para ayudarlo en su búsqueda por encontrar al personaje que se encuentra corrompiendo el código del juego en un desesperado intento por no ser eliminado; dependiendo de qué personaje decida el jugador que es el “problema”, la historia llegará a un final distinto y se le asignará su respectivo “recuerdo”-representado como un sticker- para llevarse consigo antes de irse.

Al ser una novela visual con características de aventura gráfica, se tuvieron en consideración diversos motores de videojuegos para su realización; Ren'Py -uno de los motores de novelas visuales por excelencia- fue elegido en un inicio, así como RPGMaker -al ser compatible con mecánicas como la creación y modificación de documentos en la carpeta del jugador y el uso de imágenes por fuera de la ventana de juego-. Sin embargo, la decisión final fue Unity, debido a su versatilidad y capacidad de recrear las diferentes mecánicas planificadas desde la concepción de la obra: un chat falso para interactuar con el jugador, pop ups, animaciones por fuera de la ventana de juego, simular cierres y resets del juego en sí.

Debido a la importancia de las visuales del juego por el género elegido- y para aportar a la temática de muerte y reencarnación del juego, que progresa desde un sitio pesimista hacia el de aceptación y esperanza-, el estilo de los personajes y fondos será en escala de grises con una textura de estar hechos a lapicera en contraste con la brillante pantalla de escritorio simulada. Al progresar en la historia y dependiendo del final que el jugador consiga, el estilo de los personajes irá incluyendo una mayor gama de colores y dejando atrás las caóticas texturas, representando la evolución del punto de vista de los personajes.

Bibliografía:

- Gianetti, C. (23 de enero del 2004). *El Espectador como Interactor*. Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela, CGAC.
- Gianetti, C. (2001). *Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego*.
- González Tardón, C. (2010). Inmersión en mundos simulados: Definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. *Investigaciones Fenomenológicas*, 0(2), 311. <https://doi.org/10.5944/rif.2.2010.5590>
- Hernández García, I. (2005). *Estética, ciencia y tecnología*. Cap. “Estética de la situación como endoestética”.

- Kors, M. J., van der Spek, E. D., Ferri, G., & Schouten, B. A. (2018). You; the Observer, Partaker or Victim. Delineating Three Perspectives to Empathic Engagement in Persuasive Games using Immersive Technologies. Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts, 493-501. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271547>
- Machado, A. (s. f.). *Arte y medios: Aproximaciones y distinciones*.
- Machado, A. (2000) *El advenimiento de los medios interactivos*.
- Özdal, Ö., & Çatak, G. (2022). Breaking the Fourth Wall in Video Games: A New Terminology and Methodology. En B. Bostan (Ed.), *Games and Narrative: Theory and Practice* (pp. 45-59). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-81538-7_3
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-conscious Fiction*. Cap. "What is Metafiction and Why are They Saying Such Awful Things About it?"

Obras Similares:

- Conforti, M. & Nightmargin & Velasquez, E. (2014). Oneshot (Versión para computadora) [Videojuego]. Future Cat LLC. <https://store.steampowered.com/app/420530/OneShot/>
- Mackinnon, T. (2020). The Corridor (Versión para computadora) [Videojuego]. Thomas Mackinnon. https://store.steampowered.com/app/1347030/THE_CORRIDOR/
- Mullins, D. (2021). Inscryption (Versión para computadora) [Videojuego]. Daniel Mullins Games. <https://www.inscryption.com/>
- Salvato, D. (2017). Doki Doki Literature Club (Versión para computadora) [Videojuego]. Team Salvato. <https://ddlc.moe/>
- Wreden, D. & Pugh, W. (2013). The Stanley Parable (Versión para computadora) [Videojuego]. Galactic Cafe. <https://www.stanleyparable.com/>
- WTetsu (2010) Irisu Syndrome (Versión para computadora) [Videojuego]. WTetsu. <https://katatema.main.jp/irisu/manual.html>
- Zanotti, I. (2012) IMSCARED (Versión extendida del 2016 para computadora) [Videojuego]. Ivan Zanotti. <https://store.steampowered.com/app/429720/IMSCARED/>