

SER TODO, SER NADA: LA SUBJETIVIDAD EN EL VIDEOJUEGO MÁS ALLÁ DEL AVATAR

BEING EVERYTHING, BEING NOTHING: SUBJECTIVITY IN VIDEOGAMES BEYOND AVATARS

Víctor NAVARRO-REMESAL

CESAG (Universidad Pontificia Comillas)

vnavarro@cesag.org

Resumen: La identificación entre el jugador y el avatar está en el centro de numerosas reflexiones académicas, especialmente la función de este último como encarnación del primero (Klevjer, 2006). Entre otros, Alfonso Cuadrado (2008) analiza los sujetos de la serie *Los Sims* (Maxis, *The Sims studio*, 2000-2018) como juguetes virtuales, Daniel Vella (2015) ha teorizado sobre la diferencia entre «sujeto lúdico» y «yo lúdico» y Fernández-Vara (2008) estudia el juego como una performance basada en la restauración de comportamiento. Este artículo problematiza esta relación a partir de estas aproximaciones analíticas, añadiendo la teoría de la avataridad (Navarro-Remesal, 2016) y de la existencia de un jugador implícito en el diseño de todo juego (Aarseth, 2007), y se centra en casos límite que difuminan la concepción tradicional de avatar.

Una primera aproximación a producciones comerciales muestra que las avataridades límite no son excepcionales. Podemos encontrar juegos en los que el jugador controla a fantasmas sin cuerpo, como *Ghost Trick: Phantom Detective* (Capcom, 2010), otros en los que cada vida se asocia a un individuo dentro de un colectivo, como *Aliens: Infestation* (WayForward, 2011), *Reigns: Her Majesty* (Nerial, 2017) o *ZombiU* (Ubisoft Montpellier, 2012) o en los que el avatar pierde su identidad, como *Inside* (Playdead, 2016). Recientemente, dos ejemplos han llevado esta avataridad expandida a versiones extremas: mientras que en *Everything* (David O'Reilly, 2017), el jugador puede tomar el control de todos los componentes del mundo y acceder a sus pensamientos, en *Super Mario Odyssey* (Nintendo EPD, 2017) el jugador puede usar una habilidad nueva de su protagonista para poseer a diferentes sujetos.

La ruptura de la equiparación entre jugador y personaje, ya sea mediante sustracción o adición, crea modelos de encarnación alternativa que nos hacen cuestionar los límites del avatar y contemplar una avataridad que abarca más elementos del mundo y el sistema. Hablamos así de estrategias de uno

en muchos (un jugador controla a múltiples personajes), uno en nada (el jugador controla a seres incorpóreos o directamente a ausencias) y uno en todo (el jugador asume el control de elementos del mundo más allá de un avatar concreto), e incluso de giros conceptuales todavía más complejos como el muchos en uno o el nada en todo de los zero-player games. Así, la avataridad se difumina y reparte en todo el mundo videolúdico, haciendo que el jugador se identifique (como operador, espectador, actor y cómplice) con elementos que están más allá del avatar, y que éste no se limite a un único objeto y se revele como una serie de procesos conectados.

En total se presentan en este artículo 20 tipos de estrategias de avataridad expandida, aunque no pretende ser una tipología cerrada de categorías abstractas y normativas sino un repaso a usos prácticos en ejemplos concretos, atendiendo a su aportación a la construcción de significado implícita en el diseño del juego.

Palabras clave: subjetividad, avatar, avataridad, diseño narrativo, fantasmas, focalización.

Abstract: The identification between player and avatar is at the center of numerous academic reflections, especially the function of the latter as an embodiment of the former (Klevjer, 2006). Among others, Alfonso Cuadrado (2008) has analysed the subjects of The Sims series (Maxis, The Sims Studio, 2000-2018) as virtual toys, Daniel Vella (2015) has theorised about the difference between "ludic subject" and "playful self" and Fernández-Vara (2008) studies the game as a performance based on the restoration of behaviors. This article problematises this relationship following these analytical approaches, adding the theory of avatarness (Navarro-Remesal, 2016) and of the existence of an implied player in the design of every game (Aarseth, 2007). Through this, it focuses on borderline cases that blur the traditional conception of avatar.

A first approach to commercial productions shows that borderlines avatars are not exceptional. We can find games in which the player controls ghosts without bodies, such as Ghost Trick: Phantom Detective (Capcom, 2010), others in which each life is associated with an individual within a collective, such as Aliens: Infestation (WayForward, 2011), Reigns: Her Majesty (Nerial, 2017) or ZombiU (Ubisoft Montpellier, 2012), or in which the avatar loses its identity, such as Inside (Playdead, 2016). Recently, two examples have taken this expanded avatarness to its extreme: in Everything (David O'Reilly, 2017), the player can take control of all the components of the world and access their thoughts, and in Super Mario Odyssey (Nintendo EPD, 2017), Mario can use a new ability of his protagonist to possess different subjects.

The breach of the equation of player and character, either through subtraction or addition, creates alternative models of incarnation that make us question the limits of the avatar. In them, we can find an avatarness that encompasses more elements of the world and the system. There are strategies of one in many (one player controls multiple characters), one in nothing (the player controls disembodied beings or plain absences) and one in everything (the player takes control of elements of the world beyond a specific avatar), and even even more complex conceptual turns like many in one or the nothing in everything of zero-player games. Avatarness is diffused and distributed throughout the

gameworld, making the player identify themselves (as operator, spectator, actor, and accomplice) with elements that are beyond the avatar, and hence realise that it is not a single object but a series of connected processes.

This article lists a total of 20 types of expanded avatars strategies. It does not pretend to be a closed typology of abstract and normative categories, but a review of actual uses in specific examples, taking into account their contribution to the implicit meaning-making process of the design of the game.

Keywords: subjectivity, avatar, avatars, narrative design, ghosts, focalisation.

TROPELIAS

La subjetividad del avatar

Controlar a un personaje no implica necesariamente asumir por completo su subjetividad, al menos en un sentido estricto. Podemos compartir su perspectiva sensorial (ver y oír lo mismo) y atravesar junto a él el relato sin que ello nos muestre su interioridad, su pensamiento y emociones. Punto de vista y *focalización*, definida por Gérard Genette como una «restricción del campo» en términos de información disponible para el lector (1980: 189), son dos conceptos diferentes, y ninguno garantiza el acceso al monólogo interno del ente de ficción. Genette distinguía entre una *focalización cero*, correspondiente a narradores omniscientes, una *externa*, en la que «el héroe actúa frente a nosotros sin que nunca se nos permita conocer sus pensamientos o sentimientos» (ibid.) y una *interna*, en la que, ahora sí, la información que el lector recibe está filtrada por la consciencia del protagonista (Vella, 2015: 140).

Siguiendo esta tipología, Arjoranta (en Vella, 2015: 139) argumenta que la focalización típica del videojuego es la externa: la historia se cuenta desde la perspectiva de un protagonista central, pero sin acceso a su consciencia. Frente a la presunta equiparación entre jugador y personaje, típica sobre todo del saber general y del marketing, los personajes que controlamos resisten nuestra ocupación total. A su vez, sus deseos, motivaciones, motivos y necesidades pierden fuerza como motores ante la voluntad del jugador.

Esto no quiere decir que el avatar no pueda desarrollarse como personaje complejo o que su interioridad quede siempre vetada. Arjoranta, citado en Vella (ibid.) habla de las *cutscenes* o cinemáticas como espacios en los que el personaje puede expresarse y de los «diálogos hablados internos», muy presentes en sagas como *Max Payne* (Remedy, Rockstar, 2001-2012) o *Life is Strange* (Dontnod, Deck Nine, 2015-2018), que incluyen un marcado monólogo interior en *off*. También los diálogos con otros personajes descubren el «yo» del avatar. Pero ello implica que, del mismo modo que solemos disponer de más información sobre el mundo que el personaje (mediante, por ejemplo, marcadores, cámaras controlables, menús y otras instancias fuera de la diégesis), éste dispone de más información sobre sí mismo que nosotros. Uno de los sujetos controlables de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) se descubre al final del juego como el asesino que hemos estado buscando utilizándole a él y a otros como herramienta. También en *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) tomamos control del asesino por un tiempo sin saberlo. La amnesia es un tropo recurrente para arrancar relatos videolúdicos porque iguala los saberes de jugador y personaje, pero aún así la historia redescubierta nos separa tarde o temprano del sujeto que manejamos. El avatar es así el primer misterio que encontramos, una subjetividad que se esconde o destapa según actos de enunciación o diseño. Para los jugadores, el avatar es el primer otro.

Aquí es útil detenerse en matices que distinguen el *personaje controlable* del avatar en sí como constructo conceptual. Bateman, por ejemplo, separa el avatar, o «los medios mediante los cuales el jugador interactúa con el mundo de ficción relevante», del *doll*, un accesorio de atrezzo o *prop* que

ejerce de *representación* de ese avatar (2011: 106). También Vella habla de un «yo-en-el-gameworld» o *sujeto lúdico*, el «yo» que el jugador adopta en relación a ese *gameworld* (2015: 15), que no necesariamente ha de tener un *doll* asociado. El alcalde (implícito) de *SimCity* (Maxis, 1989) sería un ejemplo de esto.

La construcción del personaje, su posición en el mundo (y percepción de éste) y su interioridad se pueden repartir en muchos niveles y elementos. Por ello, cabe hablar de una *avataridad* que va más allá del avatar concreto, un constructo a partir del modo en que el juego crea una encarnación o subjetividad para su jugador implícito. A la inversa, puede decirse de un elemento o recurso del sistema que participa de la avataridad, esto es, que ayuda de algún modo a encarnar al jugador. La cámara, por ejemplo, es un elemento de avataridad, pues ofrece una posición espectral y un punto de vista en el *gameworld*, más cuando es controlable. Anteriormente (Navarro-Remesal, 2016: 352) he distinguido 11 factores de avataridad (que pueden contemplarse en la figura 1); para el propósito de este estudio me centraré especialmente en (1) los sujetos controlables, además de en (2) el método de control, (3) la comunicación con el jugador, (4) la navegación, (5) la autonomía del sujeto y (6) la percepción sensorial, añadiendo (7) las mecánicas como un factor de encarnación funcional, pues el avatar es, en primer lugar, «un compendio de acciones a disposición del usuario» (Cuadrado, 2008: 6).

Mecánicas (encarnación funcional)	Diálogos
Sujetos controlables	Interacción con otros objetos
Método de control	Navegación
Comunicación con el jugador	Percepción sensorial
Rasgos físicos	HUD
Autonomía del sujeto	Mortalidad

Figura 1. Elementos de avataridad (resumen del autor)

La idea de avataridad también reconoce que el jugador participa del juego desde varias perspectivas simultáneas, externas e internas, a un lado y otro de la pantalla en una suerte de cuarta pared circular donde los distintos niveles diegéticos se atraviesan. Al entender nuestra participación en el *gameworld* como algo articulado por una avataridad compleja y extensa, y no únicamente por un personaje, podemos señalar con mayor exactitud el juego de subjetividades que implica nuestra toma de control.

La subjetividad del jugador

Al jugar, manejamos el *doll* del avatar (si lo hay) al tiempo que adoptamos su rol, pero nuestra participación no se queda ahí. Frente al sujeto lúdico, Vella establece un *yo lúdico* (*ludic self*) que responde al «¿quién?» implícito en el conjunto completo de las percepciones y acciones del jugador

(2015: 17). Esta subjetividad ocupa un segundo orden reflexivo, una abstracción desde la que el jugador contempla su sujeto lúdico y su propio papel en el juego. Contemplamos nuestro avatar, en parte nosotros mismos, en un acto que refuerza tanto la identificación como el distanciamiento.

Si nunca somos del todo el avatar, nuestra participación en el juego ha de ir más allá de él, definirse en coordenadas conceptuales y simbólicas más amplias. Los sujetos controlables suelen proporcionar el grueso de la representación funcional (pues a través de ellos interactuamos con el mundo ludoficcional) y ficcional (pues sirven de focalizadores en el relato), pero el juego no nos encierra en ellos. Incluso *God of War* (Sony Santa Monica Studio, 2018), que utiliza una focalización cerrada mediante un único plano secuencia que sigue en todo momento a su protagonista, Kratos, permite dar órdenes a su hijo y mejorar sus estadísticas, transfiriéndole parte de la encarnación del jugador. Jugamos dentro y fuera de los avatares. Somos (1) sus *operadores* funcionales, en un sentido de interacción básica, al tiempo que (2) los interpretamos como *actores* (especialmente al rejugar el juego, y por tanto adelantarnos a sus saberes), (3) ejercemos de *espectadores* o testigos de sus lances y (4) nos hacemos *cómplices* (*partners in crime*) de sus acciones. Podríamos añadir una quinta dimensión derivada de la segunda que, pese a lo que pueda parecer, no contradice las demás: la de (5) *improvisador*, como agente con una libertad relevante para el desarrollo de la partida y/o la trama.

El diseño narrativo del juego puede reconocer esta naturaleza sin romper con ello su realidad diegética; de hecho, el rol de operador del jugador requiere que se le proporcionen instrucciones directas o indirectas y se integren sus directivas de interfaz, como pausar o cargar una partida. «Pulsa X para hacer Y» es una frase común en el medio, y sugiere un espacio tanto de *posibilidad* como de *obligación*. El juego nos dice lo que podemos hacer en él tanto como lo que debemos hacer para progresar. Por mucha libertad que ofrezca, el diseño de un juego siempre busca encauzar al jugador hacia lo que es posible en su estructura. La subjetividad del avatar como personaje, con deseos, necesidades y motivaciones, siempre se subsume a la subjetividad del jugador, que al tomar el control impone su voluntad en el mundo.

El truco de la *libertad dirigida* es que el jugador la perciba como *libertad subjetiva*, esto es, voluntaria y autoconsciente. Nos percibimos como libres cuando las alternativas que el sistema podría ofrecer a nuestras decisiones nos interesan menos que el camino que hemos tomado. La promesa de *agencia* que articula el videojuego requiere no sólo interactividad sino *ilusión de interactividad*, «la edificación inmutable e impersonal del juego como una extensión de la subjetividad del propio jugador» (Charles, 2009), una promesa de que el jugador podría «reconfigurar la estructura programática del juego, escapar de su linealidad pre-programada» (ibid.). Fernández-Vara (2008) propone estudiar los videojuegos como *performances* (actuaciones, rendimientos, ejecuciones) y, siguiendo a Schechner (1985), habla de *restauración de comportamientos*. Para ella, «la *performance* del jugador es una negociación entre comportamientos preescritos [*scripted*] e improvisación basada en el sistema» (2008: 7). Los comportamientos preescritos acercan al diseñador a la figura del dramaturgo.

Un personaje con una subjetividad fuerte, con motivaciones y personalidad claras, como Chloe Frazer en *Uncharted: The Lost Legacy* (Naughty Dog, 2017), puede servir para *dirigir* al jugador hacia unos comportamientos a restaurar claramente definidos. Encarnando a Frazer, el jugador puede usar diferentes soluciones para derrotar a los enemigos (sigilo, tiroteo abierto) pero no puede tomar decisiones *fuera del personaje*. Cuando Frazer y Nadine Ross encuentran un elefante atrapado por un derrumbamiento, la única manera de progresar es liberarlo. La voluntad de Frazer se impone como un comportamiento a restaurar.

Otras producciones, como *Lifeline* (Three Minute Games, 2015), fingen contactar con el jugador real y le permiten comportarse como él mismo, reenmarcándolo como un *actante extradiegético* o, en todo, ubicado al otro lado de la pantalla pero todavía dentro de la misma cuarta pared circular. *Lifeline* tiene como protagonista a un sujeto autónomo que pide consejo al jugador ante elecciones clave: aquí, más que nunca, somos testigos y cómplices de sus actos, pero sólo indirectamente nos vemos como los actores detrás de ellos.

Incluso los juegos que piden crear un avatar personalizado a partir de rasgos y decisiones constantes, como *Mass Effect* (BioWare, 2007-2017) o *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009), están ofreciendo libertad a partir de unos materiales combinables preestablecidos con anterioridad por los diseñadores, y dentro de un rango de comportamientos preescritos.

Todo esto no quiere decir, una vez más, que se engañe al jugador o que la disparidad de subjetividades sea un problema. Cada juego lleva en su diseño uno o más jugadores implícitos y la calibración de esa relación multidimensional (operadores, actores, testigos y cómplices) es parte del *pacto lúdico* que los define. Dicho de otro modo, el jugador, en tanto que actor, espera ser dirigido de un modo concreto, pues incluso la improvisación requiere de normas (puntos de partida, estructuras, metas, reglas de comportamiento como «yes, and...»). Nuestra subjetividad se *recaptura* para devolverla al interior del juego mediante la del avatar. Jugar desde un sujeto y un rol lúdicos implica aceptar que nuestra subjetividad, en un acto liminar de *make-believe*, se transforma. Al jugar *somos* otros, e imponemos nuestra voluntad desde ese otro.

Ser muchos

La primera manera de expandir y, a la vez, *desnaturalizar* esa identificación con el avatar (ya de por sí compleja) es poner al jugador a los mandos no de uno sino de diversos personajes. Es lo que hacen *The Lost Vikings* (Silicon & Synapse, 1993), *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993) y *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), en los que encarnamos a un *grupo limitado* de sujetos entre los que podemos alternar a voluntad (salvo restricciones puntuales) y que permiten combinar sus diferentes habilidades e incluso explorar líneas ludonarrativas en paralelo. Tenemos tres cuerpos, tres sujetos lúdicos y un yo lúdico que responde no a un quién sino a un *quiénes*. Al restaurar diversos comportamientos, el yo lúdico se reconoce como una suerte de *narrador* o tramoyista que toma control de los sujetos para hacer avanzar el relato.

Esto es todavía más visible en obras que alternan entre diferentes personajes según secciones, dentro de una estructura prefijada en la que no podemos cambiar a voluntad. *Heavy Rain*, *Until Dawn* y *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) nos hacen asumir un abanico de subjetividades que se suman para formar un relato coherente. En los dos primeros, además, el cierre revela que hemos manejado al asesino que buscábamos sin saberlo: el avatar nos traiciona. La diferencia en nuestros saberes escondía una diferencia de motivaciones y voluntades. *What Remains of Edith Finch* arracima sus diferentes relatos alrededor de un sujeto controlable del que no sabemos nada hasta el final, en el que se descubre el porqué de las diégesis anidadas. Al no estar atados a un único avatar, la autonomía de estos se subraya y nuestro papel como testigos y cómplices, además de como operadores de un guión a seguir, cobra protagonismo.

Tampoco es raro que un juego explote esa posición múltiple del jugador para adjudicarle un papel dentro de su ficción, en una figura que podemos llamar *actante extradiegético*. En *Tearaway* (Media Molecule, 2013) controlamos un avatar que ha de dirigirse a un agujero en el mundo a través del que (mediante la cámara integrada en la consola PlayStation Vita) se nos ve a nosotros, a quienes los personajes llaman «el Tú». También *Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean* (Monolith Soft, 2003) nos convierte en un «espíritu guardián» fuera de campo al que se dirige el protagonista que, a su vez, manejamos. Somos así en un único actor con dos actantes, con una encarnación dentro del juego y otra fuera de él, ambas reconocidas explícitamente e integradas en el universo de ficción. Al admitir que existimos y tenemos el control, el diseño recaptura nuestra subjetividad y la dirige hacia su interior. A esto podemos llamarlo *doble rol actancial*.

Otra estrategia es tratar a un grupo como una unidad, un único *doll* compuesto de varios que responden en sintonía a nuestros *inputs* de control. Sucede así en *Kirby Mass Attack* (HAL Laboratory, 2001), *Patapon* (Pyramid, 2007), *The Wonderful 101* (PlatinumGames, 2013), *Swarm* (Hothead Games, 2011) o en *So Many Me* (Extend Studio, 2014), cuyo tráiler muestra al protagonista encontrándose con réplicas de sí mismo y se pregunta «*Who am I? Who are you? Are you me? Why are there so many me?*». Se apunta aquí a una dimensión *siniestra* de la avataridad que adquiere un rol central en *The Swapper* (Facepalm Games, 2013), donde para progresar debemos crear clones de nuestro avatar (*doll*) y transferirles nuestra consciencia (el sujeto lúdico que controlamos), desechando el cuerpo anterior como un mero objeto.

The Swapper se emparenta con la idea del *avatar multiplicado* que coopera con réplicas de sí mismo, como en *Cursor*10* (Nekogames, 2008), *Onore no shinzuru michi wo yuke* (Silicon Studio, 2009) o *The Misadventures of P.B. Winterbottom* (The Odd Gentlemen, 2010). En estas producciones, la manipulación del tiempo permite acumular acciones sobre un mismo momento, aliándonos con nuestros yos pasados y futuros. Lo contrario de estas dobleces sería la *fusión de avatares* o personajes, que puede verse (a modo de chiste) en el tramo final de *Day of the Tentacle*, pero también de forma más literal y siniestra en el clímax de *Inside*, donde nuestro *doll* se fusiona con una masa de carne que parece aglutinar a diferentes individuos atrapados y pasamos a controlarla como sujeto lúdico monstruoso, y especialmente en *Martian Gothic: Unification* (Creative Reality, 2000), *survival horror*

en el que manejamos, a la *Day of the Tentacle*, a tres personajes paralelos. La diferencia es que aquí hemos de evitar reunirlos en un mismo espacio, pues un virus les haría fusionarse en un monstruo llamado *trimorph* (lo que conlleva automáticamente el *game over*). Tanto *Inside* como *Martian Gothic: Unification* utilizan los cuerpos de los avatares para ofrecer pesadillas de la carne y la identidad próximas al *body horror* del cine de David Cronenberg.

Los diferentes avatares de un mismo juego pueden conectarse también mediante una cadena de *reencarnaciones* o *generaciones*. En *Hero Generations* (Heart Shaped Games, 2015) e *Infinity Blade* (Chair Entertainment, 2010), cada nueva «vida» es un sujeto nuevo descendiente del anterior. *Reigns: Her Majesty* presenta a las sucesivas reinas como reencarnaciones de una misma persona (sujeto lúdico) cuya misión se extiende más allá de una única vida. Otros juegos, como *ZombiU* o *Aliens: Infestation*, presentan esta cadena de *relevos* de una manera más sencilla, haciendo que cada «vida» sea un sujeto nuevo con identidad propia que reemplaza al anterior. En el segundo, controlamos a un escuadrón de soldados con escasa diferencia entre ellos. En *ZombiU*, además, nos encontramos a nuestro anterior avatar convertido en muerto viviente, en una sustracción de subjetividad acorde con la realidad de estas criaturas. El quién que fuimos se ha convertido ya en un ser hostil sin consciencia.

Todas estas estrategias podrían considerarse de *uno en muchos*, un jugador que controla de un modo u otro a muchos avatares. Lo contrario, *muchos en uno*, es excepcional, pero se ha dado. El modo multijugador de *Manual Samuel* (Perfectly Paranormal, 2016), obra en la que debemos superar un día viviendo en modo manual (y por ende tenemos mecánicas para respirar, parpadear o mantenernos rectos), otorga el control de la mitad del cuerpo a un jugador y la otra mitad a otro. Dos jugadores se coordinan para interpretar a un único avatar. Es lo que hace, de manera paratextual, la comunidad de jugadores del canal Twitch Plays, en el que miles de usuarios escriben instrucciones para jugar juntos a productos para un jugador. El primero de estos experimentos, Twitch Plays *Pokémon*, reunió a más de un millón de jugadores en una partida que duró del 12 de febrero al 1 de marzo de 2014¹. Miles y miles de usuarios convergieron dentro de un único cuerpo virtual.

Ser nada

Si las anteriores ampliaciones de la avataridad se fundamentaban en la *multiplicidad* de los sujetos, las presentadas en esta categoría se distinguen por su *desaparición*. No se trata tan sólo de una ausencia de cuerpos o personajes en pantalla pues, como ya se ha visto con el ejemplo de *SimCity*, el sujeto lúdico puede existir sin un marcador explícito. Muchos juegos de puzle, aventuras o estrategia usan una perspectiva general, normalmente panorámica y/o aérea, en una suerte de focalización cero que, no obstante, hace al jugador presumir la existencia de dicho sujeto lúdico o al menos identificarse como operadores. También la visión en primera persona, aunque no incluya marcadores de corporeidad (como los primeros FPS que permitían mirar hacia arriba y abajo, descubriendo que no «teníamos»

¹ Obteniendo así un récord Guinness, que puede comprobarse en la web de estas marcas: <http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-participants-on-a-single-player-online-videogame/> (Última consulta, 18-10-2018).

piernas y éramos poco más que una pistola anclada a una cámara), evoca la presencia de un *alguien* a quien pertenece la mirada. Puede que no haya *doll*, pero su ausencia no produce un *extrañamiento*.

Un pariente cercano de esta categoría son los *god games* o «simuladores de dios», en los que el jugador, desde una perspectiva cenital propia de la estrategia, puede manipular sobre el escenario y afectar a los que lo habitan. Este control del mundo es un factor clave y anticipa la siguiente categoría, *ser todo*, aunque estos juegos todavía se apoyan en una figura divina que nos sirve de rol. Así, por ejemplo, *Quench* (Axon Interactive, próximamente) se presenta como un juego en el que tenemos control sobre el clima para guiar a una manada de elefantes, provocando lluvia, terremotos, viento y rayos, pero lo justifica asignándonos el papel de Shepherd, «un avatar de la naturaleza».

Gil Soldevilla y Rodríguez Serrano (2017) han estudiado el género siguiendo la teoría de los mundos posibles de Planells (2015), centrándose en la identidad teológica e ideológica que asume el jugador, y separan dos subcategorías: *god games* con identificación explícita entre jugador y Dios, como *Populous* (Bullfrog, 1989) o *Black & White* (Lionhead Studios, 2001), y otros con identificación no explícita entre jugador y Dios, como *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997) o *The Sims* (Maxis, 2000). En todo caso, estos dioses invisibles siguen siendo un centro ordenador de la avataridad para el jugador, una instancia que pese a ser invisible sigue disponiendo en el diseño narrativo roles y comportamientos claros a restaurar. El sujeto lúdico sigue estando ahí; no en vano, algunos *god games* como *Doshin the Giant* (Param, Nintendo, 1999) utilizan *dolls* con control directo.

Los fantasmas, por su parte, presentan una desaparición del cuerpo físico que se define por su *ausencia*. Algunos, como los de *Murdered: Soul Suspect* (Airtight Games, 2014) o *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999), siguen teniendo un *doll* controlable, aunque ese «cuerpo» etéreo está más allá de los límites físicos de su mundo ludoficcional y abre nuevas mecánicas y posibilidades. Una avataridad más radical se puede ver en fantasmas que no tienen forma antropomórfica ni caracterización, como los de *Goetia* (Sushee, 2016), una esfera de luz, o los de *Geist* (n-Space, Inc., 2005) y *Ghost Trick: Phantom Detective*, seres invisibles que necesitan poseer objetos del entorno o incluso otros sujetos para poder interactuar con el *gameworld*. Estos avatares son mediadores entre el jugador y el juego que precisan de mediadores propios, separándonos así un grado de la realidad ludonarrativa. Su subjetividad ambigua sirve además, en el caso de *Ghost Trick: Phantom Detective*, para incluir un giro de guión basado en la confusión de identidades: el fantasma controlable empieza el juego con amnesia y se identifica con el cadáver más cercano a su punto de origen, equivocando así su «yo» y su papel en la trama de la que forma parte. Gracias a una avataridad fantasma, hemos jugado hasta el final creyendo ser alguien que no éramos.

La realidad virtual es un medio que ofrece notables posibilidades a estas avataridades fantasmales, debido sobre todo a su solapamiento de inmersión y distancia. Sus mundos se muestran inmediatos y a la vez distantes, dándonos un cuerpo y una mirada virtuales sin que nuestro propio cuerpo desaparezca. Hidetaka Miyazaki, presidente de FromSoftware, el estudio responsable de *Déraciné* (FromSoftware, 2018) para PlayStation VR, ha revelado en entrevistas que la idea del juego surgió del modo en que la tecnología ofrece a la vez inmersión y «no-existencia», una sensación de

desconexión de la realidad alternativa que ubica delante de nosotros (Tach, 2018). El juego nos pone en el papel de hadas que observan un internado victoriano, situadas en un tiempo detenido inalcanzable para los humanos. Estamos en la realidad de la diégesis y fuera de ella.

La realidad virtual también se sirve del doble rol actancial para juegos en tercera persona como *The Playroom VR* (Sony Japan Studio, 2016), *Astro Bot Rescue Mission* (Sony Japan Studio, 2018) o *Moss* (Polyarc, 2018). En este último incluso se bautiza a nuestro personaje como el Lector (*The Reader*): «Tras abrir el libro de *Moss* en la librería mística, los jugadores son transportados dentro de su mundo como su propio personaje y un aliado clave de Quill [la ratona que responde a nuestros *inputs* directos de mando]. Sus habilidades son complementarias a las de Quill» (web oficial², 2018). Este Lector puede verse en reflejos y tiene la apariencia de un ser enmascarado y con túnica, rodeado de una luz etérea. *Ghost Giant* (Zoink, próximamente), también para PlayStation VR, usa una ludoficción similar y cambia al Lector por un fantasma gigante. Una vez más, la extraña presencia que proporciona la realidad virtual, casi una *bilocación* fantasmal, se recaptura en el juego mediante fantasmas y seres a medio camino entre realidades.

La sensación de «no-existencia» que produce la realidad virtual, asociada a una observación voyeurística del mundo lúdico, se lleva a sus últimas consecuencias en *The Invisible Hours* (Tequila Works, 2017), experimento narrativo de misterio en que «el jugador es invisible para el resto de los personajes, lo que le otorga libertad para seguir y observar a cualquiera de ellos – o para explorar la mansión en busca de pistas ocultas» (web oficial³, 2018). La crítica lo ha llamado «una experiencia extracorpórea» (Snaith, 2018). No disponemos de mecánicas que tengan impacto en el *gameworld*, pero por otro lado la ausencia de encarnación permite ser algo así como unos *espectadores totales*.

La nada a la que apuntan estos juegos, salvo tal vez *The Invisible Hours*, es una nada que todavía está vinculada a voluntades. No se presenta como algo negativo sino como cercana al *vacío generativo* del pensamiento taoísta o Zen, una nada que produce y desde la que se puede crear y explorar. El último caso de avataridad de la nada que presento aquí es mucho más radical, pues nos hace *ser* un agujero: en *Donut County* (Ben Esposito, 2018) controlamos un vacío en el suelo que devora todo lo que tiene encima y, en una especie de versión inversa de *Katamari Damacy* (Namco, 2004), se hace más grande con cada objeto que atrapa. Aunque el agujero es visible como elemento gráfico, y por lo tanto podría considerarse un *doll*, nuestra avataridad se forma alrededor de un hueco sin personalidad, voluntad ni intencionalidad, de una nada que hace desaparecer el mundo. Somos *uno en nada*.

Ser todo

La última de las categorías límite de la avataridad que veremos aquí es la de los juegos que nos hacen *ser todo*, en una identificación con el *gameworld* más allá del sujeto controlable concreto. Podría argumentarse que esta relación existe en todos los juegos, pues el *gameworld* siempre es una fuente de recursos que explotamos para nuestro beneficio, pero hablo aquí de casos en los que se otorga un

² <https://www.polyarcgames.com/moss/> (Última consulta, 18-10-2018).

³ <http://www.tequilaworks.com/proyectos/the-invisible-hours/> (Última consulta, 18-10-2018).

control *directo* sobre el mundo y/o una focalización cero desde la que explorar la ludoficción de manera omnisciente. Las cámaras controlables son un pariente cercano de estas estrategias, pues nos liberan parcialmente del anclaje en el avatar, particularmente en dioramas interactivos como *Captain Toad: Treasure Tracker* (Nintendo EAD Tokyo, 2014). Si tenemos en cuenta que los juegos de la categoría anterior partían de una disipación del avatar en una nada generativa que modifica su relación con el mundo, podemos entender esta última categoría como una ampliación de ellos, un paso más allá: hablamos de una *disolución del sujeto lúdico en el total del mundo*.

En algunas ocasiones, esta avataridad expandida puede ser un complemento a una avataridad tradicional, relegándose a una mecánica aislada. Controlamos un personaje definido pero a la vez tenemos una habilidad, vinculada no al sujeto lúdico sino al yo lúdico, que permite actuar *como* el mundo, o al menos manipularlo *más allá* de las habilidades del avatar. Es el caso del *rebobinado*, cuyo primer uso Marçal Mora-Cantallops (2017: 139) ubica en *Pitman* (Asmik, 1985), un puzzle que permitía deshacer movimientos. El mismo uso podemos encontrar en *Catherine* (Atlus, 2011), donde podemos enmendar los errores que cometemos al escalar torres de puzzles como Vincent (nuestro avatar) sin necesidad de recargar partida, o en *Braid* (Number None, 2009), donde el rebobinado es la mecánica central. El recopilatorio de juegos clásicos *The Disney Afternoon Collection* (Digital Eclipse, Capcom, 2017) añadió el rebobinado a unos juegos que no los tenían en su diseño, como una *operación* de emulado externa a las lógicas de los originales. Estas mecánicas son diferentes a los rebobinados diegetizados de *Blinx: The Time Sweeper* (Artoon, 2002), *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003) o *Life is Strange*. Mientras estos justifican esta mecánica en la ludoficción como poderes de sus protagonistas, y por tanto los hacen parte del sujeto lúdico, el rebobinado que no está vinculado a personaje alguno es una mecánica *impersonal*, que otorga control sobre la realidad ludoficcional misma.

El rebobinado hace posible también conocer el total del tiempo y el espacio ludonarrativos, sus cadenas de acontecimientos e interdependencias. Volvamos al caso de *The Invisible Hours*, una experiencia en la que, como ya hemos visto arriba, nuestra presencia es «extracorpórea» y no puede tener un impacto real en el *gameworld*. En este sentido somos una nada absoluta, pero la obra permite también rebobinar, pausar y avanzar rápido (*fast forward*) en cualquier momento. No nos identificamos con el todo del mundo, pero sí con el conjunto entero de la narración, desde una focalización cero que resulta en una *omnisciencia interactiva*. Nuestra encarnación es una mirada poliédrica, una perspectiva total.

Estos primeros acercamientos al ser todo demuestran que esta categoría no es tanto una expansión de la multiplicación de avatares sino del ser nada, de la disolución de estos. Por ello resulta fácil encontrar producciones a medio camino entre ambas. *Quench*, como hemos visto, ilustra esa tenue frontera. Sin el marco narrativo de Shepherd, nuestra avataridad sería el clima mismo, la propia naturaleza. En una frontera similar existe *Botanicula* (Amanita Design, 2012), aventura gráfica de exploración con énfasis temático en el mundo natural, en la que guiamos a un grupo de criaturas de inspiración vegetal por un árbol gigante. Aunque esas criaturas hacen de avatares, *Botanicula* es táctil

hasta el detalle y casi todo aquello que *tocamos* (en pantalla táctil o con clicks) produce una reacción, muchas veces sin estar mediada por los protagonistas. Al contrario que en el juego anterior del estudio, *Machinarium* (Amanita Design, 2009), no existe un área de influencia alrededor del personaje que limite nuestras interacciones. El mundo entero es un organismo que podemos activar. Para Cuadrado, «si entendemos identificación en su sentido más abstracto, podemos decir que un jugador se puede identificar con una ciudad», pues lo que asume es «el sistema, el problema, el conflicto que la simulación representa» y «el repertorio de acciones y controles que el juego pone a su disposición» (2008: 7-8). Mediante las mecánicas, *Botanicula* nos ayuda a asumir todo el mundo.

Este control de la realidad entera se refuerza en juegos que hacen de la rotación del planeta una mecánica central. En *LocoRoco* (Sony Japan Studio, 2006) inclinamos el suelo a un lado y otro para transportar a unas criaturas esféricas, sobre las que no tenemos control, al final del nivel. *The Bridge* (The Quantum Astrophysicists Guild, 2013) ofrece un avatar controlable, pero la resolución de sus puzzles se basa en el mismo tipo de rotación. También *Planet Alpha* (Planet Alpha ApS, 2018), un plataformas con avatar tradicional, requiere que rotemos el planeta para mover elementos y modificar el ciclo día/noche, abriéndonos así paso. El control del *gameworld* entero se lleva al extremo en *Gorogoa* (Jason Roberts, 2017), donde vemos el mundo a través de unas viñetas que podemos explorar y cambiar de sitio, produciendo vínculos nuevos que afectan a todo lo que hay dentro de ellas. Jugar a *Gorogoa* consiste en manipular el mundo para descubrir sus conexiones ocultas.

Llegamos así a la idea de un control total del universo, que podemos encontrar en tres ejemplos: un *sandbox*, *Universe Sandbox* (Giant Army, 2008), una gran producción comercial, *Super Mario Odyssey*, y una propuesta experimental, *Everything*. El primero es un simulador especial «basado en físicas» que permite «crear, destruir e interactuar a una escala como nunca has imaginado» (web oficial⁴, 2015). Al introducir variaciones en un sistema complejo, como nuevos planetas o fenómenos atmosféricos, provocamos reacciones en cadena en el resto del universo. Todo él está compuesto de recursos que podemos usar y que, en el apartado mecánico, de alguna manera nos representan.

Super Mario Odyssey es mucho más tradicional, pero ofrece a Mario (y por ende, al jugador) una mecánica llamada *capturar* que sirve para poseer a otros objetos y sujetos, como ya antes hicieran los fantasmas de *Geist* y *Ghost Trick: Phantom Detective*. En total se incluyen 52 posibles capturas, desde un *goomba* a unos prismáticos, un cactus o un humano normal, todas ellas con un control diferente y mecánicas y limitaciones propias. La captura es una mecánica primaria y obligatoria sin la que no es posible completar el juego, y hace que leamos el nivel de forma diferente: además de localizar un camino crítico y unos obstáculos a superar, todo el mundo está lleno de posibilidades de encarnación. Las capturas mantienen su apariencia pero añaden la gorra y el bigote característicos de Mario, indicándonos que Mario *sigue ahí*. Sigue siendo nuestro avatar, pero ahora es un sujeto lúdico expandido, que no sólo puede modificarse con otros personajes sino también con vegetales y objetos inanimados. Somos Mario y, a través de él, podemos ser (casi) todo.

⁴ <http://universesandbox.com/> (Última consulta, 18-10-2018).

Everything, por su parte, utiliza una mecánica similar para permitirnos saltar de ser en ser, pero elimina los objetivos y las estructuras más típicas del juego convencional y no pone ningún sujeto, como Mario, en el centro de su avatardad. Presentado como un «juego de simulación de la realidad», «la totalidad del juego está diseñada para ser jugable» según su web oficial⁵ (2018), e incluso «los niveles puede ser personajes y viceversa». Jugar a *Everything*, explica su web, «implica viajar a través del Universo y verlo desde diferentes puntos de vista». Cada ente que habitamos tiene pensamientos propios que se nos descubren una vez dentro de él, muchos de ellos citas literales de filósofos como Schopenhauer, Marco Aurelio o Séneca. Además, durante la partida se reproducen fragmentos de charlas del filósofo Alan Watts, adalid del pensamiento asiático en occidente. Este énfasis filosófico es central en el significado del juego y nos devuelve a la nada generativo del Tao y el Zen que vimos arriba. La culminación de esta *nada-todo* de *Everything* está en el hecho de que ni siquiera necesita un humano que lo controle: «*Everything* no requiere *input* del jugador - se juega automáticamente si se deja desatendido» (web oficial, 2018). Es, también, un *zero-player game*.

El concepto de *zero-player games* fue propuesto por Björk y Juul (2012) para estudiar qué hace que un jugador sea tal (agencia continuada, temporalidad, intencionalidad, preferencias estéticas), e incluye juegos solucionados, hipotéticos, jugados por inteligencias artificiales y de configuración (*setup-only*). En estos últimos, como *The Incredible Machine* (Jeff Tunnell Productions, 1993), el jugador configura un punto de partida y deja que el sistema cree situaciones según sus propias lógicas a partir de éste. También pueden incluirse en esta categoría los *idle games*, en los que el jugador activa un sistema y lo deja operando por sí solo con interacciones mínimas. *Godville* (Mikhail Platov, 2010), perteneciente a este género, se presenta como una parodia de los juegos multijugador masivos (MMO) poniéndonos en el rol de un dios (similar a los *god games*) que está por encima de las actividades mundanas de los héroes típicos de videojuego, un dios perezoso que deja que el héroe haga y deshaga sin intervenir. Si los juegos analizados en esta categoría pueden clasificarse como de *uno en todo*, el *zero-player game* se define por el *nada en todo*.

El lado de *zero-player game* de *Everything* va más allá de estas configuraciones y hace valer esta nada en todo. Como la obra anterior de su creador, *Mountain* (David O'Reilly, 2014), el juego nos permite dejar que el universo *se juegue* a sí mismo. Nos anima a adoptar una posición contemplativa, el vacío del Zen como un modo de *percepción*. «El vacío es un modo de percepción, una manera de mirar la experiencia», escribe el monje budista Thanissaro Bhikkhu. «No añade nada, ni quita nada, a los datos crudos de los acontecimientos físicos y mentales. Miras a los acontecimientos de la mente y los sentidos sin pensamientos sobre si hay algo tras ellos» (Bhikkhu, 1997). El vacío como modo del pensamiento deja que los procesos que tiene delante simplemente *sean*. También el jugador de *Mountain* y *Everything* puede dejar que la cadena de sucesos que forma sus *gameworlds* simplemente sean.

⁵ <http://www.everything-game.com/> (Última consulta, 18-10-2018).

Mountain nos recibe con un texto que reza: «*Welcome to Mountain. You are mountain. You are god*». Lo único que podemos hacer es rotar la vista de la montaña que tenemos delante y ver cómo se suceden cambios en ella. El menú confirma la propuesta: «*controls: nothing*». Las obras de O'Reilly presentan la última frontera de la avataridad, una avataridad de nada en todo en la que las subjetividades se disuelven por completo. Jugarlas no es únicamente no controlarlas, sino dejar que su todo se manifieste por sí mismo. Somos nada y todo.

Conclusiones y discusión

El catálogo de recursos reunido en este artículo no pretende ser una tipología total de los recursos de avataridad del videojuego, sino una muestra de las múltiples maneras en que este medio puede encarnar al jugador más allá de la identificación con un único sujeto controlable. Mediante ejemplos concretos, actuales e históricos, he reunido 20 estrategias de expansión de la avataridad, reunidas en 5 categorías según el número de sujetos que se controlan: muchos, nada (o sujetos que tienden a desaparecer, a hacerse incorpóreos, llegando a ofrecer vacíos de subjetividad) y todo (o el conjunto del mundo, más allá de una separación estanca entre cuerpos y subjetividades). Atendiendo al número de jugadores que controlan a estos sujetos, he añadido dos subcategorías: los de muchos en uno (más de un jugador por avatar) y los de nada en todo (o *zero-player games* que se juegan sin *input* del jugador). Todo esto se resumen en la figura 2.

Ser muchos	Uno en muchos	Múltiples avatares, alternancia controlable
		Múltiples avatares, específicos de segmentos
		Grupo controlable como unidad
		Doble rol actancial
		Avatar multiplicado
		Fusión de avatares/sujetos
	Reencarnaciones/generaciones	
	Muchos en uno	Varios jugadores, un avatar
Ser nada	Uno en nada	God games
		Fantasma (con <i>doll</i>)

		Fantasma (sin <i>doll</i>)
		Realidad virtual fantasmal
		Agujero o vacío controlable
Ser todo	Nada en todo	Zero-player games
	Uno en todo	God games
		Mundo táctil
		Control del planeta/mundo
		Mecánicas externas al avatar (rebobinado)
		Omnisciencia interactiva
		Posesión/captura del mundo

Figura 2. Expansiones de la avataridad más allá del sujeto único (elaboración propia)

La relación del jugador con su avatar, incluso en su forma más básica, nunca es simple. Como se ha visto arriba, nuestra relación con los avatares siempre implica una posición múltiple compleja (somos operadores, actores, testigos, cómplices e improvisadores), el juego construye abstracciones útiles en forma de sujeto lúdico y yo lúdico aunque no tenga un avatar definido y jugar es una *performance* en la que se restauran comportamientos más o menos predefinidos. Esta exploración de avataridades expandidas pretende contribuir a la discusión sobre el tema alejándose de las dualidades entre jugador y avatar, identificación y uso instrumental o personaje de ficción y herramienta funcional. Jugar a ludoficciones nos hace entrar en un juego de espejos hecho de subjetividades que se suman, chocan y se transforman, creando un significado y una experiencia ricos y de difícil reducción a patrones universales.

Por ello, esta exploración de fronteras de la avataridad no debe tomarse como una propuesta meramente formalista, sino como una serie de recursos que siempre se ponen al servicio de un proceso de creación de sentido particular en el que participan el conjunto entero del juego y el propio jugador. De este modo, no *significan* lo mismo los fantasmas de *Legacy of Kain: Soul Reaver* que los de *Ghost Trick: Phantom Detective*, del mismo modo que la captura tiene unas lecturas muy diferentes en *Super Mario Odyssey* y en *Everything*, aunque su construcción mecánica se parezca. Lo que sí podemos

apreciar en todos estos casos es una *anontología* del avatar, una falta de esencia fija que lo descubre como una suma de *coexistencias* e *interdependencias* entre todos los elementos del sistema videolúdico. A esta aglutinación de interdependencias se suma nuestra propia subjetividad, un fenómeno flexible y maleable que *entra en juego* amoldándose a un *quién* que lo recaptura y lo dirige. El lado mímico del juego, de *make-believe*, nos hace aceptar que nuestra subjetividad y voluntad se transformen entrando en ese río de procesos ludoficcionales.

Por último, esta investigación no ha tenido en cuenta los juegos multijugador (más allá del excepcional caso de los avatares controlados por múltiples jugadores), como tampoco el juego *transgresivo* ni la idea de los juegos no centrados en el jugador (*non-player centric*), como *Necessary Evil* (Stefano Gualeni, 2013), *TIMEFrame* (Random Seed Games, 2015) o *The Rapture Is Here And You Will Be Forcibly Removed From Your Home* (Connor Sherlock, 2013), en los que el mundo sigue su devenir sin el *input* del jugador y su avataridad no ha de estar necesariamente en el centro del sistema. Todos estos frentes ofrecen posibilidades para ampliar el catálogo y análisis de avataridades expandidas, y ayudarnos a comprender las existencias multidimensionales que vivimos en los mundos del videojuego.

Referencias bibliográficas

- AARSETH, E. (2007): «I Fought The Law: Transgressive Play And The Implied Player», *DIGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, en <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/> (última consulta, 20-10-2018).
- BATEMAN, C. (2011): *Imaginary Games*, Alresford, Zero Books.
- BHIKKHU, T. (1997): «What Do Buddhists Mean When They Talk About Emptiness?», *Tricycle Magazine*, en <https://tricycle.org/magazine/what-do-buddhists-mean-when-they-talk-about-emptiness/> (última consulta, 20-10-2018).
- BJÖRK, S. y JUUL, J. (2012): «Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players», *Philosophy of Computer Games Conference*, en <http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/> (última consulta, 20-10-2018).
- CHARLES, A. (2009): «Playing with one's self: notions of subjectivity and agency in digital games», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3/2, pp. 281-294
- CUADRADO, A. (2008): «Los Sims: del software toy al cine interactivo», *iEnter, Jornadas sobre entretenimiento audiovisual interactivo*, en https://www.researchgate.net/publication/41932166_Los_Sims_del_software_toy_al_cine_interactivo (última consulta, 20-10-2018).

- FÉRNANDEZ-VARA, C. (2009): «Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance», *DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, en <http://www.digra.org/digital-library/publications/plays-the-thing-a-framework-to-study-videogames-as-performance/> (última consulta, 20-10-2018).
- GENETTE, G. (1980): *Narrative Discourse: An Essay In Method*, NY, Cornell University Press.
- GIL SOLDEVILLA, S. y RODRÍGUEZ SERRANO, A. (2017): «Y seréis como Dios: La construcción de divinidades ludoficcionales en el contexto transhumanista», *ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15/1, pp. 211-234.
- MORA-CANTALLOPS, M. (2017): *Rompecabezas. Cinco décadas de videojuegos y puzles*, Sevilla, Héroes de Papel.
- NAVARRO-REMESAL, V. (2016): *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Santander, Shangrila.
- PLANELL, A. J. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción: De Super Mario a Portal*, Madrid, Cátedra.
- SCHECHNER, R. (1985) *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- SNAITH, K. (2018): «The Invisible Hours Review: An Out of Body Experience», *Gamespew.com*, en <https://www.gamespew.com/2018/04/the-invisible-hours-review/> (última consulta, 20-10-2018).
- TACH, D. (2018): «FromSoftware's Deracine is about a weird feeling that only exists in VR», *Polygon.com*, en <https://www.polygon.com/e3/2018/6/18/17475530/fromsoftware-vr-deracine-e3-2018-hands-on-interview-miyazaki> (última consulta, 20-10-2018).
- VELLA, D. (2015): *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, Copenhagen, IT-Universitetet i København.