



Transactions of the Digital Games Research Association

Special Issue on Teaching Games: Pedagogical Approaches

EDITED BY

Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez,
& Antonio José Planells de la Maza

VOL.6 NO. 1

ToDiGRA

ToDiGRA

Vol. 6, No, 1

Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez,
and Antonio José Planells de la Maza

CARNEGIE MELLON UNIVERSITY: ETC PRESS
PITTSBURGH, PA



ToDiGRA by Carnegie Mellon University: ETC Press is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License, except where otherwise noted.

Copyright © by ETC Press 2022 <http://press.etc.cmu.edu/>

ISSN 2328-9414 (Print)

ISSN 2328-9422 (Online)

The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution, NonCommercial–NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

For information and formatting guidelines, see: <http://todigra.org/index.php/todigra/about/submissions>

This book was produced with Pressbooks (<https://pressbooks.com>) and rendered with Prince.

Contents

ToDiGRA	vii
Introduction to the DiGRA Spain Special Issues <i>Selected Articles from the 2021 Conference</i> Víctor Navarro-Remesal; Marta Martín Nuñez; and Antonio José Planells de la Maza	ix
Part I. Main Body	
1. The “Room” in Text Adventure Games and Analysis of Real Geographical Locations in Aventuras AD Games Juan José Muñoz Falcó and Raúl Montoliu Colás	1
2. La supradiégesis Musical en el Sistema de Combate de los JRPG Alberto Porta-Pérez	35
3. The Fictional Incompleteness of Digital Gameworlds Nele Van de Mosselaer and Stefano Gualeni	61
4. Teoría del monstruo y game studies: un estudio de caso de The Witcher 3: Wild Hunt Rafel Guardiola Marí	95
5. Narrativa y Gameplay en Abyeme en Firewatch Alfonso Cuadrado Alvarado	123
6. The Contribution of Branded Games for the LEGO Ninjago Brand Narrative Sjors Martens; Laura Cañete Sanz; and Teresa de la Hera	147

About the Authors	177
About ToDiGRA	179
About The ETC Press	181

ToDiGRA

ToDiGRA

Víctor Navarro-Remesal —Special Issue Editor
Universitat Pompeu Fabra, Spain

Marta Martín Nuñez —Special Issue Editor
Universitat Jaume I, Spain

Antonio José Planells de la Maza —Special Issue Editor
Universitat Pompeu Fabra, Spain

José P. Zagal—Editor-in-Chief
University of Utah, USA

Petri Lankoski—Webmaster
Södertörns University, Sweden

Gaydrie Browne—Copyeditor

Alberto Porta Pérez—Copyeditor

ETC Press

Drew Davidson—Editor-in-Chief
Carnegie Mellon University, USA

Brad King—Editor & Director
Carnegie Mellon University, USA

Introduction to the DiGRA Spain Special Issues

Selected Articles from the 2021 Conference

Víctor Navarro-Remesal; Marta Martín Nuñez; and Antonio José Planells de la Maza

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. ix-xiii. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

The first conference of the Spanish chapter of DiGRA (DIGRAES21) was held at Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, in Mataró, Spain, between the 14th and the 17th of December, 2021. The chapter was established earlier that year, with 15 members from different universities on its founding board. DIGRAES21 was organised by the research groups, CTL (Tecnocampus) and ITACA-UJI. The main theme of the conference was, ‘The Map and the Game: Game Studies in Spain’, with the intention of bringing together the community of Spanish game scholars, and building an overview of the field in the country.

x Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, and Antonio José Planells de la Maza

DIGRAES21 received 102 submissions, including for regular talks and applications for two pre-conference events: a research groups meeting and a doctoral consortium. In total, 10 groups and 27 PhD students presented their work. After an extensive blind peer review process, which included 40 reviewers from Spain and other countries, 45 talks were presented in tracks dedicated to Narrative, Philosophy, Discourse, Social Perspectives, Methodologies and Meta-research, Applied games, History, Aesthetics, Analogue games, Industry, and Development. Two of these tracks were carried out in English and the rest in Spanish or in a combination of both.

After the conference, authors were invited to submit full papers for this special issue. Submissions were accepted in either Spanish or English, to follow the goals of the chapter of both strengthening Spanish and hispanophone game studies, and connecting them to the international sphere. We received a total of 15 papers and put them through a new round of peer-reviews, with 30 additional reviewers. Out of these, 12 papers were recommended for publication. After editorial review, we decided to split them into two special issues under three different themes: one dedicated to Narrative and Fiction, and another combining Aesthetics and History.

These topics align well with the expertise of our three keynote speakers: Clara Fernández-Vara, an expert in narrative and history, gave a talk on Spanish video games in the 80s, titled ‘Los videojuegos españoles de los 80: Identidad, Apropiación, Representación’; Nelson Zagalo, an expert in engagement, aesthetics, and the history of games in Portugal, dedicated his talk to engagement and difficulty, titled ‘Game Difficulty Adjustment as Engagement Systems’; and Susana Tosca, an expert in narrative, transmedia, and reception, presented a talk on the history and praxis of the discipline itself, titled ‘Game Studies: The Game’.

The first special issue, Narrative and Fiction, includes texts on game spaces in traditional Spanish text adventures,

ludomusicology, philosophy of gameworlds, monsters, gameplay en abyme, and branded games. The first part of the second special issue, Aesthetics, sees video games through the lenses of the History of Art, Difficulty, and Aesthetics theory, while the second, History, includes works on Spanish board games in the 20th Century, iconic 90s developer Pyro Studios, and Spanish-made early video game consoles.

We hope these articles will be of interest to the wider game studies community, while at the same time serve to encourage language diversity in the field, and provide Spanish and Spanish-speaking scholars with a stimulus to keep getting together and contributing to game studies. DiGRA Spain plans to hold a biennial conference, and the next one, DIGRAES23, is already underway.

ACKNOWLEDGEMENTS

We wish to thank everyone involved in the conference, including all who attended, and the reviewers that made these two issues possible with their invisible and voluntary work.

Introducción a los números especiales de DiGRA España: Artículos seleccionados del congreso de 2021.

La primera conferencia del capítulo español de DiGRA (DIGRAES21) se celebró en el Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra, en Mataró, España, entre el 14 y el 17 de diciembre de 2021. El capítulo se había establecido a principios de ese año, con 15 miembros de diferentes universidades en su junta fundacional. DIGRAES21 fue organizado por los grupos de investigación CTL (Tecnocampus) e ITACA-UJI. El tema principal de la conferencia fue ‘El Mapa y el Juego: Los Game Studies en España’, con la

intención de reunir a la comunidad de académicos españoles y construir una visión general del campo en el país.

DIGRAES21 recibió 102 propuestas, incluyendo comunicaciones regulares y solicitudes para los dos eventos de la pre-conferencia: una sesión de grupos de investigación y un taller doctoral,. En total, 10 grupos y 27 doctorandos presentaron sus trabajos en esos actos. Tras un extenso proceso de revisión por pares, que contó con 40 revisores de España y otros países, se presentaron 45 ponencias en sesiones dedicadas a Narrativa, Filosofía, Discurso, Perspectivas Sociales, Metodologías y Metainvestigación, Juegos Aplicados, Historia, Estética, Juegos Analógicos e Industria y Desarrollo. Dos de estas sesiones se realizaron en inglés y el resto en español o en una combinación de ambos idiomas.

Después del congreso, se invitó a los autores a enviar artículos completos para este número especial. Se aceptaron textos en español o inglés, siguiendo los objetivos del capítulo de fortalecer los Game Studies españoles e hispanohablantes y conectarlos con el ámbito internacional. Recibimos un total de 15 artículos y los sometimos a una nueva ronda de revisión por pares, con 30 revisores adicionales. De estos, 12 artículos fueron recomendados para su publicación. Después de la revisión editorial, decidimos dividirlos en dos números especiales bajo tres temas diferentes: uno dedicado a Narrativa y Ficción y otro que combina Estética e Historia.

Estos temas se alinean bien con la experiencia de nuestros tres ponentes principales: Clara Fernández-Vara, experta en narrativa e historia, dio una charla sobre los videojuegos españoles en los años 80 con ‘Los juegos españoles de los 80: identidad, apropiación, representación’; Nelson Zagalo, experto en engagement, estética e historia de los juegos en Portugal, dedicó su charla al engagement y la dificultad con ‘Game Difficulty Adjustment as Engagement Systems’; y Susana Tosca, experta en narrativa, transmedia y recepción, presentó una charla sobre la historia y práctica de la propia disciplina con ‘Game Studies: The Game’.

El primer número especial, Narrativa y Ficción, incluye textos sobre espacios en las aventuras textuales clásicas españolas, ludomusicología, filosofía de los mundos del juego, monstruos, jugabilidad en abyme y juegos de licencias o marcas. La primera parte del segundo número especial, Estética, analiza los videojuegos a través de las lentes de la Historia del Arte, la dificultad y la teoría de la Estética, mientras que la segunda, Historia, incluye trabajos sobre los juegos de mesa españoles en el siglo XX, la icónica compañía de los años 90 Pyro Studios y las primeras consolas de videojuegos de fabricación española.

Esperamos que estos artículos sean de interés para la comunidad de Game Studies en general, mientras sirven al mismo tiempo para fomentar la diversidad lingüística en el campo y proporcionar a los académicos españoles y de habla hispana un estímulo para seguir reuniéndose y contribuyendo a la disciplina. DiGRA España tiene previsto celebrar una conferencia bienal y la próxima, DIGRAES23, ya está en marcha.

AGRADECIMIENTOS

Deseamos agradecer a todos los que han participado en la conferencia de una forma u otra, incluidos todos los que asistieron, y los revisores que hicieron posible estos dos números con su trabajo invisible y voluntario.

1.

The “Room” in Text Adventure Games and Analysis of Real Geographical Locations in Aventuras AD Games

Juan José Muñoz Falcó and Raúl Montoliu Colás

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 1-33. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

La “Localidad” en las Aventuras de Texto y Análisis de Ubicaciones Geográficas Reales en Juegos de Aventuras AD

ABSTRACT

This document presents a description of “room” (also known as “location”) in text adventure video games, that is, the minimum space in which players can find themselves. At the same time, and as an extension of this, the geography of text adventures developed in Spain is analyzed. Specifically, games produced by Aventuras AD: *Supervivencia* (1988), *La Aventura Original* (1989), *Jabato* (1989), *Cozumel* (1990), *La Aventura Espacial* (1990), *Los Templos Sagrados* (1991) and *Chichén Itzá* (1992). The fictional locations of three games and the real ones used in four others will be reviewed.

Keywords

Text game, adventure game, geography, Spanish games, interactive fiction, videogame

INTRODUCTION

A “text adventure”, a genre also known as “interactive fiction” or simply “adventure”, is a game that uses text as the main element of interaction between the computer and the player (Montfort 2005, vii). We are given a description of where we are and what we can see, and the game responds to our actions, which we enter through the keyboard using natural language (Nelson 2005, 19). These actions can serve to examine the environment and the objects that we see and carry, and move inside the game, usually, and by convention, through the use of cardinal points (Jerz 2007, 32).

Movement occurs between different locations, called rooms, which represent the players whereabouts, with a description providing background information about the location and what a player might see as they enter it (Fan et al. 2020, 1694). Its size varies from the smallest space that can be entered, like a closet, to something as big as a valley, a forest or even a sea. The connection with other locations is usually made through the aforementioned cardinal points, complemented with “up” or “down” and “enter” or “exit” when there is a threshold.

The origin of this convention goes back to the first video game that started the text adventure genre, even baptizing it: *Adventure*, a game made between 1975 and 1976 (Wille 1999, 5) by William Crowther, a graduate of the Massachusetts Institute of Technology. Using a PDP-10 mainframe at his work, Crowther programmed the game using the FORTRAN language, setting it in the Mammoth Cave in Kentucky, mirroring a number of actual locations in the cave complex in the game.

In some games, rooms represent real places or fictional places mapped in detail, such as J.R.R. Tolkien’s Middle Earth (Danielson 2018, 1). Some current games, such as *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), allow the exploration of perfectly developed geographical features, with great visual beauty, something that previously appeared in older titles such as *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), but these are still fictional places with no real-world application. Other titles show real architectural styles in fictional cities — *art déco* in *BioShock* (2K Games, 2007) or wildly inaccurate historical reconstructions (*Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007), but they are still reflections of reality, without claiming to be replicas. One of the first accurate reproductions of a city is found in a car racing video game, *Tokyo Highway Challenge* (Genki, 1999) for the Dreamcast console, where the network of Shuto highways that cross the city of Tokyo was faithfully replicated.

In early text adventure games, it was not possible to display images due to technical limitations at the time. In fact, the only user interface available was the text itself, with the game requiring descriptions that enabled the player's imagination to create fantasy worlds. The first graphics that appeared in *Mystery House* (On-Line Systems, 1980) were so highly schematic that their function was just to support the text (Muñoz 2019, 16).

This article presents an analysis of the concept of room in text adventure games and applied geography in Aventuras AD video games, both fictional and based on real locations, analyzing its accuracy and didactic capacity. The description of game characteristics will be panoramic instead of detailed, that is, the general aspects will be analyzed to give an overview, not an in-depth analysis of each case.

Supervivencia (Survival) is a basic example of a game that takes place in just four rooms. The movement between them and its limitations are analyzed. *La Aventura Original* (Original Adventure) is not based on reality, but it is a good example of a game on the surface and underground, presenting the concept of a labyrinth. *Jabato* (young wild boar) shows the Roman Empire through a journey, the first part of which begins in Rome, crosses Gaul, and ends in the city of Saguntum in Hispania, where we embark for Caesarea, in the province of Mauritania, concluding the game in Egypt. *Cozumel* forms a trilogy, together with *Los Templos Sagrados* (Sacred Temples) and *Chichén Itzá*, beginning on the island of Cozumel and continuing through the Yucatán Peninsula. Lastly, *La Aventura Espacial* (Space Adventure) is notable for the unusual modes of travel in a toroidal space station.

THE CONCEPT OF ROOM IN TEXT ADVENTURES

A room represents the place where the player is located. In the case of text adventures, it is essential to draw a map of our progress, not an orientation map, but rather a more specific type that connects the rooms that we visit. On this map, each room to which we can move is drawn together with lines that show the connections between rooms.

Figure 1 shows the map of the first part of *La Aventura Original*, while Figure 2 is its conversion to the scheme used to play an adventure game.

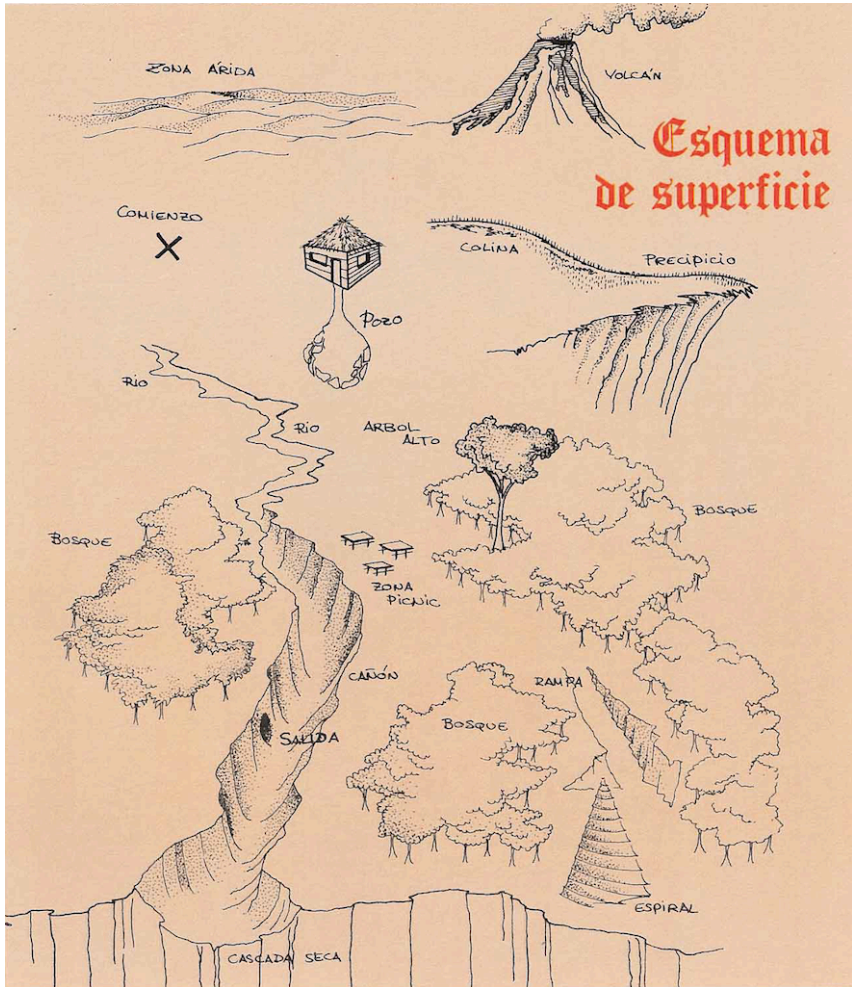


Figure 1: Map of La Aventura Original, published in the Spanish magazine Micromanía issue #18, November 1989.

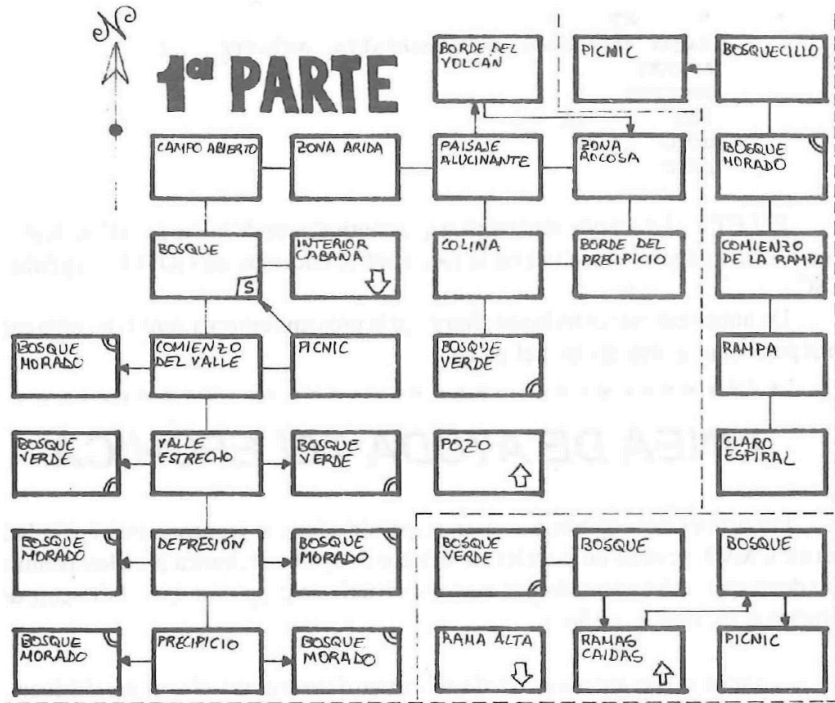


Figure 2: Conversion of Figure 1 to schematic map, published in CAAD magazine issue #20, in August 1992.

The movement between rooms is accomplished by inputting the cardinal point where the destination room is located, but it is necessary to point out that in a mobile structure of sufficient size, the reason for using cardinal points for movement is lost, by resorting to absolute references. In a ship, for example, the displacement would be towards the bow (front), stern (rear), port (left) or starboard (right), as the frame of reference is the same ship, regardless of its position relative to north.

An alternative mode of movement is the automatic transfer between two locations in the game by using a means of transport that takes players between two points. A variant is to employ teleportation methods by using magic artifacts or science fiction devices.

Another peculiarity of the maps in text adventures is the logic of the connections. By moving in one direction and then immediately taking the opposite path, players return to the starting point. However, in some text adventures a different behavior is introduced, where inconsistency in moving between rooms leads to so-called mazes or labyrinths, a series of rooms in which undoing previous moves does not take players back to the room from which they started. Although this seems to defy logic, it is a way of representing the confusion of moving through an area without special characteristics that distinguish one room from the next.

There is no unsolvable labyrinth and the best system to solve them is to discover which new direction each cardinal point points to. Since it is usually not possible to judge if we have changed location by the description of the room, which purposely uses the same descriptive text to increase the feeling of confusion, the simplest approach is to leave objects on the ground and create a table of room addresses, identifying each one by the presence of an object.

	ESPADA	BOTELLA	ANILLO	MONEDA
N	*	*	BOTELLA	A GRUTA
S	ANILLO	ESPADA	*	*
E	BOTELLA	MONEDA	BOTELLA	ESPADA
O	ANILLO	ANILLO	BOTELLA	BOTELLA
ARRIBA	BOTELLA	ESPADA	ESPADA	ANILLO
ABAJO	MONEDA	ESPADA	MONEDA	ESPADA

Table 1: Example of a table to solve a maze, relating cardinal points with objects left in each room, published in the Spanish magazine Microhobby issue #165, March 1988.

GEOGRAPHY IN AVENTURAS AD GAMES

This section will include a description of the methodology used to analyze each of the selected games, a brief introduction to the company that created these games, and lastly, an analysis of each game.

Methodology

Seven Aventuras AD games have been selected as case studies. Designers used a text interface with very limited graphics, as these games were made for computers in the late 1980s. Given the then technological impossibility of replicating reality in a photorealistic way through a graphical interface, the intention was to show how rooms based on real locations can give an approximate idea of

the real place through the use of schematic graphics and textual descriptions.

The structure of each case study will include three areas of analysis: 1) a general introduction with information about the game, to enable the reader to identify and distinguish it from others, 2) the context that determines which components are relevant, and 3) the formal elements that provide information about how it works and how it is played (Fernández-Vara 2015). Details will be provided on each game, including the plot or story on which the game is based, how it compares with other titles, and particularities of its map, including the fidelity of the rooms reproduced in the game, compared with the real places that it tries to recreate. Also, distinctive elements in its keyboard control or specific properties in the moving modes will be mentioned.

Aventuras AD

Aventuras AD was a Spanish video game company founded in 1988 in the city of Valencia, where its headquarters were located. It was the only video game development company in Spain dedicated exclusively to the creation of text adventures. It ceased activity in 1992.

Aventuras AD games were produced mainly for eight computer models, which were the most widespread in Spanish home computing in the late 1980s. Five models had an 8-bit processor, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Amstrad PCW and Commodore 64. The remaining three, Atari ST, Commodore Amiga and PC compatibles, used a 16-bit architecture.

Due to the use of graphics processors, dedicated memory, and the storage of images on disk, both the ST and the Amiga could display images at a higher resolution and with more colors. Due to their higher quality, they will be shown as examples. 8-bit

computers, with the exception of the Amstrad PCW, used vector graphics generated by the game itself, instead of bitmap images.

Supervivencia

This small promotional and free adventure from 1988 was distributed on tape with *Microhobby* magazine, issue #189 of May 1989. *Supervivencia* was a special production by Aventuras AD, starting with the game engine, or parser (Montfort 2005, ix), used to develop it. It consisted of a syntactic analyzer and a graphic presenter, where texts and occurrence variables were added, which personalized each game. To create *Supervivencia*, Aventuras AD used a parser called PAW (Professional Adventure Writer) from the Welsh company Gilsoft (Muñoz 2019, 69-6).

PAW was a commercial program; a Spanish version was distributed by Aventuras AD, which used the adventure to demonstrate the capabilities of the parser. The game is based on *TEWK* (Gilsoft, 1986), a mini-adventure bundled with the English version of PAW. There wasn't much backstory in *TEWK*, as it was just a simple demonstration of using flags, graphs, objects, and nested commands. Basically, you had crashed your spaceship, and you had to get out of it and spray a liquid on your space suit to protect yourself outside.

In *Supervivencia*, also known as *El firfurcio* due to an alien species that we encounter, several locations were added outside the crashed ship. The character of the alien with whom we must interact, and the setting, were modified, giving it a more detailed background and scatological (and absurd) humor, traces of which can be found in other games produced by this company. Some changes are purely cosmetic, such as changing the name of the spaceship, but in the new background, the game's development is a single speck in a much larger story, set in the year 4114 in the midst of the struggle between the Brotherhood of Cosmic Adventurers and the Association of Anonymous Arcades.

Analyzing the rooms, we start on the bridge of the damaged ship, with access to our cabin as the only way out. Here you can see how cardinal points are used, even to move around inside a moving structure, like a spaceship, but which is now static. This has an added advantage, since cardinal points are absolute directions. When using commands such as *go left*, the opposite command, *go right*, cannot be used to return to the previous location. Instead, it would be necessary to use *go backwards*, because our point of view changes with each displacement. Therefore, directions are subjective, depending on our current point of view.

From the cabin you can access a new location, the decompression room, which has a very realistic function with a double door, to isolate the interior of the ship from the external vacuum by means of an intermediate space, as both hatches cannot be open at the same time.

Once outside you can experience an alternative mode of movement between rooms. Not all movements are initiated by the player. Sometimes players change location or move through a location by being moved directly by means of a vehicle, or by mounting a creature, which players cannot direct. In Figure 3, the images from *Supervivencia* show our ship's bridge, dangerous creatures outside, a firfurcio being mounted, and the AD escape pod.



Figure 3: Scenes from *Supervivencia* (screenshots by author).

La Aventura Original

The first commercial creation of Aventuras AD, in 1989, is a version of *Adventure*. It is necessary to mention that the number of games derived from, inspired by or that pay homage to *Adventure* is certainly high. This was the reason that Andrés Samudio, executive director of Aventuras AD, chose it as the company's first commercial title. In fact, the genre is called "adventure" precisely because of the title of that seminal game, although it is known by several other titles, such as *Colossal Cave Adventure*, *Colossal Cave* or *Advent*.

The game informs us of the situation without having to consult the manual. After loading the game, we are shown text that describes the Great Cavern and its magic, dangers and treasures.

The game is divided into two distinct zones or parts. In fact, Aventuras AD games all have two parts, in separate loads. The first part of the game, *The Search*, is a very simple adventure that takes place on the surface, and we must gain access to the underground world where the second part takes place, *The Encounter*. Above ground, we can easily explore the valley, which is located above the cave system where the complicated part of the game occurs. This part consists of collecting fourteen highly valuable objects scattered throughout the cavern.

Due to our initial appearance in an open space of a world similar to ours, we can move without problems using cardinal points. In fact, in the first room we find a quite common displacement duality. To enter a structure, it is possible to specify that action literally, for example, *enter*, sometimes specifying where to enter. However, it is also possible to specify the cardinal point where the construction is located. In this case, we can enter the brick hut shown in the graph of the first location, both through the *enter* command and with the *east* cardinal point. Figure 4 shows the initial room in the ZX Spectrum version.



Figure 4: First room of *La Aventura Original* (screenshot by author).

Once inside, we find a new way of moving down a well with a ladder, by which we can descend using the *down* command. To return to the cabin, just type *up*, which alters the vertical plane of movement. In this case, our only way out is to return to the starting point, but it is common to find more locations on a higher plane, for example in a house with two floors and several rooms.

If we explore the game, we find a volcano with an interesting feature. We can take a circular route along the caldera, and if we choose *east* as the direction, we return to the starting point. In addition, the top of the volcano can be accessed in two ways; moving north from two different rooms, one directly south of the volcano and the other to the southwest.

This choice of direction leads the player to realize that the creation of a map is necessary to be sure of where the points of interest in the game are, and how to move towards them. Some flexibility is allowed when our destination occupies a large area, as in the case

of the volcano top, because in reality we return to the starting point after completing a tour, without this being part of a maze.

In the second part of the game, due to the existence of magic, it is possible to move instantly between various specific points in the cave complex using magic words.

Jabato

Aventuras AD used an Iberian comic character created by Víctor Mora for its second commercial title, this being the first case where its rooms are compared with real locations, although with the logical perspective of time: the Imperial Rome of 2000 years ago coincides, in some specific points, with the present Rome. The game maintains the trend of being divided into two parts, each with three defined areas and independent resolution. The first part has the full title, *Jabato vs Empire: Freedom*, while the second has a more concise title, *Jabato in Africa*.

The plot of the game gives us the historical background and the characteristics of the main character, summarized in the phrase *Jabato has become a legendary figure, prototype of the relentless hero in his fight against evil, but with a warm heart*.

In contrast, and instead of placing the character in a moment of splendor, the game begins in a Roman prison, so it is not possible to start any comparison until reaching the streets. Several monuments of Imperial Rome have been reproduced in the adventure, with some activities or meetings taking place in them with characters from the game.

The graphics for most of those places are not based on their current state, in some cases dilapidated or even missing. An interesting album of current photographs was used, with superimposed painted acetates hiding modern buildings and rebuilding the most damaged parts of the monument, if necessary.

In this way the exterior and interior of the House of the Vestals is shown in the game. To gain access, players must pick up an object from the Appian Way, which is correctly located to the south of the House, since this road left Rome to the southeast.

We can also see the interior and exterior of the Pantheon of Agrippa, and later, the Colosseum, although their locations are not based on reality: the Colosseum is located to the southeast of the Pantheon, while in the game we move to the north and later to the west to reach it. An interesting detail is the correct appearance next to the Colosseum of the Colossus of Nero, of which there would cease to be mentions around the 4th century, as well as the reliefs on the tympanum of the Pantheon, lacking them today. Nor is the Fontana del Pantheon present, or the Egyptian obelisk that crowns it, currently right in front of Pantheon. A difference between reality and representation are the Doric capitals of the columns in the game; in the Pantheon they are Corinthian. Rather than an error or artistic license, this was due to the low graphic resolution available, and therefore the difficulty in correctly representing the order of the columns. Figure 5 shows how the Pantheon of Agrippa looked on the Atari ST version. Figure 6 the current state of the same building.

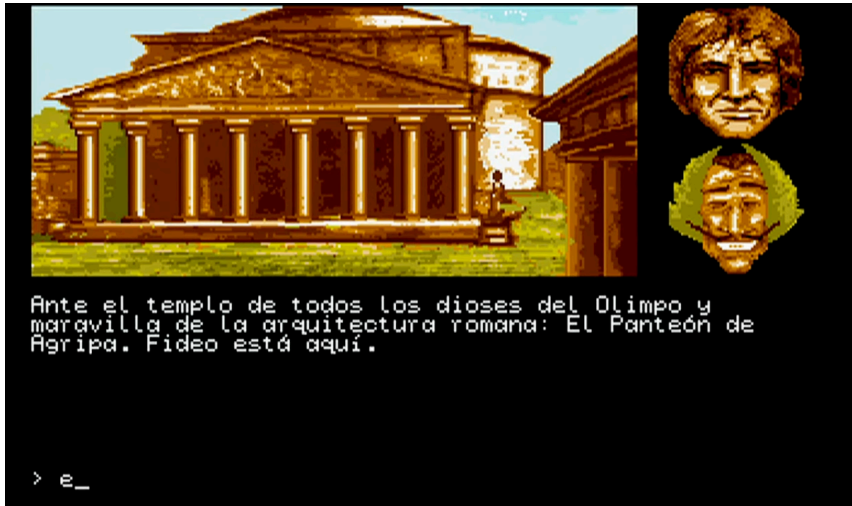


Figure 5: The Pantheon in the Atari ST version of Jabato (screenshot by author).



Figure 6: Facade of the Pantheon, fountain and obelisk of the Piazza della Rotonda in Rome. Picture taken by Nicholas Hartmann in 2019. (CC BY-SA 4.0).

Another correctly represented room is the Tomb of Cecilia Metella, located just south of Rome along the Appian Way,

although it would have been even more accurate to locate it towards the southeast. Its representation in the game is very accurate, as it does not show the Ghibelline battlements that were added in the 13th century.

At this point we transition to a different zone. The first part of the game is divided into three zones, Rome, Gaul and Hispania. We move between them successively using various modes, after resolve the puzzles of each. We leave Rome in a caravan, possibly of *plaustrum majus* (Smith 1859, 923), and while a map can be seen, the game describes how we cross the lands of Etruria, Liguria and Aquitaine until reaching southern Gaul. A geographical error slips in here, since the Gallic province should be Narbonense, as Aquitaine is further to the west, with our destination being the city of Massilia.

The journey continues to Saguntum, where Hannibal's Carthaginian army is besieging the city, concluding the first part of the game after embarking for the city of Caesarea, capital of the Roman province of Mauretania Cesariense in the north of Africa, the place from which the second part of the game starts.

A general perspective of Caesarea is shown, and we can leave it to the south, heading towards the Atlas Mountains, where we find the solution of a labyrinth, thanks to previously obtained clues. During a hallucinogenic dream induced by a beverage, we see references to certain animals moving in specific directions, and we must take the appropriate directions through the locations of a maze when we see them outside the dream world.

These actions will allow us to cross the labyrinthine rooms, which extend through the Saharan desert of North Africa, after which we reach the next stop on the journey, Alexandria, capital of the Roman province of Egypt, from where you can make a short visit to the pyramids, entering the Pyramid of Cheops (where we can see hypostyle halls and real and false tombs with their corresponding sarcophagus), and the neighboring Sphinx. After

a river trip up the Nile, we reach the Valley of the Kings, near Thebes, where we can continue to desecrate tombs, this time that of Tutankhamun. Right to the east of it we reach Deir el-Bahari (Deir-el-Bahori in the game) where Hatshepsut's temple is located, which for plot reasons differs greatly from the original.

La Aventura Espacial

This Aventuras AD game is a space-opera set in deep space. The objective is to destroy The Dark Menace, a powerful electronic macro-brain. To do this, we must form a team consisting of beings from different species with particular abilities.

This game represented a change in the standard that Aventuras AD set for the production of games. On 16-bit computers there were three parts instead of the usual two (titled *Exploring Worlds* and *In the Domains of the Cerebellum*, the supplementary part being *In the Golden Ring*). However, the most important aspect was the control mode, which used a series of menus and submenus through which to select the orders that we want to give. Also, we are able to directly and independently control each member of the team that make up the final mission.

This game lacks innovations in terms of movement, compared to previous games, although there are two modifications. In the first part of the game for 16-bit computers, there is a change in the movement convention, as the action takes place inside a massive toroidal space station. The structure is an extension of the one devised by Wernher von Braun; a wheel-shaped construction that rotates on its axis to simulate gravity inside its outer edge due to centrifugal force. The movement is similar to that indicated above for a ship, sharing the terms port and starboard. However, to indicate "ahead" and "behind", two new terms are used; spinward and antispinward, depending on whether we move in the direction in which the structure rotates, or in the opposite direction. These terms were taken directly from Larry Niven's 1970 novel,

Ringworld. Figure 7 shows the “Anillo Dorado” (Golden Ring) space station, and we can compare its similarities to the von Braun station model in Figure 8.



Figure 7: The “Golden Ring” space station seen from the Exploration and Combat Vehicle in the Commodore Amiga version of *La Aventura Espacial* (screenshot by author).

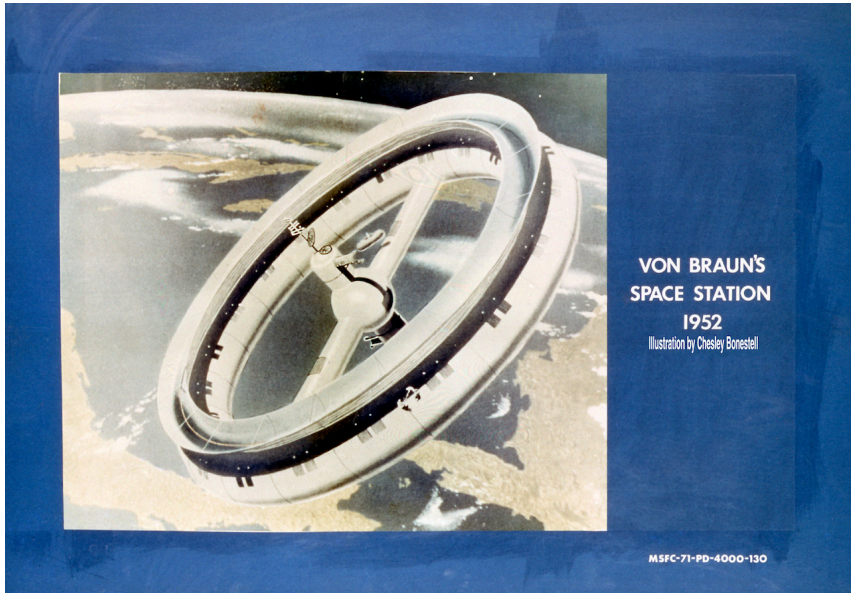


Figure 8: Artist concept by Chesley Bonestell depicting Dr. Wernher von Braun's early space station model. Image Credit: NASA/MSFC.

Vertical movement adds a new feature, by allowing room changes through accesses unavailable from the ground, due to the ability of some player-controllable characters to fly or levitate.

Cozumel

Cozumel is part of the Ci-u-than trilogy, which included *Los Templos Sagrados* and *Chichén Itzá*. In fact, the three adventures can be considered as the same game with six independent parts, as indicated by Muñoz (2019, 127-8): *Because the three adventures form a trilogy, and they follow directly from each other — that is, players continue each one of them from the ending of the previous one — and they were published in a period of just two years, they will be considered as a single six-part game.* This fact is mentioned in the instructions for *Cozumel*, the first of them, where each of the three games are cataloged as “books”, making it very clear that it is a trilogy.

This saga has its beginning around 1920 when the protagonist, "Doc" Monro, adventurer and archaeologist, embarks from Cuba bound for the Yucatan Peninsula, where he will study Mayan ruins, such as Tulum, Cobá and the city of Chichén Itzá. His journey is interrupted by a shipwreck that leaves him stranded without any resources, not even clothes, and swimming in shark-infested waters off the island of Cozumel.

The beginning is disconcerting, because applying the convention of cardinal movements does not enable us to change the location. The reason is that we are in a sea, and swimming in any direction does not take us to a new location, but rather keeps us in the same one, in this case one that has a considerable size. The way to overcome this is to give a more specific order, rather than a cardinal movement or the simple *swim* order. Instead, players specify exactly where they want to go, simply indicating *swim to the coast* or *swim to Cozumel*.

Once on the island, the movement convention of specifying cardinal points is restored, to which the *enter* command is added in certain locations, such as the tavern or the church, where the existence of a door is indicated to enable access.

The island in general is represented in a similar way to the real one, which extends from northeast to southwest. The game begins in the northern part, next to the town of San Marcos, and we must leave the island from a pier in the southern area, in El Cedral. In the central area of the island there is a Mayan temple where you have an encounter with a Mayan deity, Ix-chell. This reference in the game follows the line of the Chilam Balam where she is named Ix Chel, although the name is usually spelled Ixchel in the academic world. (Montoliu 1984, 61)

The geography varies greatly. The town of San Marcos does not exist. The majority of the population on the island of Cozumel lives in San Miguel, a town located on the west coast of the island. However, Chart IX in the Mexican Atlas by Antonio García Cubas,

published in 1886, shows San Miguel located to the north of the island.

Similarly, the Atlas shows the town of Santa María, which has a port (which does not currently exist) just south of the island, in the same location where El Cedral is located in the game. Sharing this name, there is a small archaeological site in the southwest part of Cozumel, but without being a permanent settlement or having access to the sea.

Finally, the design of the temple does not compare with the one dedicated to the goddess located at the site of San Gervasio, the largest on the island, but rather with a structure located at the site of El Cedral, the oldest in Cozumel.

Figure 9 shows the map of the island of Cozumel that was included in the game's instructions, with a roughly correct appearance, but inaccuracies in the villages. Figure 10 shows the real map of Cozumel, indicating its natural, touristic and infrastructure resources.



Figure 9: Map of Cozumel included in the game's instructions.

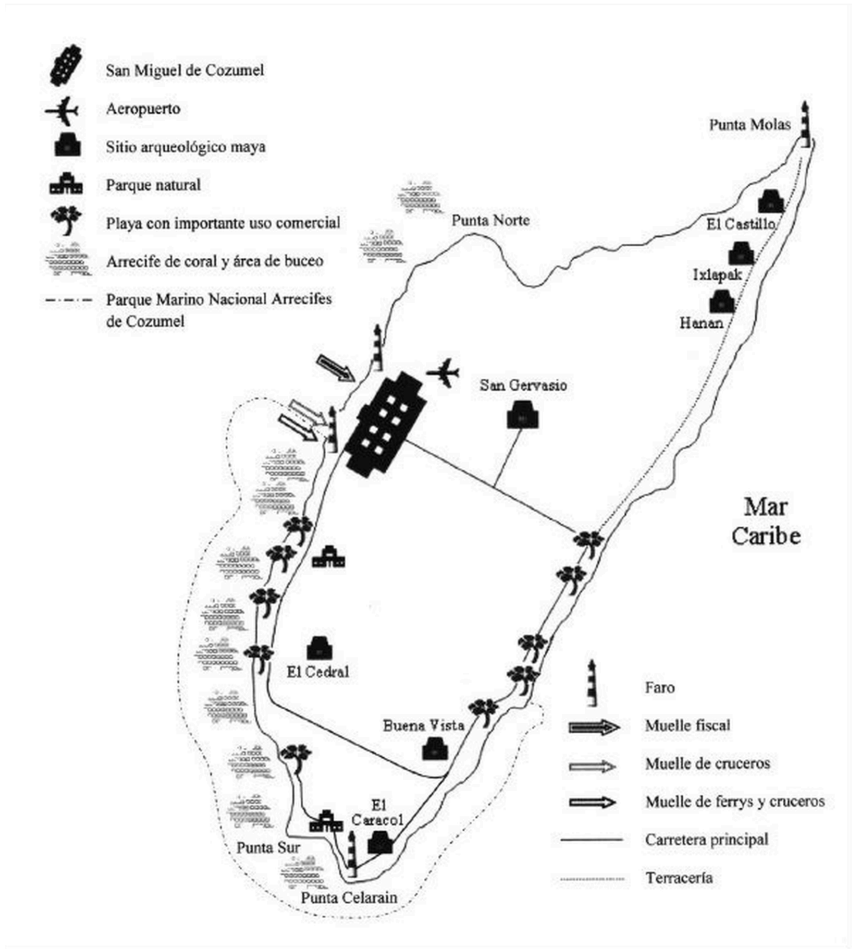


Figure 10: Real map of Cozumel (Source: Cuiculco (Magazine of the National School of Anthropology and History of Mexico), Vol. 22, Issue 64).

The inhospitable nature of the roads that connect the main locations where the game takes place are real, as indicated by Sanders (1955-279): *Transportation facilities in most of this area are almost nonexistent. Even mule trails are rare and connect only a fraction of the settlements.*

It is worth noting that the documentation for this game was completed in the mid-1980s, using previously published materials.

Los Templos Sagrados

In the first part of the game, the action takes place around the Tulum complex, while in the second it occurs in the Cobá complex, which is logical, given that the full name of the game is *Tulum and Cobá: The Sacred Temples*. The adventure begins right where the previous one ended, traveling in a boat from Cozumel towards the Yucatan coast. On arrival, we find ourselves in a room with a tourist attraction of today, the construction known as “El Castillo” (The Castle), correctly represented and located on top of a cliff, although a giant Olmec head is also apparent and totally out of place. Figure 11 shows the representation of “El Castillo” in the first part of the game, *Los Templos Sagrados*. Figure 12 shows a photograph of the same structure, taken in 2005.



Figure 11: “El Castillo” in the game *Los Templos Sagrados*, Atari ST version (screenshot by author).



Figure 12: Picture of “El Castillo” taken by Bruno Girin in 2005. (CC BY-SA 2.0).

The rest of the first part is a compendium of the use of objects in adventure games, exploring and creating tools. There are no complications in moving until reaching a series of rooms that form a spiral structure, in the center of which we find a cenote. Cenotes are natural open chambers in the limestone rock substrate, characteristic of the Yucatan, which allow access to groundwater.

Our objective is to build a raft in the central cenote, so that the underground water current takes us to the Macanxoc lagoon in Cobá. For this we need vines and tree trunks to transport them one by one, due to problems of space and load capacity. In the same way, building the raft outside the cenote is a mistake, as the fall is too steep. It is necessary to lower the logs to the cenote after using one as a platform, and then build the raft down there. Here again there is a fully realistic and usual limitation seen in text adventures. Our inventory cannot include objects that are too bulky, nor can we transport them due to their weight. We may even have limited access to certain places if the size of what we transport is excessive. Once access to the second part has been

granted, the damage to the structures of the Cobá complex is correctly shown.

Chichén Itzá

The last game of the trilogy begins after going through a *sabke*, or Mayan road, not just any road, but a sacred one that connects Tulum, Cobá and Chichén Itzá. In fact, this *sabke* makes its appearance through the power of a figurine representing a Mayan deity.

Chichén Itzá consists of two parts, although only the first shows real places. The second part initially takes place inside a pyramid and later in Xibalbá, the underworld of Mayan mythology.

In the city of Chichén Itzá there are completely correct representations of numerous existing structures that we can find, such as the esplanade of Ucyabnal (the old name of Chichén Itzá); the terrace that joins the complex of the Thousand Columns, with the central pyramid sixty-four meters high; the Akab Dzib or building of the Dark Scriptures; the esplanade of the Cones; the Tzompantli or area of the skulls; the Temple of the Warriors; the Observatory, or the Chichanchob, also called Casa Colorada (Red House), keeping their rooms in the game remarkably similar to the real ones. Figure 13 represents the temple of Kukulcan in the first part of the game. Figure 14 shows a photograph of the same temple obtained in 2009.



Figure 13: Representation of the temple of Kukulcan in the game, Chichén Itzá in the Atari ST version (screenshot by author).



Figure 14: Photograph of the Kukulcan temple taken by Alastair Rae in 2009. (CC BY-SA 2.0).

CONCLUSIONS

This article first presented the concept of a room in text adventures, and the ways to move within this type of game. The concept of a maze in text adventures and its apparent lack of directional logic was also discussed. Secondly, the games developed by Aventuras AD were analyzed, detailing in each case how reality is reflected in text adventure games, both when it comes to replicating existing locations and depicting fictional ones.

As a summary, Table 2 shows characteristics of the rooms of each game, and the modes of movement between them.

Videogame	Real places	Vertical movement	Mazes	Translation	Teleport
Supervivencia	No	No	No	Yes	No
La Aventura Original	No	Yes	Yes	No	Yes
Jabato	Yes	No	Yes	Yes	No
La Aventura Espacial	No	Yes	No	Yes	Yes
Cozumel	Yes	No	No	No	No
Los Templos Sagrados	Yes	Yes	Yes	Yes	No
Chichén Itzá	Yes	Yes	Yes	No	Yes

Table 2: Characteristics of the rooms in Aventuras AD games.

From the data shown, it can be concluded that with this type of textual interface, supported by more or less schematic graphics, it is possible to create worlds that reflect the real world in a way that is clear enough to give a general understanding of the geography of the zones where the game takes place. In the same way, and depending on the level of realism that the author wants to provide, it is possible to increase the didactic level over that used by the Aventuras AD creations.

The constraints and limitations of the computers of the time must be taken into account. These games do not seek to be a guide, but only mention points of interest. While, it is possible to be more precise with the same technology, it is a game, and therefore

historical and geographical accuracy can take a backseat to the script or any other reason, since these are not primary goals in producing the game.

A different case would be a didactic program that used playful elements, but with learning as the main objective, something for which a text adventure could be adapted without much effort.

BIBLIOGRAPHY

Danielson, S. 2018. Re-reading the Map of Middle-earth: Fan Cartography's Engagement with Tolkien's Legendarium. *Journal of Tolkien Research* Volume 6, Issue 1, Article 4. University of Pennsylvania.

Fan, A., Urbanek, J., Ringshia, P., Dinan, E., Qian, E., Karamcheti, S., Prabhumoye, S., Kiela, D., Rocktaschel, T., Szlam, A., & Weston, J. 2020. Generating Interactive Worlds with Text. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 34(02), 1693-1700. <https://doi.org/10.1609/aaai.v34i02.5532>

Fernández-Vara, C. 2015. *Introduction to Game Analysis*. Routledge. ISBN:978-0-415-70326-0.

García, A. 1886. *Atlas geográfico y estadístico de los Estados Unidos Mexicanos*. Debray Sucesores, Portal del Coliseo Viejo num. 6. México.

Jerz, D. 2007. Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original 'Adventure' in Code and in Kentucky. *Digital Humanities Quarterly* Volume 1 Number 2

Montfort, N. 2005. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. MIT Press. ISBN 9780262633185.

Montoliu, María. 2010. La diosa lunar Ixchel sus características y funciones en la religión Maya. *Anales de Antropología* 21 (1).

Instituto de Investigaciones Históricas, Universidad Nacional Autónoma de México, 1984.

Muñoz, J. J. 2019. AD: Una aventura contada desde dentro. Sevilla: Editorial Héroes de papel. ISBN: 978-84-17649-32-6.

Nelson, G. 2005. Natural language, semantic analysis, and interactive fiction. St Anne's College, Oxford.

Samudio, A. 1987. El mundo de la aventura. Microhobby, 146, 17-19. Editorial Hobby Press.

Sanders, W. T. 1955. An archaeological reconnaissance of northern Quintana Roo. Carnegie Institution of Washington. Department of Archaeology. No. 24. February 1955.

Smith, W. 1859. A dictionary of Greek and Roman antiquities. Little, Brown, and Company. Boston.

Wille, N. E. 1999. The Date of Creation of the First Text Adventure (An Exercise in Source Criticism). Dept of Communication Studies, Journalism and Computer Science. Roskilde University

2.

La supradiégesis Musical en el Sistema de Combate de los JRPG

Alberto Porta-Pérez

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 35-60. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

The Musical Supradiegesis in JRPG Combat Systems

RESUMEN

La música interviene en el videojuego mediante su propio lenguaje acompañando al jugador a lo largo de la ludoficción pudiendo ejercer un rol fundamental en el *gameplay*. En este trabajo en particular nos cuestionamos el papel que juega la música y su

narrativa en los JRPG y concretamente en su participación dentro de los sistemas de batalla o combates. Para esta investigación nos acogemos a la ludomusicología entendida como la subdisciplina que estudia la música en los videojuegos y nos apoyamos en un marco metodológico propio de los *game studies*. Comprobamos que la música, entre otras funciones, puede actuar desde una capa privilegiada, una supradiégesis musical, capaz de acentuar la acción, ubicar al jugador en el espacio o informar de la dificultad del enfrentamiento influyendo tanto en el relato videolúdico como en la actitud del jugador frente a la batalla, en su inmersión y en su afecto.

Palabras clave

narrativa, musical, diégesis, música, ritmo

ABSTRACT

Music intervenes in the video game with its own language, accompanies the player throughout the game and can play a fundamental role in the gameplay. In this particular work we question the role played by music and its narrative in JRPGs, specifically in its participation in battle systems. For this research we use ludomusicology understood as the subdiscipline that studies music in video games and we rely on a methodological framework of game studies. We verified that the music, among other functions, acts from a privileged layer, a musical supradiegesis, capable of accentuating the action, locating the player in the space or informing about the difficulty of the confrontation and influences the videoludic story and the player in his attitude, his immersion and his affection during battle.

Keywords

narrative, musical, diegesis, music, rhythm

INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

La música participa en el videojuego mediante su propio lenguaje acompañando al jugador a lo largo de la ludoficción pudiendo ejercer, además, un rol fundamental en el *gameplay*, como sucede con los videojuegos rítmicos o musicales como *Patapon* (Pyramid y Japan Studio 2007) o *Rhythm Paradise* (Nintendo 2008). En este trabajo en particular nos cuestionamos el papel que juega la música y su narrativa en los JRPG (juegos de rol japonés) y más concretamente en su participación dentro de los sistemas de batalla o combates. Para ello, analizamos el diseño sonoro teniendo presente sus vínculos con el diseño de juego y narrativo y su significación cuando se ejecutan por un jugador. Como apunta Fernández-Cortés, “[...] la música de los videojuegos pertenece a un complejo ecosistema digital que genera multiplicidad de mensajes codificados” (2020, p. 185) y no tiene sentido analizarla de manera independiente.

Para esta investigación nos acogemos a la ludomusicología entendida como la subdisciplina que estudia la música en los videojuegos y nos apoyamos en el modelo ALI (*Affect, Literacy, Interaction*) desarrollado por Van Elferen (2016) con el objetivo principal de desentrañar las diversas funciones de la banda sonora durante los combates en las ludoficciones catalogadas como JRPG. Tenemos en consideración la clasificación de la música y el sonido según su pertenencia al mundo ludoficcional, es decir, si estos elementos sonoros son o no diegéticos y cómo afectan al combate, a los personajes y al jugador. Añadimos a esta clasificación la transdiégesis (Jorgensen 2007) —música o sonidos que parecen no tener relación con una fuente sonora del juego— y la semidiégesis

(Van Elferen 2011) —entendida como la fusión entre sonidos diegéticos con la música no diegética—. Asimismo, nos apoyamos en un marco metodológico propio de los *game studies* partiendo del modelo de análisis del videojuego de Fernández-Vara (2015) que ampliamos con la gramática de Navarro-Remesal (2016) teniendo en especial consideración los márgenes de comunicación entre el jugador y el sistema y los mecanismos que construyen significado a partir de esta interacción (Pérez-Latorre 2012) y que complementamos mediante el *game testing* de los títulos a analizar.

Tomamos como principales casos de estudio *Kingdom Hearts* (Square 2002), *Dragon Quest: El periplo del rey maldito* (Square-Enix 2006) y *Persona 5 Royal* (Atlus 2020) partiendo de la hipótesis de que la narrativa musical —en el juego en general y en su sistema de combate en particular— contribuye a construir el mundo ludoficcional, participa en la identidad del juego y trabaja directamente en las emociones del jugador desde una capa supradiegética. Consideramos que estos títulos son interesantes por disponer de sistemas de combate diferentes dentro del JRPG y, a su vez, por ejemplificar diversas formas en las que la música participa en la batalla.

UN PREFACIO A LA NARRATIVA MUSICAL EN EL MEDIO VIDEOLÚDICO

Antes de adentrarnos en el JRPG y en sus mecánicas de combate, y a modo de aproximación a la narrativa musical en el videojuego, en primer lugar, cabría tener presente que, sin importar el género o el estilo, “[...] la narratividad de la música es algo inherente al propio discurso musical y ha evolucionado como la propia estética musical” (Cartas 2011, p. 270). El jugador percibe mensajes por medio de la música dependiendo de su alfabetización musical mediática con la que, como defiende Fernández-Cortés, puede ser capaz de “[...] involucrarse de un modo más afectivo en las

dinámicas de los mundos ludoficcionales” (2020, p. 186). Por tanto, partimos de la evidencia de que la música se compone —escritura— y se reconoce —lectura— y, como en todo acto comunicativo, depende de la destreza del compositor para narrar por medio de la música (Cartas 2011, p. 262) y del oyente y su alfabetización ludomusical, que combina la alfabetización lúdica con la musical mediática.

En segundo lugar, la propia naturaleza del medio videolúdico dota a la música de diversas posibilidades. Así pues “[...] el carácter interactivo de los videojuegos, amén de su jugabilidad, va a proyectarse en un sonido no lineal y dinámico” (Piñeiro-Otero 2021, p. 105). El compositor pierde parte del control de su creación por el factor interactivo que “[...] hace que todos los sonidos, incluidos los musicales, puedan variar dependiendo directamente de las decisiones y acciones adoptadas por el jugador que se convierte así en un cocreador, involuntario en la mayoría de las ocasiones, del paisaje sonoro del juego” (Fernández-Cortés 2020, p. 195).

En tercer lugar, y como sucede en el cine, las bandas sonoras en los videojuegos “[...] actúan como catalizadores, provocando reacciones en el espectador a partir de su exposición al relato fílmico” (Cuadrado-Méndez 2013, p. 29) —videolúdico en nuestro caso— enriqueciendo su memoria social y cultural.

Creemos que las características que conforman la narrativa musical en el videojuego son interesantes por su similitud a los tres pilares que construyen el modelo ALI de Van Elferen (2016). Partimos de que la narrativa musical actúa directamente en las emociones del jugador por medio del afecto musical (*Affect*), que existe una narrativa inherente en la propia música que es reinterpretada por el jugador según su nivel de alfabetización ludomusical (*Literacy*) y que la no-linealidad de la música y de los efectos sonoros están sujetos a la interacción (*Interaction*) entre las acciones del jugador con la banda sonora del juego.

En este estudio centramos nuestro interés en los JRPG y en sus composiciones musicales vinculadas al sistema de batallas. Un JRPG se caracteriza por los “[...] combates por turnos, encuentros aleatorios, varios miembros del grupo para manejar y clases especializadas y sistema de trabajos/habilidades para subir de nivel” (Consalvo 2016, p. 54). También por disponer de “[...] una inmersión profunda a través de un fuerte énfasis en el desarrollo de la historia y los personajes” (Hutchinson 2019, p. 105) además de por “tener una estructura narrativa más lineal que su contraparte occidental, con menos opciones significativas en el guion que cambian los eventos del juego” (2019, p. 105). A su vez, el sistema de batallas está conformado por unas mecánicas muy características dentro del género habitualmente elaboradas sobre una estructura por turnos entre jugador y sistema donde el tiempo interno del juego (*game time*) se disocia del tiempo del jugador (*play time*) por necesidad del videojuego (Planells 2015, p. 266).

Los combates en el JRPG se han apoyado desde sus orígenes en la música programática considerada como aquella “[...] música instrumental relacionada con un tema poético, descriptivo o incluso narrativo” que opera “[...] mediante la sugerencia imaginativa” (Cartas 2011, p. 265). En *Dragon Quest III* (Chunsoft 1988), por ejemplo, el jugador es capaz de recrear la batalla, sus movimientos y animaciones incluso cuando se enfrenta a una pantalla estática con fondo oscuro —donde ni tan siquiera aparecen los héroes en el encuadre al tratarse de una vista frontal (Figura 1)— y lo hace con ayuda de la música programática que “[...] se convierte en un vehículo para la expresión de ideas más allá del significado de las palabras” (Cartas 2011, p. 266).



Figura 1: Gameplay de Dragon Quest III (Chunsoft 1988) para la versión de Nintendo Entertainment System.

Si bien podemos aplicar estas definiciones sobre la música programática o sobre la narratividad de la música a otras industrias culturales o, dentro de los estudios de juego, a otros géneros videolúdicos, en esta investigación nos interesa centrarnos en el género del JRPG porque la batalla, más allá de su vertiente puramente lúdica, se apoya estrechamente en la música y su narratividad para completar y reforzar su discurso.

LA (DIS)CONTINUIDAD SONORA EN EL JRPG

Gran parte de los videojuegos de rol japonés sufren una ruptura de la continuidad sonora al contar tradicionalmente con estadios bien diferenciados tanto por su diseño artístico como por las mecánicas y reglas que las rigen. Las bandas sonoras de estos títulos se han caracterizado por disponer de ocho piezas breves vinculantes con el espacio o con situaciones de batalla (Fernández-Cortés 2020, p. 190) evidenciando la ruptura de la continuidad sonora entre la fase de batalla y la fase de exploración. Los diseñadores y compositores son conscientes de que “[...] los temas de batalla del RPG están en el centro del canon emergente de la música de

videojuegos” (Ámstrong 2021, p. 3) puesto que “[...] la música de batalla es, ante todo, una variedad de música funcional, un género que los fans miden no por su belleza sonora sino por su efectividad psicológica” (2021, p. 4). Estas composiciones de batalla suponen “[...] una ironía fascinante, ya que el espacio en sí es discontinuo” (2021, p. 16) contraponiendo la importancia de la continuidad sonora para promover la inmersión del jugador. Para comprender cómo la música puede colaborar en la cohesión del relato videolúdico con el mundo ludoficcional, podemos utilizar como ejemplo *Kingdom Hearts* donde no existe transición entre la fase de exploración y fase de batalla. *Kingdom Hearts* se puede catalogar como un juego de rol de acción o ARPG (Action-RPG). Este género comparte muchas características con el JRPG tradicional salvo por su sistema de batalla.

Tras una cinemática a modo de introducción, Sora, el protagonista, se hunde en el abismo del océano hasta amerizar en una colorida vidriera. En el instante en el que abandonamos la cinemática, jugador y personaje cruzan la mirada compartiendo un absoluto desconocimiento sobre el espacio y el tiempo en el que han sido ubicados. Suena la canción *Dive Into The Heart ~ Destati* de Yoko Shimomura que se presenta con una textura homofónica —las diferentes voces que componen el coro usan el mismo ritmo— y, sumado al pedal del piano, da cierta sensación de quietud, pero, al mismo tiempo, la armonía no evoca tranquilidad. En *Kingdom Hearts* esta primera secuencia-tutorial está sometida a la misma composición musical que se transforma para adaptarse a la acción, a la fase de tutorial y a la fase de exploración.

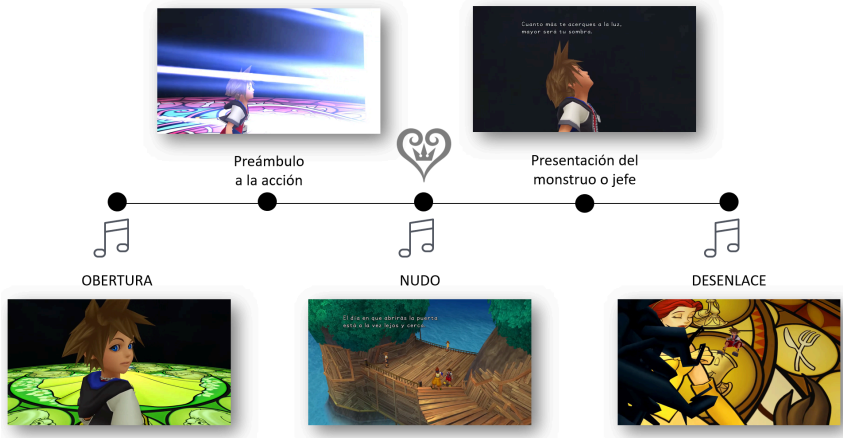


Figura 2: Composición de cinco fases narrativas marcadas por la música. Gameplay de la versión remasterizada de Kingdom Hearts: Final Mix (Square-Enix 2017) para PlayStation 4. Elaboración propia.

En la Figura 2 se retratan las cinco partes narrativas diferentes acentuadas por la música y adecuadas al dinamismo del medio videolúdico: introducción o presentación, preámbulo a la acción, nudo, presentación del monstruo o jefe y cierre o despedida. Esta organización en la composición viene heredada, además, de la retórica musical que reconoce la introducción u obertura —*exordium*—, el nudo —*médium*— y el desenlace —*finis*—, reafirmando así su vertiente narrativa con el fin de empoderar al compositor para conmover a los oyentes (Cartas 2011, p. 263).

Por tanto, la continuidad sonora promueve la inmersión del jugador, pero no siempre es posible en un género como el JRPG donde predomina el sistema de combates por turnos. La inmersión sónica, referida como la inmersión que está en manos del diseño sonoro para mantener el interés del jugador por el mundo ludoficcional (Armstrong 2021, p. 15), también puede darse de otras formas tal y como analizamos en los siguientes casos.

UNA ORQUESTRA SINFÓNICA EN EL CAMPO

DE BATALLA: LA DIÉGESIS SONORA

Cuando el jugador se enfrenta a su primera batalla en *Dragon Quest: El periplo del rey maldito* experimenta cómo tres limos —monstruos clásicos en esta franquicia— se presentan ante él con una sonrisa amable y un movimiento sugerente cohesionado con la música de Koichi Sugiyama. En *Dragon Quest* los combates desprenden una atmósfera desenfadada y afable y el tratamiento de la música y del sonido no es algo casual, sino que va acompañado de un diseño de personajes y monstruos a manos de Akira Toriyama. Esta estética *kawaii* propia de Japón contribuye a la construcción de un bestiario que huye de lo amenazante y que se apoya en la humanización de los monstruos dotándoles con el don del habla. Algunos, incluso, ayudan al héroe en su recorrido. No solo estos enemigos amigables parecen disfrutar de un campo de batalla donde suena música sinfónica, también los héroes, mientras esperan órdenes del jugador, parecen estar bajo el influjo rítmico de una pista sonora que, en principio, no debería ser diegética.

Es imprescindible para este estudio acudir a la clasificación de la narrativa audiovisual sobre las fuentes sonoras según su relación entre imagen y sonido y aplicarlo a los estudios de juego. Así entendemos que existe música y sonidos diegéticos —cuando la fuente de origen proviene del espacio ludoficcional— y no diegéticos —cuando su procedencia es externa a este—. Jorgensen (2007) y Van Elferen (2011) amplían esta clasificación del sonido con el fin de ser capaces de ubicar ciertos efectos sonoros cuyo origen o ubicación en el espacio no se acoge completamente a la herencia del cine o donde existe una distorsión. Van Elferen contempla la semidiégesis como la fusión entre sonidos diegéticos con la música no diegética (2011, p. 35). Jorgensen, por su parte, habla de transdiégesis cuando no existe un espacio bien definido —sobre todo en videojuegos donde no se presenta la figura del avatar— y propone analizar las fuentes sonoras también por su función (2007, p. 112).

Evaluando la atmósfera sonora que envuelve al jugador durante las batallas en *Dragon Quest* descubrimos la presencia de sonidos diegéticos comunes provocados por los ataques con armas o por conjuros elementales. Pero también existe transdiégesis cuando se falla un ataque o cuando el enemigo va a lanzar un hechizo crítico y se avisa al jugador con un sonido previo que parece consecuencia de la propia ficción de la magia. Es interesante, a su vez, destacar que hay numerosas habilidades relacionadas con la música y la danza y ciertos monstruos están diseñados alrededor de estas (Figura 3).



Figura 3: Gameplay de *Dragon Quest: El periplo del rey maldito* (Square-Enix 2006) para PlayStation 2.

Aun desplegada y aplicada la taxonomía sobre el sonido según fuente de origen y distorsión —y que hemos volcado en una tabla con diversos ejemplos (Tabla 1)— sigue resultando difícil ubicar la música de batalla de *Dragon Quest* en una de las clasificaciones cuando, por todo lo expuesto, parece traspasar el círculo mágico, entendido como esos espacios temporales fuera del mundo ordinario donde se acumulan las reglas, la jugabilidad e inmersión (Van-Elferen 2011, p. 30) y que, además, “[...] sirven para la

ejecución de una acción que se consume en sí misma” (Huizinga 1972, p. 23). Esto nos acerca a la definición de música supradiegética entendida como aquella “[...] que se extiende por todo el círculo mágico, pasando por la diégesis, la semidiégesis y la extradiégesis” (Van-Elferen 2011, p. 35). La música de combate obtiene cierto empoderamiento respecto a otras composiciones de la banda sonora, como si heredara las competencias del director de orquesta, solo que, en este caso, *War Cry* conduce a todos los elementos que conforman el diseño de juego, concretamente a los vinculados al sistema de combates. No obstante, al tratarse de un medio interactivo cabe recordar que “[...] la banda sonora siempre está desempeñando un papel, produciendo y recibiendo capas de significado por la interacción del jugador” (Freitas 2019, p. 146) por lo que no hay absoluta supremacía por parte de ninguna de las mecánicas, incluida la música.

SUPRADIEGÉTICO <i>Isabella van Elferen (2011)</i>		
Música que se extiende por todo el círculo mágico, pasando por la diégesis, la semidiégesis y la no-diégesis.		
NO DIEGÉTICO	SEMDIEGÉTICO <i>Isabella van Elferen (2011)</i>	DIEGÉTICO
Sonidos o música que se encuentran fuera del espacio videolúdico. Ejemplo: En <i>Final Fantasy VII</i> (Square 1997) el menú de combate emite un sonido por cada movimiento y selección del cursor.	Fusión entre sonidos diegéticos con la música no diegética con los componentes lúdicos y narrativos. Ejemplo: En <i>Final Fantasy III</i> (Square 1990) la pista titulada <i>Crystal Cave</i> viene introducida con el sonido de la caída al vacío del avatar.	Sonidos o música que se encuentran dentro del espacio videolúdico. Ejemplo: En <i>Persona 5 Royal</i> (Atlus 2020) los disparos o las voces de los personajes, entre otros, pertenecen al mismo espacio videolúdico.
TRANSDIEGÉTICO <i>Kristine Jorgensen (2007)</i>		
TRANSDIEGÉTICOS EXTERNOS	TRANSDIEGÉTICOS INTERNOS	
No mantienen relación directa con una fuente sonora del juego, pero sirve para comunicar e informar sobre aspectos diegéticos. Los sonidos transdiegéticos funcionan como advertencias sobre eventos próximos o como respuestas a acciones ya ejecutadas. Afecta al comportamiento del jugador. Ejemplo: En <i>Kingdom Hearts</i> (Square 2002) se advierte al jugador de que la vida del personaje es baja con un sonido de sirena que no se detiene hasta recuperar la salud o perder el combate.	Parten de fuentes diegéticas, pero parecen no tener relación con el mundo ludoficcional y tienen conciencia de su propia existencia ficticia. Su función es comunicarse directamente con el jugador. Aparece sobre todo en juegos donde no hay avatar y donde el sistema debe dirigirse al jugador de alguna manera. Ejemplo: En <i>Age of Empires III</i> (Ensemble Studios 2005) cuando el jugador selecciona un aldeano pregunta al aire "¿Sí?" y pulsa sobre un ciervo, este responde "Cazador".	

Tabla 1: Clasificación del sonido y de la música según ubicación de la fuente origen y su distorsión. Elaboración propia.

EL DISCURSO LUDOMUSICAL EN EL COMBATE

El desafío y la Dificultad en *Persona 5 Royal*

Sabemos que en el cine la música tiene poder para especificar el tiempo y el espacio de la narración; para modelar el estado de ánimo del espectador y acompañarlo en la atmósfera construida

dentro de la pantalla o para sugerir a la audiencia lo que no se ve (Kalinak 2010, p. 1). La música en el videojuego como medio interactivo, además, resulta útil para informar, entre otras cosas, de la dificultad a la que se va a tener que enfrentar el jugador durante una batalla.

En general, todos los JRPG parten de una estructura musical de piezas breves ancladas a espacios o situaciones que se han replicado en el género hasta la actualidad (Fernández-Cortés 2020, p. 190). Además, las pistas de batalla suelen ser las composiciones de un juego más repetitivas y fácilmente reconocibles por lo que terminan por arraigarse en la memoria del jugador y permanecer allí durante años (Armstrong 2021, p. 9). Este esquema ha ido creciendo y adaptándose a los nuevos tiempos, pero el jugador siempre suele encontrarse, como mínimo, con tres temas de batalla compuestos según el desafío del encuentro: batalla normal, batalla de jefe y batalla final. Esto puede verse reflejado, por ejemplo, en el trabajo de Nobuo Uematsu para *Final Fantasy III* con los tres temas *Battle 1 ~ Fanfare*, *Battle 2* y *This is the Last Battle*. Los encuentros con los jefes no son aleatorios y su dificultad está previamente definida: el jugador debe tener un nivel mínimo o unas habilidades adquiridas para ser capaz de superar estos desafíos.

En *Persona 5 Royal*, sin embargo, se trata a la dificultad no tanto desde los parámetros preestablecidos en el diseño de juego, sino más bien desde las aptitudes del jugador para golpear al enemigo desprevenido y obtener así cierta ventaja. Aquí entra en juego la dificultad que exige una lectura e interpretación y que está “vinculada al esfuerzo y la dedicación” (Terrasa-Torres 2022, p. 27). Cuando los Ladrones Fantasma son emboscados, el jugador escucha primero efectos sonoros de alarmas y, de haber combate, a continuación suena la canción *Last Surprise* (Figura 4).



Figura 4: Gameplay de Persona 5 Royal (Atlus 2020) para PlayStation 4.

De lo contrario, si es el avatar quien coge desprevenido al enemigo suena la canción *Take Over* como una sintonía de pre-victoria no garantizada que transmite al jugador un dinamismo cohesionado con las acciones tomadas durante el combate y que va acompañada de efectos sonoros que intensifican la acción y el ritmo (Figura 5).



Figura 5: Gameplay de Persona 5 Royal (Atlus 2020) para PlayStation 4.

Mientras suena *Take Over*, el jugador se siente empoderado por la música y el ritmo de cada una de sus acciones y experimenta un mayor control sobre el campo de batalla. Mecánicas como el relevo —que se activa tras otorgarle un golpe crítico a un enemigo y que consiste en regalar el turno a otro personaje— se representa con un choque de manos que refuerza la simpatía entre los protagonistas. El efecto sonoro acorde a la música incita al jugador a acudir a esta mecánica más allá de los propios beneficios que aporta durante la fase de batalla. Toda esta atmósfera sonora influye directamente sobre las emociones del jugador y responde a su estilo de juego. Los primeros combates se sienten más lentos y arrítmicos mientras que a mayor experiencia adquirida —tanto del personaje al subir de nivel como del jugador al familiarizarse con

las mecánicas del juego— la música y los sonidos se perciben más fluidos y cohesionados.

El diseño sonoro en el sistema de combates de *Persona 5 Royal*, claramente unido al resto de mecánicas y diseños que lo conforman, permiten que el jugador se sienta parte de los Ladrones Fantasma y que su lucha contra demonios recuerde, más bien, a un concierto de música.

Ubicación e Identidad en Kingdom Hearts

Además de informarnos sobre la dificultad de un encuentro, la banda sonora de *Kingdom Hearts* ubica al jugador en el espacio constantemente. Por tanto, escuchará *Go for It!* cuando se encuentre en el mundo de Coliseo del Olimpo, o sonará *Bustin' Up on the Beach* solo cuando esté batiéndose en duelo en Islas Destino. De esta manera, nos encontramos ante una banda sonora que cuenta con una canción de batalla normal por cada ubicación. Este amplio abanico de pistas de combate permite al compositor comunicar una mayor cantidad de información al jugador: no solo le ubica en un espacio, sino que también transmite una atmósfera diferente para cada espacio ludoficcional promoviendo una mayor inmersión sónica.

Además de definir dificultad y ubicación, las canciones de batalla en *Kingdom Hearts* transmiten una información vinculada a la identidad de un personaje de apoyo o antagonista ya sea por medio de leitmotifs o de nuevas composiciones. Aunque este tipo de pistas son más abundantes en *Kingdom Hearts III* (Square-Enix 2019) por considerarse el desenlace de una saga y recuperar personajes de toda la franquicia, ya en la primera entrega comprobamos cómo Riku, personaje rival del protagonista transformado en enemigo, tiene su propia composición musical de batalla: *Forze del Male*. Esta música de batalla contra jefe solamente suena cuando Dark Riku —o una variante vinculada a este— es el oponente. Se recurre a esta canción también en

Kingdom Hearts: Chain of Memories (Square-Enix 2004) y en *Kingdom Hearts III*, apoyándose en la memoria del jugador que recupera la experiencia de su primer combate contra Dark Riku en Bastión Hueco.

Dicho de otro modo, una canción como *Forze del Male* tiene la capacidad de “[...] sumergir al jugador en el campo de batalla y, al mismo tiempo, frustrarlo” (Armstrong 2021, p. 18) pues con ella el jugador percibe el reto y la dificultad y experimenta una “[...] gran variedad de emociones alejadas de los estados positivos, como la frustración, el dolor, el sometimiento o la incomodidad” (Terrasa-Torres 2022, p. 53). Si le sumamos que esta canción está adherida a un protagonista o antagonista —y que se recurre a ella en el mismo juego, en diferentes entregas o, incluso, a modo de homenaje en otros títulos— el jugador puede relacionarla con una experiencia placentera, “[...] una sensación de sobrecogimiento, de atracción irremediable que al mismo tiempo supera al sujeto que la experimenta, similar a la experiencia de lo sublime” (2022, p. 53) (Figura 6).



Figura 6: Gameplay de *Kingdom Hearts* (Square 2002) para PlayStation 2 y *Kingdom Hearts III* (Square-Enix 2019) para PlayStation 4 y que remite con la canción *Forze del Male* al primer encuentro.

Composiciones Exclusivas de una Secuencia Videolúdica

Toda batalla final es única e irrepetible por cada partida, al menos así está concebida. Mientras que el resto de música de combates normales o de jefes es recurrente y se pueden convertir en piezas

memorables para el jugador, la pista de batalla final no cuenta con esa ventaja. Para quedarse grabada en la memoria del jugador y, a su vez, estar a la altura del punto narrativo en el que se encuentra, las composiciones de esta última fase del juego pueden acudir a *leitmotivs* que recorran la experiencia sonora completa de toda la partida. Estas canciones informan no solo de la dificultad de la batalla, sino también son un preaviso de que el juego está a punto de concluir y es el momento donde se evalúa la experiencia adquirida del jugador.

Sin embargo, también es posible encontrar estas composiciones exclusivas en otras secuencias o puntos narrativos de un videojuego JRPG. En *Final Fantasy IX* (Square 2000) escuchamos *Not Alone* cuando el protagonista sufre una catarsis y es apoyado en las batallas por sus aliados. Por otro lado, *Final Fantasy VII* (Square 1997) cuenta con *Opening ~ Bombing Mission*, la primera canción que el jugador escucha al iniciar nueva partida y que une cinemática con fase de exploración y de batalla durante este primer fragmento del relato videolúdico. Esta pista, sobre todo la parte de introducción, se convirtió en un icono para el fandom de esta entrega y, de hecho, ha sido reclamada en trabajos posteriores como *Crisis Core: Final Fantasy VII* (Square-Enix 2007) o para la secuela cinematográfica *Final Fantasy VII: Advent Children* (Square-Enix 2005). Por tanto, una música de batalla puede estar adherida a una secuencia del juego, dotándola de mayor relevancia, acentuando la emoción y acudiendo a la memoria del jugador y, por consiguiente, a la nostalgia.

Por si la fuerza emotiva de estas composiciones no fuera suficiente, el *boomerang* que contemplan Martín-Núñez y Navarro-Remesal (2021, p. 9) como ese “[...] retorno de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo”, por ejemplo, del lenguaje cinematográfico, promueve una evolución sónica y una redefinición de las bandas sonoras videolúdicas. Que *Final Fantasy VII* tuviera una secuela en la gran pantalla supuso que la conocida canción *One-Winged Angel* —compuesta como pista de batalla final contra Sefirot—

fuera redefinida y adaptada al largometraje con las posibilidades sonoras propias del cine. Esta mejora retornó al medio videolúdico con los “[...] rasgos que siempre han formado parte de la naturaleza del videojuego y que regresan reintegrados en la capa ludonarrativa” (2021, p. 9). *One-Winged Angel* ha sido reescrita en multitud de ocasiones donde son patentes “[...] los rasgos de complejidad exhibidos y reelaborados por el cine postclásico y otras formas audiovisuales” (2021, p. 9) y su última integración en la capa narrativa del videojuego.

El *boomerang* entre el medio cinematográfico y videolúdico promueve una evolución en las bandas sonoras, sobre todo en aquellas que fueron compuestas con los límites tecnológicos sonoros de décadas anteriores. Los propios compositores reimaginan y reelaboran sus trabajos potenciando la narratividad de la pieza para intervenir en las emociones del jugador. *Final Fantasy III Pixel Remaster* (Square-Enix 2021) es un buen ejemplo de esta reimaginación de la banda sonora por parte de Nobuo Uematsu, una nueva oportunidad de dotar de música al videojuego sin los límites de entonces.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación hemos evidenciado la importancia de la música en el sistema de combate de los JRPG y cómo se relaciona con el jugador y con el resto del entretejido ludonarrativo del cual forma parte. El protagonismo de las bandas sonoras en nuestros casos de estudio es tal que es muy común ver *spin-off* de estas franquicias que dejan de lado el género JRPG para conquistar uno bien diferente. *Dragon Quest*, *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts* cuentan con sus propios *spin-off* rítmicos —*Theatrhythm Final Fantasy* (indieszero 2012), *Theatrhythm Dragon Quest* (indieszero 2015) y *Kingdom Hearts: Melody of Memory* (Square-Enix 2020)— donde la vertiente lúdica se sobrepone a la narrativa y donde la principal razón de ser de estos juegos es el homenaje a sus numerosas bandas sonoras. En

estos juegos donde se implica las aptitudes rítmicas del jugador, “[...] escuchar y jugar constituyen dos acciones interactivas que se retroalimentan mutuamente” (Piñeiro-Otero 2021, p. 107) y “[...] apela a una experiencia háptica, con el mando, que retroalimenta el proceso” (2012, p. 108).

Este homenaje sonoro a los JRPG también lo contemplamos en la saga *Persona* con sus *spin-off* donde los protagonistas dejan las armas y las máscaras para competir en una pista de baile. *Persona 5 Dancing in Starlight* (Atlus 2018) recupera los orígenes de los videojuegos musicales y rítmicos como *Bust a Groove* (Metro Corporation 1998) reconocidos por heredar las mecánicas de los videojuegos de lucha y sustituirlas por diferentes estilos de baile. Esto es un ejemplo de cómo la música de videojuegos —o *geemu ongaku*— sobrepasa la propia barrera del medio videolúdico e invade, entre otras industrias culturales, la discográfica, alejándose de los límites del media-mix (Oliva 2021, p. 143).

A lo largo del tiempo el género JRPG ha ido asentándose, creciendo y redefiniéndose a las nuevas tecnologías y posibilidades y lo podemos comprobar en *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix 2020) donde encontramos un diseño sonoro que hace amago de apoyarse en la música procedural. Collins (2009) defiende la capacidad de generar significado por parte de la música cuando es procedural, esto es, cuando se genera por procesos casi de manera aleatoria. Esta música significativa no siempre sería capaz de predecir las acciones del jugador, pero podría generar la ilusión respondiendo a varios parámetros (2009, p. 10) e ir más allá de la música de fanfarria para anunciar la victoria de un combate. Si bien las posibilidades de la música procedural son muy amplias, no hemos visto en los casos de estudio —en sus temas de combate— una especial atención sobre esta, posiblemente debido a la pérdida de control del compositor de su pieza musical para generar emociones al jugador e influir en su experiencia de juego. En cambio, en *Final Fantasy VII Remake* se aprecia un tratamiento más elaborado y consciente de la banda sonora ya que la música se adapta a las fases de exploración, a las

cinemáticas y a los combates; en algunas fases del juego existen tres versiones de una misma canción que se alternan según avanza el jugador. De esta forma, los diseñadores sonoros otorgan cierta libertad e improvisación a la banda sonora mientras que, a su vez, pueden tomar el control para acentuar la narratividad en las cinemáticas y no romper la continuidad.

Con todo lo expuesto, sabemos que la música y el sonido en el sistema de combates de los JRPG tienen las capacidades de contar historias *per se*, de reconstruir espacios ludoficcionales y son vehiculares para la expresión de ideas. Por medio de estas composiciones se puede transmitir al jugador la dificultad del desafío, la ubicación en el mundo ludoficcional y la identidad del enemigo contra el que se enfrenta e incluso pueden estar vinculadas a una secuencia narrativa concreta de una fase del juego. El amplio abanico sonoro en un combate puede ser analizado desde la ubicación de la fuente de origen y su distorsión y es así como hemos reafirmado que la música de batalla puede trabajar desde una posición privilegiada. Esta supradiégesis musical está comprendida por el conjunto de sonidos no diegéticos, diegéticos, semidiegéticos y transdiegéticos, y puede convertirse en una mecánica fundamental del videojuego, pero siempre dependiente del resto de componentes que participan en la ludoficción.

BIBLIOGRAFÍA

Armstrong, S. "Sounding the Grind: Musicospacial Stasis in JRPG Battle Themes." In *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 2, no.2, 2021: 1-21. DOI: doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.2.1

Atlus. *Persona 5: Dancing in Starlight* [PlayStation 4]. Sega, 2018.

Atlus. *Persona 5 Royal* [PlayStation 4]. Sega, 2020.

Cartas, I. “Narrativa musical”. In *Narrativas audiovisuales: los discursos*, edited by F. García-García, M. Rajas, pp. 261-272. Madrid: Icono14 editorial, 2011.

Chunsoft. *Dragon Quest III* [Nintendo Entertainment System]. Enix, 1988.

Collins, K. “An Introduction to Procedural Music in Video Games.” In *Contemporary Music Review*, vol. 28, no. 1, 2009: 5-15 . DOI: doi.org/10.1080/07494460802663983

Consalvo, M. *Atari to Zelda Japan’s Videogames in Global Contexts*. Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2016.

Cuadrado-Méndez, F.J. “Los procesos de auricularización en el cine.” *Comunicación*, vol. 11, no. 1, 2013: 24-39. <http://hdl.handle.net/11441/11734>

Ensemble Studios. *Age of Empires III* [PC]. Microsoft Game Studios, 2005.

Fernández-Cortés, J.P. “Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos.” In *Anuario musical*, no. 75, 2020: 181-199. DOI: doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09

Fernández-Vara, C. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge, 2015.

Freitas, J. 2019. “Music, interaction and cinematicability: between Bound and Abzû”. In *Videojogos 2018. Proceedings of the 10th Conference on Videogame Sciences and Arts*, edited by M. Carvalhais, P. Amado, P. Cardoso, pp. 135-152. Porto: i2ADS, 2019.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.

Hutchinson, R. *Japanese culture through videogames*. Oxfordshire: Routledge, 2019.

indieszero. *Theatrhythm Dragon Quest* [Nintendo 3DS]. Square-Enix, 2015.

indieszero. *Theatrhythm Final Fantasy* [Nintendo 3DS]. Square-Enix, 2015.

Jørgensen, K. “On transdiegetic sounds in computer games.” In *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook*, vol. 5, no.1, 2007: 105-117. DOI: doi.org/10.1386/nl.5.1.105_1

Kalinak, K. *Film Music: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2010.

Level-5. *Dragon Quest: El periplo del rey maldito*. [PlayStation 2]. Square-Enix, 2006.

Martín-Núñez, M. y Navarro-Remesal, V. “La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang.” In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 31, 2021: 7-31.

Metro Corporation. *Bust a Groove* [PlayStation]. SCEE, 1998.

Navarro-Remesal, V. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.

Nintendo SPD y TNX. *Rhythm Paradise* [Nintendo DS]. Nintendo, 2008.

Oliva, C. “The Musical Ludo Mix of Taiko no Tatsujin.” In *Transactions of the Digital Games Research Association*, vol. 5, no. 2, 2021: 131-160. DOI: doi.org/10.26503/todigra.v5i2.118

Piñeiro-Otero, T. “Entre la sensación y la contención. La multidimensionalidad de la escucha en Inside.” In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 31, 2021: 103-116.

Pérez-Latorre, O. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Lartes, 2012.

Planells, A. J. “Diseño de juegos orientados al mundo ludoficcional”. In *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*, edited by D. Aranda, pp. 264-266. Barcelona: Editorial UOC, 2015.

Pyramid y Sony Computer Entertainment Japan. *Patapon*. [PlayStation Portable]. Sony Computer Entertainment, 2007.

Square. *Final Fantasy III* [Nintendo Entertainment System]. Square, 1990.

Square. *Final Fantasy IX* [PlayStation]. Sony Computer Entertainment Inc, 2000.

Square. *Final Fantasy VII* [PlayStation]. Sony Computer Entertainment Inc, 1997.

Square. *Kingdom Hearts* [PlayStation 2]. Square, 2002.

Square-Enix. *Crisis Core: Final Fantasy VII* [PlayStation Portable]. Square-Enix, 2007.

Square-Enix. *Final Fantasy III Pixel Remaster* [PC]. Square-Enix, 2021.

Square-Enix. *Kingdom Hearts III* [PlayStation 4]. Square-Enix, 2019.

Square-Enix y Jupiter. *Kingdom Hearts: Chain of Memories* [Gameboy Advance]. Square-Enix, 2004.

Square-Enix e indieszero. *Kingdom Hearts: Melody of Memory* [Nintendo Switch]. Square-Enix, 2020.

Square-Enix y VisualWorks. *Final Fantasy VII: Advent Children* [DVD]. Square-Enix Holdings, 2005.

Terrasa-Torres, M. *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Valencia: Shangrila, 2022.

Van Elferen, I. “¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music.” In *Music and the Moving Image*, vol. 4, no.2, 2011: 30-39 . DOI: doi.org/10.5406/musimoviimag.4.2.0030

Van Elferen, I. “Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model.” In *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, edited by M. Kamp, T. Summers , M. Sweeney, pp. 32-52. Sheffield: Equinox, 2016.

FINANCIACIÓN

El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda predoctoral para la formación de personal investigador de la Universitat Jaume I con la referencia PREDOC/2021/12, a través del Plan de Promoción de la Investigación de la UJI. Asimismo, esta investigación forma parte del proyecto de investigación *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica* (DiNaVi) (código 18I369.01/1), dirigido por Marta Martín-Núñez, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021.

3.

The Fictional Incompleteness of Digital Gameworlds

Nele Van de Mosselaer and Stefano Gualeni

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 61-94. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

La Incompletitud Ficcional de los Mundos de Juego Digitales

ABSTRACT

This paper presents and analyzes forms of fictional incompleteness that are commonly encountered as part of the experience of playing digital games. While some of these forms are recognized to be compatible with the incompleteness that characterizes non-

interactive fictions (such as novels, paintings, and films), some of the ways in which fictional worlds are only partially presented to their users are unique to computer-mediated, interactive fictions. In this regard, this paper specifically focuses on the inevitable incompleteness of in-game affordances, the unique ways in which players experience the boundaries of gameworlds, and how incompleteness in digital games becomes apparent in the encounters with repeated instances of the same game assets.

Keywords

incompleteness, fiction, representation, interactive fiction, simulation, poverty, indeterminacy, interactivity, affordances, fictional world

REPRESENTATION AND INCOMPLETENESS

Fictional works such as novels, movies, and plays are representational media: they represent fictional worlds, characters, and events. Following a Waltonian definition of fiction, these works are ‘props’, or objects that prescribe their audience to imagine certain states of affairs (Walton 1990, p. 37-38). Kafka’s story *Metamorphosis*, for example, invites us to imagine a man named Gregor turning into a big insect (1972), the *Harry Potter* books mandate us to imagine a world where magic exists and is taught in boarding schools (Rowling 1997), and René Magritte’s painting “The Son of Man” (Figure 1) prescribes its viewers to imagine a man with a floating apple in front of his face. In the context of a work, such prescriptions to imagine something bring about fictional truths (cf. Walton 1990, 39). It is, for example, fictionally true in the world represented in Kafka’s story that Gregor Samsa has transformed into vermin, because this is what readers are prescribed to imagine based on the text Kafka wrote.

The focus of this paper is the fact that works of fiction are always incomplete, in the sense that they do not offer all the information about the world that they prescribe their audience to imagine (cf. Pavel 1986, pp. 105-113; Walton 1990, p. 66; Wesp 2014; Wildman & Woodward 2018; Williams & Woodward 2021). There are, in other words, always informational and conceptual gaps in the represented fictional world. Moreover, these gaps cannot be ‘filled in’ by the fiction appreciator with any authority, as the information is simply lacking [1]. As Walton describes, for example, Kafka’s work *Metamorphosis* is incomplete with regard to the occupation of the main character’s great-grandfather, as his great-grandfather is never mentioned in the text (1990, p. 66). The *Harry Potter* books are similarly incomplete, for example with regard to the character Ron having an even or uneven number of freckles, as the book only mentions that Ron *has* freckles without ever determining their exact number. Magritte’s painting is incomplete with regard to what is outside the frame of the painting, as well as concerning the face of the depicted man: viewers cannot establish with any degree of certainty or authority whether the man is standing in the vicinity of an apple tree, if he has a mustache, and what shape his nose has (if he has one at all). It is not fictionally true in this painting that the man is smiling, nor is it fictionally true that he is not: it is simply undetermined.



Figure 1. René Magritte's 1964 painting "The Son of Man"

Simply put, fictional works are incomplete because they do not represent everything there is to imagine about the fictional worlds they represent: they “leave many things open” (cf. Williams & Woodward 2021, p. 423). For this reason, Maurice Blanchot writes that fictional universes are always “poor”, going as far as claiming

that poverty is the very essence of fiction (Blanchot 1995, p. 75) [2]. A work of fiction, in fact, only ever accounts for a limited number of objects, characters, and a few crucial details, and tends to focus on facts and events that are functional to its narrative. As a consequence of the inevitable incompleteness of works of fiction, our experiences of fictional worlds are always poorer and less complete than our lived experience of the actual world. Seen in this light, fictional incompleteness can be understood as a potential source of dissatisfaction and frustration for the fiction appreciator, who may want to know more about the world and about the characters, or may simply wish for additional information to aid their imaginative construction of the fictional world. Some cases of incompleteness might be experienced as annoying plot holes, for example when a work of fiction neglects to sufficiently specify or justify a character's motivations.

It is important to emphasize that incompleteness, although undoubtedly posing limits to our appreciation of the fictional world in question, is not necessarily a detracting quality or a blemish in a work of fiction. We propose four reasons why we believe that to be the case. Firstly, the incompleteness of fiction helps to direct the attention of the appreciator towards certain events and details that are narratively relevant. In doing so, fictional poverty also helps frame the audience's expectations towards the development of the plot, and guides their interpretation of the work in question. If an author were to attempt to account for each and every fictional truth concerning the represented world of a novel, its readers would find it hard, or would even be unable, to discern a narrative, or even identify the characters and elements of the fictional world that might deserve particular attention.

Secondly, incompleteness only rarely stands in the way of appreciating a work of fiction, as the unanswered questions that characterize a work of fiction are often rather banal. Even though we might not know the eye color of a character in a novel, for example, we can assume that they have eyes, that their eyes have

a certain color, and that the absence of precise information in this regard should not significantly affect our understanding or enjoyment of the text. As Marie-Laure Ryan puts it, that which is left out of a work of fiction is most of the time treated “as unknown information”, and not as a problematic ontological gap within the fictional world (2001, p. 360).

Thirdly, cases of incompleteness give the fiction appreciator a certain, and often pleasurable, freedom when interpreting a work (cf. Eco 1989). Gaps left in the fiction might permit the reader or viewer to imagine whatever they want (as long as it fits whatever *is* mentioned in the work), such as the sound of a literary character’s voice [3]. When appreciating works like Magritte’s painting above, this process of imagining (or at least thinking about) what is not explicitly represented might even be one of the most interesting aspects of the fiction experience.

And lastly, incompleteness is very often deliberately applied to elicit certain interesting narrative or emotional effects in fiction appreciators. Fiction creators might choose to leave obvious gaps in their narratives to deliberately give rise to ambiguity and to leave their audience guessing, to provoke discussion, or even to subvert their expectations (cf. Gualeni 2021, pp. 200-203). This is especially obvious in narratives with open endings.

INCOMPLETENESS IN DIGITAL GAMES

Digital games can plausibly be classified as works of fiction (cf. Tavinor 2009; Bateman 2011; Wildman & McDonnell 2019) [4]. Just like the novels, movies, and paintings described in the last section, digital games are representational works. They are, in other words, props that mandate their players to imagine certain worlds, characters, states of affairs, and events. More precisely, digital games are virtual fictions in the sense that the props they present to players are computer-generated, interactive models. A virtual depiction, as Tavinor explains, is a “depiction that preserves

some functional aspect of its target, and so allows for an interaction of the kind one might have with the target object” (Tavinor 2012, p. 195). Indeed, digital games allow their players to explore the world they represent, as well as interact with the characters they depict, and change the course of the events they prescribe their audience to imagine. As works of fiction, digital games represent these fictional entities and states of affairs in an incomplete fashion.

In the next section, we will discuss how the concept of incompleteness can, and has already been, applied to the fictional worlds represented by digital games. First, however, we will describe how digital games inherit the kinds of incompleteness that characterized non-interactive works of fiction such as novels, paintings, radio shows, comic strips, and movies. We will then turn our attention to a unique kind of incompleteness that has been ascribed to digital games as a result of their being interactive fictions: so-called “forced choice incompleteness” (Wildman & Woodward 2018). Lastly, we will argue that, despite the apparent completeness of contemporary computer-simulated worlds (cf. Ryan 2015, p. 66), these worlds are still inherently and necessarily incomplete.

Digital Games Inheriting Incompleteness from Non-Interactive Media

With the intention of exploring how fictional incompleteness manifests itself in the fictional worlds of digital games, we consider it useful to begin our discussion with forms of fictional poverty that digital games inherited from traditional media forms. Narrative games consisting exclusively (or almost exclusively) of interactions with text, such as *The Sumerian Game* (Addis 1964), the *Zork* series (Infocom 1977-1982), and contemporary text-based Twine games (Friedhoff 2013), inevitably inherit ways in which all kinds of textual representations are incomplete [5].

Despite the fact that they feature user input as a defining aspect of the narrative experience, and allow a degree of freedom in how a reader can traverse a text, they are still incomplete in concentrating their attention on certain fictional events and not others, in simply not mentioning some facts and details, and in only providing a finite set of information about objects or characters that populate their fictional worlds.

The same observation applies to games that employ static visual representations, such as bidimensional backgrounds. Point and click adventures or hidden object games, for example, are inevitably characterized by the same forms of incompleteness that fiction appreciators are exposed to when engaging with images, paintings, visual novels, or photo stories. When playing *Myst* (Cyan 1993) or *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts 1992; see Figure 2), for instance, one cannot obtain more visual information about the gameworld than that which is offered by the interconnected set of flat images that depict their gameworld. Similarly, laser games such as *Dragon Lair* and *Space Ace* (Bluth 1983) rely upon the visual and kinesthetic language of animated movies, and disclose fictional worlds for their audience that are incomplete in ways that films and motion-picture animations are. Despite the interactivity of these games, players cannot change the prescribed cinematographic framing or the pace of the experience, and are not free to explore the gameworld and interact with it as they please.



Figure 2. A Screenshot of *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts 1992)

The examples above show that classic kinds of fictional indeterminacy also characterize the interactive fictional worlds of digital games. The same holds true for the deliberate, narrative uses of incompleteness that we described in the first section of this article, such as ambiguity and open endings. Many game narratives also make use of these devices to elicit emotionally interesting effects. It is relevant to note, however, that the translation of these strategies of deliberate incompleteness to interactive media often entails complications, and might not have the same narrative effects as they do in non-interactive works of fiction. We can illustrate this using an example. Whereas open endings in movies prevent viewers from determining exactly what happened to the characters, these viewers at least know that this last scene is indeed the end of the movie. Let's compare this situation to an open ending in a digital game. The downloadable content (DLC) for the action-adventure digital game *Outer Wilds* (Mobius Digital 2019), called *Echoes of the Eye* (Mobius Digital 2021), ends when the player-character watches a slideshow which depicts them, together with another character they just met but who mysteriously disappeared soon after, sailing away towards the horizon. While

the developers of this game thought that this would be a poetically ambiguous way to end the game, players tended to misinterpret this open ending (Noclip Podcast 2021, 01:12:46). Instead of realizing that this was the end of the DLC, many players took the slideshow as a clue to finding the mysterious characters' whereabouts. In an interview with the game's designers, they refer to this moment as being a consequence of a possible "mistake" on their part, as ambiguous, open endings like this might work in non-interactive media like film, but might just confuse players of interactive fictions (ibid.).

Thus, although digital games can clearly incorporate kinds of incompleteness that characterized more traditional media, strategies of deliberate incompleteness do not necessarily work in the same ways within interactive contexts. Rather than being taken as cases of incompleteness, indeterminacy, or deliberate ambiguity, they could be interpreted by players as invitations to interactively complete the game's fiction or narrative. With this possibility in mind, in the next section, we will turn our attention to this notion of 'interactive completability', which some scholars have identified as a consequence of a kind of incompleteness that is unique to interactive fictions such as digital games.

Forced Choice Incompleteness

Many scholars have pointed out that the interactivity of digital games is closely tied to the incompleteness of their narratives and fictional worlds. When starting a game of *Mass Effect* (BioWare 2007), for example, the gender of player-character Commander Shepard is not yet determined: players get to choose whether they want to play a male or a female version of Shepard (cf. Ricksand 2020, p. 101). This interactive option is only possible because the game originally leaves Shepard's gender open. Nathan Wildman and Richard Woodward describe the incompleteness at work here as "forced choice incompleteness" (2018). Just like the kinds of incompleteness discussed so far in this paper, cases of forced

choice incompleteness are characterized by indeterminacy: neither “Shepard is male” nor “Shepard is female” is a proposition that is prescribed to be imagined by *Mass Effect*. Yet, unlike the examples of incompleteness that we discussed in the previous sections, these interactive cases of incompleteness also *force* players to fill in the gap left by the game. One cannot play *Mass Effect* without choosing to make either “Shepard is male” or “Shepard is female” fictionally true.

While forced choice incompleteness is indeed an insightful way of describing the interactive relation between player and digital games, we argue that it is actually not a kind of incompleteness. Rather, it is a case of interactive completability of the worlds and stories that are disclosed by digital games. By this we mean that the gaps in the game’s fiction that amount to forced choice incompleteness will all eventually be filled in by players (provided they do not stop playing mid-game). As Marissa Willis points out, even though it is indeterminate whether Shepard is male or female in the game *Mass Effect*, Shepard’s gender is very clear and completely determined in any one playthrough of this game (Willis 2020, pp. 105-106). As such, the phenomenon of forced choice incompleteness differs from the incompleteness that is the focus of this paper. While the latter refers to the impossibility of filling in the blanks in a work of fiction with any authority, forced choice incompleteness refers not only to the possibility of filling in the gaps, but also the mandate to do so.

We find it important to point this difference out, as incompleteness and interactive completability have been confused in the past. Jesper Juul, for example, argues that “[w]hile in an incomplete fictional world there are blanks that the player must fill in, an incoherent world prevents the player from filling in the blanks” (2005, p. 132). As Wesp (2014) argues, Juul’s use of the concepts of incompleteness and incoherence is confusing. First of all, when Juul uses the word incompleteness, he refers to the fact that “there are blanks that the player must fill in” (2005, p. 132). This, however, is better described as forced choice incompleteness,

which – as we discussed above – is a manifestation of games’ interactive completability, rather than their incompleteness. Secondly, Juul defines fictional worlds as incoherent when players are prevented from filling in the blanks that are left in these worlds. Yet, it is hard to see how his definition of incoherence diverges from classic fictional incompleteness. Within the philosophy of fiction and narratology (which Juul explicitly relies upon, cf. 2005, pp. 122-123), fictional worlds are defined as incomplete when the absence of some information in the work of fiction prevents the audience from “filling in” certain aspects of these fictional worlds with any authority (Wesp 2014). To maintain conceptual clarity in this paper, we will stick to this philosophical/narratological definition of incompleteness.

The (In)completeness of Virtual Representations

Having clarified our use of incompleteness in digital games, it is necessary to present one additional caveat. In fact, some scholars claim that virtual representations of gameworlds do not leave anything for players to fill in, as they are *complete*. When it comes to the virtual representation of fictional worlds in digital games, technological advances make it increasingly possible to attain realism and completeness. This becomes obvious when we look back at virtual representations in classic arcade games, such as *Space Invaders* (Nishikado 1978). In this game, there is a significant difference between the representations themselves (blocky groups of pixels) and that which they represent (aliens). Aliens in *Space Invaders* are, we argue, very incompletely represented, in the sense that their in-game rendition leaves many aspects of the extraterrestrials undetermined, like the texture of their skin, how (and if) they communicate, and what their goals are. In *Mass Effect 2* (BioWare 2010), on the other hand, aliens are represented by detailed and animated 3D-models and are programmed to have voice lines in their own respective languages and to somewhat intelligently react to players’ in-game behavior.

Mass Effect 2's interactive renditions of aliens thus leave much less for the player's imagination to fill in than the aliens in *Space Invaders*. Indeed, many contemporary games go very far in simulating worlds as completely and realistically as possible. An extreme example is the behavior of horse scroti in *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios 2018), which visibly retract when a horse is taken to colder locations in the gameworld. This example, as well as many others throughout the history of game development, could be invoked to identify a general aspiration towards a higher degree of fictional completeness that accompanies the technical and cultural evolution of games and game technology [6]. A related phenomenon is the pursuit of physical realism and player's explorative and interactive freedom as desirable values in games development (cf. Dormans 2011, pp. 610-611).



Figure 3. A comparison of the representation of enemy aliens in *Space Invaders* (left) and *Mass Effect 2* (right) (taken from BioWare 2021, 93)

One notable consequence of this tendency towards completeness and realism is that it is sometimes hard to distinguish between the virtual representation (the interactive, computer-generated model) and that which is represented by it (the fictional entity that the representation prescribes us to imagine). We believe that this difficulty lies at the base of scholarly arguments about fictionality having no role to play within the experience of digital games. According to some scholars, the objects and characters presented in digital gameworlds are not fictional entities, but virtual ones. Both Aarseth and Chalmers, for example, write about “virtual dragons”, explicitly stating that these dragons are not fictional

because they can actually be interacted with (Aarseth 2007, p. 37) or because they are not merely imaginary, but actually existent, computer-generated, interactive models (Chalmers 2017, p. 320). Such arguments, however, threaten to confuse the prop for what it represents: there is indeed an actual, computer-generated model of a dragon, but it only appears to us as a dragon because that is what this virtual object prescribes us to imagine. The model or prop is virtual, in the sense that it is interactive and upheld by the relevant software and hardware, but the dragon is fictional.

In the context of our discussion of incompleteness of digital game objects, the confusion between virtual and fictional objects in digital games is especially problematic. After all, virtual models are closed systems: as pieces of software, they are internally consistent and logically complete (cf. Ryan 2015, p. 66). One could learn everything there is to know about a virtual model of a dragon by simply examining the coding of the game in which it appears. This, however, does not mean one would thereby also learn everything there is to know about the fictional dragon that is prescribed to be imagined by this virtual model, such as its age or its motivations for attacking the player. Confusing the virtual model for the fiction it represents might thus lead one to mistakenly believe that the fictional worlds represented in digital games are complete.

James Ryan, for example, suggests that “due to the nature of computer simulation,” storyworlds like the one procedurally generated in the game *Dwarf Fortress* (Bay 12 Games 2006) are in fact complete (Ryan 2015, p. 63) [7]. He states that everything that is true about the world represented in *Dwarf Fortress* will, at least at some point in time, be stored in the game data (ibid., p. 64). This means that, whenever a certain aspect of the fictional gameworld is not modeled or upheld by this data, it is simply not part of that world (ibid., p. 65). He gives the example of the player-character in a specific playthrough of *Dwarf Fortress*, whose avatar is not modeled as having a mole on his left shoulder. In a novel, Ryan admits, it would be weird to conclude that it

is fictionally true that a character does not have a mole on their shoulder simply because this mole is not described in the work: rather, it is indeterminate. In a simulated world “whose ontology is explicitly represented as structured data”, on the other hand, he feels it intuitive to conclude that, as the mole is not modeled, it is fictionally not there (*ibid.*, p. 65). Instead of interpreting the existence of the mole as undetermined, Ryan takes the system to represent the fictional absence of the mole.

Yet, as we will further elaborate on in the next section, things might very well be fictional within the worlds of digital games even if they are not explicitly modeled as such. When a player of a 3D digital game gets the game-camera stuck inside of the body of a game character and finds no organs there, for example, this does not necessarily mean that, fictionally, this character does not have organs. As virtual representations, gameworlds might be complete from a logical or mathematical perspective, but they remain incomplete as works of fiction: they inevitably lack representations of things and events that might nevertheless be fictionally true. It would be wrong to take this absence of representation as a representation of absence. The fact that the representation of the player-character’s organs is missing in the game should not be taken to mean that the organs are represented as missing.

Vice versa, not everything that is modeled in a game is fictionally the case within the represented gameworld. Very often, virtual representations take shortcuts, using stand-ins or repetitions of game assets as representations that should not be taken literally by players. A forest in a game often consists of repetitions of the same tree, but that does not mean that the player is prescribed to imagine the forest as being composed of multiple instances of the same tree. Rather, the game is incomplete with regard to the specific appearance of every individual tree, because it would be time-consuming and expensive to actually model thousands of them. In the following section of this article, we will discuss some examples

of the kind of incomplete virtual representations mentioned in the last two paragraphs.

NEW EXPERIENCES OF INCOMPLETENESS IN DIGITAL GAMEWORLDS

By virtue of their interactively disclosing fictional content, virtual representations of digital gameworlds can avoid some of the types of incompleteness that characterize non-interactive works of fiction. Unlike when appreciating texts, images, theater plays, or movies, players are relatively unrestricted by the narrative directions and the cinematographic perspectives imposed by the fiction's creators. They often have control over the game camera movements and the pace and the development of the plot. As such, they have the possibility to bring into view parts of the fictional world that would not be part of the game experience if no actions were undertaken. In fact, as discussed before, many cases of incompleteness in digital games are actually cases of interactive completeness.

Yet, the interactivity of virtual representations in digital games also has important consequences for players' perception of the incompleteness of the represented gameworlds. As mentioned in the first section of this article, appreciators of traditional, non-interactive works of fiction are usually not bothered by the incompleteness of descriptions and depictions of fictional states of affairs. Simply put, the gaps left in the fiction are not the focus of the fiction experience, which is concerned with what the work of fiction does describe, depict, or otherwise communicate for appreciators to imagine. Within the interactive experience of digital games, however, incompleteness is often explicitly encountered by players. As we will elaborate on in the following sections, the incompleteness of digital gameworlds, due to the interactive and often apparently fictionally complete contexts in which it appears, can have the effect of disappointing players.

Players might experience something akin to *Weltschmerz* whenever the artificial constitution of the virtual world becomes clear to them. The term *Weltschmerz* captures a feeling that is often translated in English as “world-weariness”, and indicates the disappointing sensation that a world is inadequate to satisfy our intellectual and emotional aspirations (Gualeni 2019, pp. 8-9).

In the next three sections, we will focus on three types of representational incompleteness that are specific to digital games, and that can evoke the kind of dissatisfaction described above. Note, however, that these three categories are often non-mutually exclusive, and that there are some cases – even among the examples we will discuss – that fall under multiple categories at the same time. Section 3.1 will focus on the poverty of the affordances of virtually represented objects. Section 3.2 discusses the audiences’ direct experience of the boundaries of virtual representations of gameworlds, and players’ inability to authoritatively imagine what is beyond them. Section 3.3, lastly, focuses on repeated assets within digital gameworlds, and argues that these iterated representations can be interpreted as a kind of incompleteness. We consider all of these examples as exhibiting true incompleteness, that is: as incomplete fictional situations that cannot be completed by means of players’ interactions during gameplay. It is also important to emphasize that the examples we will discuss are not mere cases of incompleteness that digital games have inherited from their non-interactive forebears, such as novels and movies, but are rather original and specific to the technologically mediated and interactive ways in which contemporary digital games represent their worlds.

Interactive Poverty

Not all objects within a videogame are created equal: only some of the objects that players can encounter in a game allow for some forms of interaction. The majority of game objects are an inert part of the experiential background, mostly serving as worldbuilding

devices and/or to limit players' possibility to navigate the digital gameworld (think of strategically placed bookcases, walls, or unpassable crags). Moreover, even when game objects are represented as interactable, they only allow limited and very specialized possibilities for action. In-game doors, for example, can typically be locked, unlocked, opened, or closed by players, but not lifted off their hinges, painted on, or used to build a fire [8]. What we identify here is a kind of incompleteness that emerges from the ways in which action possibilities and affordances are modeled and represented in interactive fiction. Many virtual models in digital games invite players to imagine undertaking certain actions on or towards the fictional objects that they represent, but are very specific as to which actions are possible. Often, these virtual models do not offer players any information on what could become fictional were other actions allowed, nor do they give clear reasons as to why these other actions are not possible in the first place.

There are, of course, practical reasons behind this incompleteness in the representation of action possibilities in digital games. Firstly, modeling every imaginable action possibility would likely be impossible, or at least unthinkably expensive and time-consuming for game developers. Secondly, similar to what we described in Section 1, the poverty of affordances in digital games might be helpful in framing players' expectations regarding the fictional world and the development of the plot, as well as guiding their interpretations of the game and expectations of it. The focused paucity of interactive options is likely what makes gameplay possible and enjoyable in the first place. Christopher Thi Nguyen describes how the limited agencies that players have within gameworlds cause a particular kind of pleasurable clarity: “[h]armonies between agent and world are easier to achieve when the agent is thinner, simpler, and clearer, and when the world has been temporarily cleared of various ambiguities and complexities” (2020, p. 68). The poverty of player affordances in *Dark Souls III*, for example, plays an important role in making the goals to be pursued in the game clear and intuitively graspable for their

intended audience. The fact that certain elements of the game, such as the blades of grass, the trees, and the walls of the buildings in Figure 4, respond to the player-character's actions in very minimal ways clarifies to players that they are part of the background, function as boundaries and scenographic props, and should not be the focus of attention while playing. Through this interactive poverty, the developers communicate their intentions to the players and establish for them what Nguyen calls a "crisper context for action and evaluation" (ibid.).

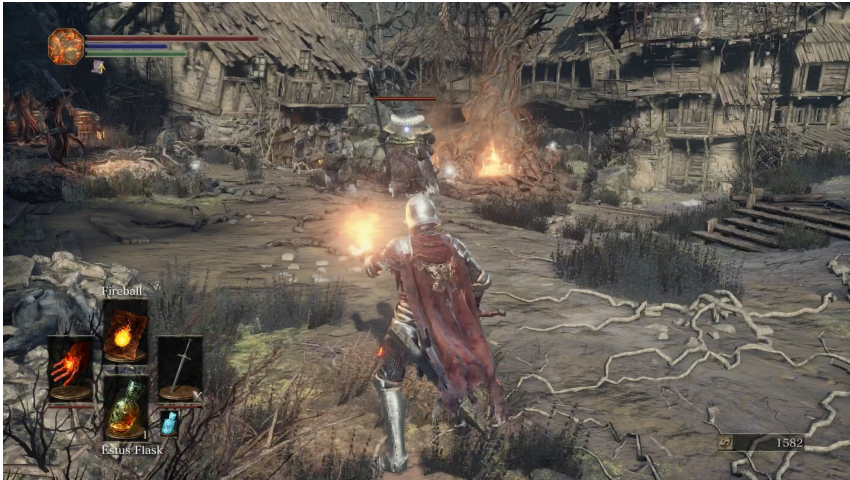


Fig. 4: This screenshot taken from *Dark Souls III* (FromSoftware 2016) shows the player-character performing a fire spell in the Undead Settlement

The incomplete representation of action possibilities in digital games can, however, also cause dissatisfaction and ambiguity. Let us briefly illustrate this using the example of the trees in the Undead Settlement level of *Dark Souls III* (cf. Figure 4). As mentioned before, the virtual props representing these trees are especially poor, not giving players the means to imagine this fictional tree being cut, burned, or chopped. This causes two problems. The first problem has to do with the fictional truths that can be ascribed to the trees in *Dark Souls III*. Clearly, despite what is seemingly represented in this game, it would be farfetched to conclude that the trees in Undead Settlement are fictionally

indestructible super-trees. It would be more charitable to interpret *Dark Souls III* not as representing non-interactive trees, but rather as non-interactively representing trees. That is, the trees in the Undead Settlement should not be taken as fictionally unresponsive to anything that happens to them, but as incompletely represented: numerous action possibilities have not been included in the representation of these particular trees, and players are left to guess how they would fictionally react to being cut, burned, or chopped.

The second problem has to do with player experience, and the negative appraisals players are likely to have of their overt encounters with incomplete representations of action possibilities in digital gameworlds. Obviously, all trees represented in novels, paintings, comics, or movies are incomplete with regard to interaction possibilities, as none of these works of fiction even allow for interactions with their represented content in the first place. However, due to the interactive context in which the representations of trees in digital games are encountered, and the expectations that come with this, the incomplete representation of their interactive possibilities might be a source of disappointment for players. Situations like these might lead to a break-down of “agency” in the sense described by Wardrip-Fruin et al., as a phenomenon “that occurs when the actions players desire are among those they can take (and vice versa) as supported by an underlying computational model” (2009, p. 1). Whenever a virtual model does not include action possibilities that players might expect on the basis of what this model represents within the fictional world, disappointment might follow. In relation to this experiential – and even existential – dissatisfaction that currently characterizes our experience of digital gameworlds, researcher and developer Mike Cook argues that “we dream of doing and being a particular thing in a world, and then we find ourselves unable to do it. It is a typical 21st century condition—to be trying our hardest to escape into a digital world and then realize that we cannot act in the way we wanted. It is almost like being in a nightmare where one is unable to move one’s arms, or to speak” (Cook in Gualeni 2019, p. 12).

Experiencing the Boundaries of the World

Every fictional world is spatially incomplete. It is impossible to completely reconstruct Hogwarts based on the *Harry Potter* books, just like it is impossible to imagine with any authority what the fictional world represented by a painting looks like beyond the frame of the painting, or what is on the other side of a closed door in a movie if the camera never goes behind it (and it is not otherwise described or represented). Within non-interactive works of fiction, these boundaries of represented worlds rarely raise questions or problems. The fictional spaces that are not important to the narrative or depiction are simply not mentioned or represented. The incompleteness of digital gameworlds, on the other hand, is often obvious and directly experienced by players. The interactive and immersive qualities of the relatively rich and extensive fictional worlds of digital games make it so that players, in the guise of their avatars, often literally bump into the boundaries of the representation of these worlds. In a way that largely depends on game genre, these boundaries can coincide with the sides of the screen (for example in fixed-screen arcade games and many casual puzzle games), or exist as tridimensional elements that players are not supposed to be able to climb or traverse. Depending on the narrative context of the game, the latter can be represented as walls, ceilings, sturdy barricades, steep crags, force fields, walls of mist, empty stretches of open sea, or even unembellished and invisible colliders that preclude further advancement and exploration.

It is quite obvious why digital gameworlds have these kinds of boundaries: just like the poverty of affordances described in the previous section, the spatial incompleteness of these worlds is often motivated by practical and financial reasons, as well as the desire to give players clear directions as to how they should interact with the represented world and where they should go next. Yet, problems arise due to the overt way and the interactive context in which this incompleteness becomes apparent.

Once again, limitations of gameworld representations cause problems regarding the fictional truths that players are mandated to imagine. As mentioned before, in non-interactive works of fiction, what lies beyond the limits of the represented worlds is simply absent in the work. In digital games, however, the parts of the fictional gameworld that are not overtly represented become jarringly apparent to players in the shape of boundaries that they cannot overcome, but which they often literally bump into. One potential problem, here, is that players could take these boundaries of the representation of the fictional world as representations of boundaries within this world. But this would probably not be right. Instead of being mandated to imagine that the fictional world actually ends where its representation ends, players are prescribed to imagine that the fictional worlds of digital games are vaster than whatever limited portion of it they get to experience during gameplay.

A second, related problem has to do with player experience. The encounter with the limits of incompletely represented gameworlds reminds players that what they are exploring and interacting with is not a vast and mysterious world, but a glorified dollhouse: a plaything that was designed to be used and experienced within set confines. Due to the interactive context in which they are encountered, experiences of limits that are impossible to trespass can detract from player enjoyment. In non-interactive fiction, spatial incompleteness is often an appeal to the appreciator's creativity, and an opportunity for them to freely imagine what is not overtly represented in the work. In digital games, on the other hand, the same kind of incompleteness is often experienced as curtailing players' exploratory freedom. After all, spaces that are not overtly represented in games can still be painfully present in the shape of mercilessly impassable barriers that halt every attempt at further exploration and that can make players feel disappointed about the incompleteness of the gameworld.

A similar dissatisfaction can be elicited by the fact that the gameworld was developed to be experienced at a certain

perceptual scale. Some elements of games are supposed to be noticed only in passing (i.e., while busy pursuing more relevant in-game tasks), and not be the focus of detailed inspection. Examining certain game elements, such as a brick wall or the leather-bound cover of books, reveals that there is only a certain amount of detail and work put into them: they are poor props that were not supposed to be carefully scrutinized.



Fig. 5: This screenshot taken from Elden Ring (FromSoftware 2022) reveals how certain textures (for example the stone wall on the left) were designed to sustain close inspection, whereas others (the painting on the right) were optimized to be seen from a distance.

Upon closer examination, in fact, those poor objects do not offer players an increasing amount of information or detail. Instead, their crude geometry and the blurring of their textures demonstrate that the game can only hold up the appearance of a phenomenologically rich world within a narrow experiential bandwidth. As soon as we exceed that bandwidth, the illusion wavers and players are once again reminded that they are interacting with an incomplete construct that merely alludes to the experiential richness of the actual world.

To conclude this section, it is important to note that interactive incompleteness also systematically takes place in a gameworld in

ways that are not directly initiated or influenced by the player-character. Think, for example, of how tree leaves in a game might be animated to simulate the presence of a light breeze that does not, however, affect the mane of a nearby horse. This behavior may not necessarily indicate that the breeze is highly discerning in terms of what it affects, but rather that its effects may be incompletely represented.

Repetitions of Game Assets

One final and particularly interesting way in which digital gameworlds reveal themselves to us as incomplete props is the repeated appearance of game assets within these worlds. The incompleteness of the gameworld does not, in this case, manifest itself through gaps in its representation, but rather through the presence of obvious placeholders for elements of the gameworld that are not overtly represented. What we are talking about are game assets that make it impossible for players to imagine with any authority what is fictionally there, as they are placeholders for something the game designers did not actually include in the game. Typically, such placeholders consist of game assets that are repeated many times throughout the gameworld. Think, in this regard, of game characters repeating certain voice lines or movements, or of obviously recurring patterns within the texture of game assets, such as large bodies of water.

A clear example of this can be found in the digital game *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017; see Figure 6). Almost every room of the manor in which this game takes place features bookshelves and libraries. The manor can be said to house thousands of publications. The actual in-game assets of books are, however, very limited, consisting only of a few dozen. In other words, every single book can be encountered multiple times within the manor where the game takes place. Although it might not be obvious, we argue that this entails a kind of incompleteness. After all, this game is very probably not advancing the fictional

assets are often deployed as easy ways of fleshing out the fictional world. Whenever players inspect them more closely, however, they see these assets as an indication of the poverty and incompleteness of the gameworld. That which, at first, seemed like an elaborate virtual library, is exposed as a poor prop.

Now, we should note here that the books in the in-game manor are assets that are not specifically interactable, and the presence of which merely contributes to the thematic background of the in-game locations. Books, trees, and similar assets that are often repeated in digital games are meant to be perceived in passing, and not to occupy the forefront of the experience of gameplay. The dissatisfaction players potentially feel about this kind of incomplete representation might, however, significantly increase when game designers repeat more important game assets. When just having saved a little girl who is being attacked by monsters in the woods in *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015), for example, a player might be particularly disappointed if, just a few minutes later, they happen to notice a number of girls with exactly the same face running around in the streets of a nearby city.

CONCLUSION

This paper's contribution to game studies consists of presenting and analyzing forms of fictional incompleteness that are commonly encountered as part of the experience of computer-mediated interactive fictions such as digital games. In doing so, we did not focus on the interactive kind of forced choice incompleteness that philosophers of fiction have discussed in the past. Rather, and with a focus on digital games, we distinguished various forms of incompleteness in digital games based on a more classic understanding of the concept. While some of those forms were recognized to be compatible with the incompleteness that characterizes non-interactive fictions (such as novels, paintings, and films), some ways in which fictional worlds are only partially presented to their users are unique to computer-mediated fictions.

Among these ways, we specifically focused on the inevitable incompleteness of in-game affordances, the unique ways in which players experience the boundaries of gameworlds, and how incompleteness in digital games becomes apparent in the encounters with repeated instances of the same game assets (sound effects, textures, objects, indistinguishable non-player characters, and so on).

In several sections of our paper, we tied these unique and new forms of fictional incompleteness to fundamental beliefs that can be recognized as guiding how games are currently developed, understood, and valued as social objects. To be more specific, we linked the emergence of those forms of indeterminacy to the emphasis that contemporary game design and game development arguably puts on values such as (physical and perceptual) realism and players' freedom in pursuing activities such as exploration, interaction, and in-game progress. What we hoped to show with this article is that the fictional incompleteness of digital gameworlds reveals the current (economical and technical) impossibility of fully pursuing those values, and fulfilling those aspirations.

ENDNOTES

[1] We do not consider unmentioned fictional states of affairs that are nevertheless obvious "gaps" of this kind. As Pavel writes: "The laws of nature that are not specifically contradicted by the text belong to its worlds: a few notorious cases aside, [...] every child born in fiction having been engendered by a human father, there is no reason to doubt this regularity as long as the text signals no exception" (Pavel 1986, p. 105). Likewise, the *Harry Potter* stories are probably not incomplete with regard to Harry having a liver or not: knowing that he is human, we can with some authority assume that it is implied that he has one (see also Heintz 1979, p. 92; Walton 1990, pp. 142-143).

[2] It might be added that Blanchot's observation is not only true for works of fiction, but holds for any kind of representation.

[3] It is not uncommon for people, who see a movie based on a book that they have read, to be frustrated about the fact that the movie characters are not like what they imagined the book characters to be. This happens even when the actors have been cast based on the few details about these characters that could be found in the book (see also Iser 1978, p. 283).

[4] Aarseth (2007) argues that the content of digital games is better understood as having a virtual constitution, rather than a fictional one. As argued by Wildman and Woodward, however, there is no obvious incompatibility between Aarseth's understanding of 'virtuality' and an understanding of fictionality as 'that which is prescribed to be imagined' (cf. Wildman & Woodward 2018, p. 125). Our approach in this article follows scholarly analyses that discuss most digital games as interactive fiction (cf. Robson & Meskin 2012; Schulzke 2014; Van de Mosselaer 2020). The qualifier 'most' is necessary here because some digital games, such as *Tetris* (Pajitnov 1984), are not commonly discussed as interactive fiction. We do not elaborate on this issue here, as this article only references examples taken from games that are uncontroversially considered to be works of fiction.

[5] In referencing digital games, we followed the format proposed by Gualeni et al. in their 2019 paper *How to Reference a Digital Game*.

[6] As Françoise Lavocat writes, however, this possibility to minimize incompleteness in the representation of fictional gameworlds need not have an impact on a game's success (Lavocat 2019, p. 280). A game like *Undertale* (Fox 2015), which makes use of retro, pixelated two-dimensional visuals, arguably manages to evoke a vivid fictional world, and has been positively appraised by players.

[7] We do not think that Ryan's argument that we describe here would differ significantly if it were applied to non-procedurally generated storyworlds. Moreover, it is noteworthy that Ryan nuances his claim about the completeness of simulated storyworlds later in the same text, where he (somewhat paradoxically) admits that all simulations have gaps (2015, p. 67; 145). However, he contends that even if computer-simulated worlds are not in fact complete, it at least *feels* like they are (2015, p. 65). Ryan does not identify anything unique here about the worlds depicted in digital games, however. After all, every well-designed fictional world, be it one that is represented through text, images, or virtual models, will likely feel complete to the willing or immersed appreciator. As we argued before, appreciators of fiction will very likely fill in many of the gaps left by the work, or be unbothered by these gaps simply because they are an inherent part of any kind of fiction experience.

[8] The fictional poverty of in-game doors and the various ways in which they can be represented and understood as doors in interactive fiction are the themes of a small, experimental adventure digital game (a playable essay of sorts) titled *Doors (the game)* (Gualeni & Van de Mosselaer 2021; <https://doors.gualeni.com>)

REFERENCES

12 Bay Games. *Dwarf Fortress* [PC]. Digital game designed by Tarn Adams and Zach Adams and published by 12 Bay Games, 2006.

Aarseth, E.J. "Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games." *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies* vol. 9 (2007): 35-44.

Addis, M. *The Sumerian Game* [IBM 7090]. Digital game designed and written by Mabel Addis and programmed by William McKay, 1964.

Blanchot, M. *The Work of Fire*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1995 [1975].

Bluth, D. *Dragon's Lair* [Arcade LaserDisc]. Digital game developed by Advanced Microcomputer Systems and published by Cinematronics Digital Leisure, 1983.

Bluth, D. *Space Ace* [Arcade LaserDisc]. Digital game developed by Advanced Microcomputer Systems and published by Cinematronics Digital Leisure, 1983.

BioWare. *Mass Effect* [XboX 360]. Digital game directed by Casey Hudson and published by Microsoft Game Studios, 2007.

BioWare. *Mass Effect 2* [XboX 360]. Digital game directed by Casey Hudson and published by Electronic Arts, 2010.\

CD Projekt Red. *The Witcher III: Wild Hunt* [PlayStation 4]. Digital game directed by Konrad Tomaszkiewicz, Mateusz Kanik, and Sebastian Stępień and published by CD Projekt, 2015.

Chalmers, D.J. "The Virtual and the Real." *Disputatio* vol. 9, no. 46 (2017): 309-352.

Cyan. *Myst* [Microsoft Windows]. Digital game directed by Rand & Robyn Miller and published by Broderbund Software Inc, 1993.

Eco, U. *The Open Work*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989 [1962].

Fox, T. *Undertale* [PlayStation 4]. Digital game developed and published by Toby Fox, 2015.

FromSoftware. *Dark Souls III* [PlayStation 4]. Digital game directed by Hidetaka Miyazaki, Isamu Okano, and Yui Tanimura, and published by Bandai Namco Entertainment, 2016.

FromSoftware. *Elden Ring* [PlayStation 5]. Digital game directed by Hidetaka Miyazaki and Yui Tanimura, and published by Bandai Namco Entertainment, 2022.

Friedhoff, J. "Untangling Twine: A Platform Study". In the *Proceedings of the 2013 DiGRA International conference* in Atlanta, GA, United States. Digital Games Research Association (DIGRA). http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_67.compressed.pdf

Giant Sparrow. *What Remains of Edith Finch* [PlayStation 4]. Digital game directed by Ian Dallas and published by Annapurna Interactive, 2017.

Gualeni, S., Fassone, R., and Linderoth, J. 2019. "How to Reference a Digital Game." In the *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference* in Kyoto, Japan. Digital Games Research Association (DIGRA). http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_50.pdf.

Gualeni, S. "Virtual World-Weariness: On Delaying the Experiential Erosion of Digital Environments." In *The Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and its Meaning for the Real*, edited by A. Gerber and U. Goetz, pp.153-165. Bielefeld, Germany: Transcript, 2019.

Gualeni, S. "Fictional Games and Utopia: The Case of Azad." *Science Fiction Film & Television* vol. 14, no. 2 (2021): 187-207.

Gualeni, S., and Van de Mosselaer, N. *Doors (the game)*, digital game developed with Diego Zamprogno, Rebecca Portelli, Costantino Oliva, et al., available to play online at <https://doors.gua-le-ni.com>, 2021.

Heintz, J. "Reference and inference in fiction." *Poetics* vol. 8, no. 1-2 (1979): 85-99.

Infocom. *Zork*. Digital game series designed by Tim Anderson, Mark Blank, Dave Lebling, and Bruce Daniels and published by Personal Software, Infocom, and Activision, 1977-1982.

Iser, W. *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1978.

Jesper, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

Kafka, F. *The Metamorphosis*. Edited and translated by Stanley Corngold. New York: Bantam, 1972 [1915].

Lavocat, F. "Possible Worlds, Virtual Worlds." In *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, edited by A. Bell and M.L. Ryan, pp. 272–295. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019.

LucasArts. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* [Microsoft Windows]. Digital Game directed by Ron Gilbert and published by LucasArts, 1992.

Mobius Digital. *Outer Wilds* [PlayStation 4]. Digital game directed by Alex Beachum and published by Annapurna Interactive, 2019.

Mobius Digital. "Echoes of the Eye" [PlayStation 4]. Expansion for the digital game *Outer Wilds* directed by Alex Beachum and published by Annapurna Interactive, 2021.

Nishikado, T. *Space Invaders* [Arcade]. Digital game developed by Taito and published by Taito, 1978.

Noclip Podcast. *Outer Wilds Developers Break Down Echoes of the Eye* | Noclip Podcast #49. Video. YouTube, 19 November 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=tz8Sw6X-knM>.

Pavel, T.G. *Fictional worlds*. Harvard University Press, 1986.

Pajitnov, A. *Tetris*. Digital game developed by Alexiey Pajitnov and Vladimir Pokhilko, 1984.

Ricksand, M. "Walton, Truth in Fiction, and Video Games: A Rejoinder to Willis." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* vol. 78, no. 1 (2020): 101-105.

Robson, J., and Meskin, A. "Fiction and Fictional Worlds in Videogames." In *The Philosophy of Computer Games*, edited by J.R. Sageng, H.J. Fossheim, and T.M. Larsen, pp. 201-217. Dordrecht, The Netherlands: Springer, 2012.

Rockstar Studios. *Red Dead Redemption 2* [PlayStation 4]. Digital game directed by Imran Sarwar and published by Rockstar Games, 2018.

Rowling, J.K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury Publishing, 1997.

Ryan, J. "Curating simulated storyworlds." PhD Dissertation at the University of California, Santa Cruz, 2018

Ryan, M.L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001

Schulzke, M. "Simulating philosophy: Interpreting video games as executable thought experiments." *Philosophy & Technology* vol. 27, no. 2 (2014): 251-265

Tavinor, G. *The Art of Videogames*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009

Tavinor, G. "Videogames and Fictionalism." In *The Philosophy of Computer Games*, edited by J.R. Sageng, H.J. Fossheim, and T.M. Larsen, pp. 185-199. Dordrecht: Springer, 2012.

Van de Mosselaer, N. "The Paradox of Interactive Fiction: A New Approach to Imaginative Participation in Light of Interactive Fiction Experiences." PhD Dissertation at the University of Antwerp, Belgium, 2020

Walton, K.L. *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.

Wardrip-Fruin, N., Mateas, M., Dow, S., and Sali, S. "Agency Reconsidered." *DiGRA Proceedings 2009*

Wesp, Edward. "A too-coherent world: Game studies and the myth of 'narrative' media." *Game Studies* vol. 14, no. 2 (2014).

Wildman, N. & Woodward, R. "Interactivity, fictionality, and incompleteness." In *The Aesthetics of Videogames*, edited by J. Robson and G. Tavinor, pp. 112-127. New York (NY): Routledge, 2018.

Williams, J.R.G., and Woodward, R. "The Cognitive Role of Fictionality." *Philosophy and Phenomenological Research* vol. 102, no. 2 (2021): 423-438.

Willis, M.D. "Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* vol. 77, no. 1 (2019): 43-53

Willis, M.D. "The Importance of the Playthrough: A Response to Ricksand." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* vol. 78, no. 1 (2020): 105-108.

4.

Teoría del monstruo y game studies: un estudio de caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*

Rafel Guardiola Marí

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 95-121. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

Monster Theory and Game Studies: A Case Study for *The Witcher 3: Wild Hunt*

ABSTRACT

Monstrosity and monstrous creatures are elements that are not alien to the world of cultural and literary studies. The appearance of the monstrous calls into question the system of values that are transmitted through hegemonic discourse and allow the human

condition to be analyzed through different perspectives. With this in mind, this paper aims to analyze how the monstrous element stands as one of the main agents of discourse creation in the video game *The Witcher 3: Wild Hunt* and its cultural, videoludic and literary implications. Likewise, the construction of humanity and monstrosity will both be addressed via the analysis of characters and/or situations and making use of a basic concept for our investigation: articulated monstrosity.

Keywords

Monster Theory, Game Studies, cultural studies, The Witcher, monster, monstrosity, articulation, articulated monstrosity.

Resumen

La monstruosidad y las criaturas monstruosas son elementos que no resultan ajenos en el ámbito de los estudios literarios y culturales. La aparición de dicho elemento pone en cuestión el sistema de valores que se transmiten a través del discurso hegemónico y permiten analizar la condición humana desde múltiples perspectivas. Así, este trabajo pretende analizar cómo el elemento monstruoso se erige como uno de los principales agentes de creación de discurso en el videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt*, así como sus implicaciones culturales, videolúdicas y literarias. Asimismo, se incidirá en la construcción de la humanidad y la monstruosidad a través del análisis de personajes y/o situaciones narrativas mediante el uso de un concepto básico para nuestra investigación: la monstruosidad articulada.

Palabras Clave

Monster Theory, *Game Studies*, estudios culturales, *The Witcher*, monstruo, monstruosidad, articulación, monstruosidad articulada.

INTRODUCCIÓN

“Todo juego significa algo”. Para Huizinga (1938) el acto de jugar (*play*) es un acto de *poiesis*, es decir, un acto de creación. Para él, todo juego significa algo (“all play means something”), por lo que lo considera una práctica significativa. Esta manera de entender el juego coloca claramente la acción de jugar como una práctica significativa desde el punto de vista de los estudios culturales, entendiéndola como “aquellos comportamientos que conllevan creación de significado en los que la gente participa” (Hall 1997; Barker 2003). Si atendemos que para Huizinga “play is one of the main basis for civilization” (1938 [1944], 5), no es de extrañar que, desde hace ya algunas décadas, los videojuegos hayan ido creciendo en popularidad e importancia como medio de difusión.

Autores como Navarro-Remesal (2016, 11), en ese sentido, consideran que el videojuego es un tipo de texto cuyo lenguaje y códigos son reconocibles por casi todo el mundo. Asimismo, también considera que funcionan como “contenedores y creadores de contenidos culturales” (Navarro-Remesal 2016, 12). Estas ideas se relacionan con ideas de autores como Muriel & Crawford (2018), quienes consideran que los videojuegos, además de ser objetos culturales de gran relevancia, también apuntan al crecimiento de una cultura (o subcultura) que gira alrededor del videojuego, con rasgos de identidad propios.

Así pues, es importante destacar que los videojuegos son un objeto cultural diseñado. Las implicaciones de este hecho son múltiples, y tienen en consideración una vertiente ética (Sicart 2009), emocional (Frome 2007; 2019 & Bura 2008) y, por supuesto, una

incidencia sobre los márgenes de acción del jugador (Navarro-Remesal 2016), el diseño narrativo, la implementación de mecánicas y una gran cantidad de los elementos potencialmente discursivos del videojuego. Todos estos elementos en conjunto son los que dotan al videojuego de capacidad discursiva.

De esta manera, nuestro análisis parte del estudio de la monstruosidad propuesto por Cohen (1996), quien plantea su estudio como un *modus legendi*, es decir: una metodología para ‘leer’ cultura a través de los monstruos que esta engendra. Esto se conoce como la Teoría del Monstruo y supone analizar la monstruosidad como forma de ser (ontológica), como gatillos para nuestra psique arraigados en el inconsciente (psicoanalítica) o como representaciones de un ‘otro’ (representativa) (Levina & Bui, 2013), tal y como resumimos en la Figura 1.



Figura 1: esquema sobre las aproximaciones de lo monstruoso según Levina & Bui. Elaboración propia.

Tradicionalmente, desde la aparición del texto de Cohen, los estudios acerca de la monstruosidad (Levina & Bui 2013; Weinstock 2020; entre otros) remarcan la dimensión cultural del cuerpo del monstruo, la recurrencia (intertextual¹) del monstruo, la

1. Entendida como propone Barthes, es decir, la creación de significado que se da gracias a la relación entre múltiples textos ya que no existe una única fuente para él ni puede considerarse como un ente estable.

aparición del monstruo como elemento causante de una crisis, la alteridad del monstruo y su diferencia, la dificultad para conocer a la criatura², entre otras, por lo que las tres aproximaciones son complementarias, no necesariamente excluyentes. Al igual que ocurre con otras investigaciones enmarcadas en el campo de los estudios culturales, la significación de la monstruosidad es más relevante si esta se articula (es decir, trabaja en conjunción con otro elemento con el que no necesariamente tiene que ir siempre asociado). Llamamos a esto ‘monstruosidad articulada’ y es un concepto interesante para aplicar en nuestro análisis.

En el estudio de los videojuegos, generalmente se ha aceptado la premisa de que estos monstruos funcionan únicamente como una estrategia deshumanizadora de los obstáculos que deben ser superados por el jugador, como expone Jaroslav Švelch (2013), si bien este mismo autor afirma que mediante el uso de la Inteligencia Artificial en algunos videojuegos se ha podido observar una monstruosidad mucho más cercana a la fílmica y la defendida por los estudios de lo monstruoso (Švelch 2020). Nuestra postura para este trabajo es que es posible encontrar videojuegos, como es el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, en los que mediante la conjunción de los elementos formales, lúdicos y narrativos que conforman el texto videolúdico podemos acceder a una dimensión mucho más cercana a la propuesta por la teoría del monstruo y que va más allá de una estrategia deshumanizadora para los obstáculos lúdicos del texto.

METODOLOGÍA

Desde este punto de vista, la discursividad de la monstruosidad en los videojuegos no es exclusiva de los elementos narrativos que se puedan dar en el texto videolúdico, sino que los entendemos en conjunción con los elementos formales que antes hemos

2. A causa de su “*Ontological liminality*”, es decir, la concepción del monstruo “ni como una cosa ni como otra” o como “esa cosa y esa otra cosa”. Básicamente hace referencia a su dificultad a la hora de ser categorizados.

mencionado. De este modo, para analizar la monstruosidad en el texto videolúdico vamos a seguir dos caminos entrecruzados: por un lado, tenemos que analizar los personajes monstruosos que aparecen en él y, por otro lado, debemos tener en consideración los diferentes elementos de significación del videojuego y seleccionar cuidadosamente aquellos aspectos a los que queremos acercarnos para nuestro estudio.

Esto nos lleva, necesariamente, a una metodología híbrida en la que aunamos elementos propios de la Monster Theory con elementos del análisis del videojuego:

Monster Theory & Building Blocks

Además de la ya mencionada teoría del monstruo introducida por Jeffrey Jerome Cohen en 1996, nos servimos de diversos teóricos de lo monstruoso que han ampliado sobre lo ya expuesto por este último. Con esto, y con el concepto de monstruosidad articulada que hemos trabajado anteriormente, queremos analizar cómo funcionan las criaturas monstruosas en *The Witcher 3*.

Asimismo, queremos analizar elementos relativos al Contexto, al *game overview* y algunos aspectos formales. En este caso, los *Building blocks* propuestos por Fernández-Vara (2015) son un elemento primordial para nosotros:

- Contexto, con especial énfasis en: género del juego, contexto sociocultural de creación, su relación con otros medios, y el contexto dentro del juego.
- *Game overview*: historia y mecánicas del juego.
- Aspectos formales: *values* (aquello que queda marcado positivamente o negativamente por su significación lúdica), diseño de toma de decisiones y representación.

De esta manera queremos llevar a cabo un análisis de dos *quests*, entendidas como el elemento ludonarrativo básico y menor en el que se pueden dividir las distintas secciones del juego.

OBJETIVOS

Con esto, y siguiendo un análisis más discursivo que esquemático, queremos indagar sobre dos cuestiones como punto de partida de nuestro análisis:

(1) Si el videojuego es un medio para la difusión de elementos ideológicos y discursivos y el elemento monstruoso ha sido siempre un medio útil para la exploración de las ansiedades sociales, queremos ver el funcionamiento de las criaturas monstruosas en un texto concreto desde una perspectiva sociocultural, narrativa y lúdica.

(2) Dada esta primera premisa general aplicada a los productos culturales, queremos establecer la relación del elemento con el elemento humano en un texto concreto, *The Witcher 3: Wild Hunt*, con el objetivo de abordar la monstruosidad como constructo y su relación con el concepto de la humanidad.

ANÁLISIS

Contexto

The Witcher 3: Wild Hunt es un videojuego ARPG (*action role-playing game*) con un gran componente narrativo producido por CD Projekt RED y publicado por CD Projekt, dos empresas interrelacionadas de Polonia. Este videojuego, al igual que sus antecesores *The Witcher* (CD Projekt RED 2007) y *The Witcher 2: Assassins of Kings* (CD Projekt RED 2011) son productos

transmedia³ que adaptan el universo narrativo de la saga de Geralt de Rivia creada por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. Este hecho conlleva un alto grado de intertextualidad, ya que los desarrolladores se sirven de la prolífica obra del autor literario para construir todos los elementos ficcionales del videojuego.

La importancia de este elemento contextual recae no solo en la adaptación de un cibertexto no-interactivo, es decir, un universo narrativo concreto a cibertexto interactivo (Pérez-Latorre 2010, 70), como es un videojuego, sino que además añade una capa más sobre la autoría del texto. A todos los efectos, el videojuego es desarrollado por CD Projekt RED y son sus miembros los encargados de escribir y diseñar la ficción, así como el resto de los elementos del sistema central, pero obviamente para que la adaptación sea exitosa y, sobre todo, reconocible, es necesario mantener en su propuesta los elementos necesarios para que los jugadores puedan reconocer los textos originales.

En ese sentido, el mundo que Sapkowski crea es un mundo gobernado por la ambigüedad moral. Marcin Iwinski (Pérez 2017), uno de los fundadores de CD Projekt, apunta a este hecho como el elemento clave que les inspiró a adaptar el universo de *The Witcher* en videojuegos. Por otro lado, Tomasz Z. Majkowski considera que el personaje de Geralt de Rivia consigue, paso a paso, hacerse un hueco en Polonia como “tesoro nacional” (Majkowski 2021). Tanto es así, que en una visita oficial de Obama al país europeo terminó con el entonces primer ministro polaco, Donald Tusk, regalándole una copia de la edición de coleccionista de *The Witcher 2*, así como dos libros firmados por Sapkowski.

Viendo la relevancia cultural del producto de Sapkowski y la posterior relevancia de los textos videolúdicos basados, parcialmente, en su obra; es importante tener en cuenta a nivel contextual lo que ello implica. Cuando Sapkowski escribió las primeras historias protagonizadas por Geralt, eran momentos de

3. Entiendo *transmedia storytelling* como “the story that unfolds across media platforms” tal y como defiende Jenkins.

cambios políticos en Polonia: el final de la era socialista y el comienzo de una nueva era, con sus problemáticas asociadas. Majkowski (2021) señala que desde el principio las obras de Sapkowski han tenido un buen oído para escuchar la sociedad que le rodea en el momento de confección y ha sabido llevar a sus escritos el debate público sobre diversos temas controvertidos, por ejemplo, la aceptación de la diversidad, o la relación del estado y la religión.

Wojciech Orliński, por su parte, un crítico literario que ha entrevistado en múltiples ocasiones a Sapkowski y que ha dirigido multitud de sus presentaciones públicas, considera que si bien Sapkowski aboga por que un autor no vierta su ideología en su obra, “There are [...] certain ‘soap box’ moments in The Witcher saga, including one of a sudden lecture on the importance of free, safe and legal abortion for every woman who feels like she needs one (with no questions asked)” (Orliński 2021, p. 6). Según Orliński, esto reflejaría una posición ideológica real de Sapkowski, a quien define como un liberal en el sentido clásico del término, defensor de ideas “generally progressive with an emphasis on anticlericalism, in support of further European integration, open borders, multi-ethnicity and a free market economy” (Orliński 2021, p. 7). Esto nos aporta pistas sobre qué elementos son susceptibles de estar significados.

Así, no queremos caer en la falacia de la intencionalidad, pero sí resaltar que el universo narrativo del que partimos no rehúye de los debates sociales que se enmarcan en un contexto histórico muy diferente. Publicado tres décadas después de los textos de Andrzej Sapkowski, *The Witcher 3* refleja el declive de las democracias del antiguo bloque soviético⁴ y su deriva ultraconservadora que

4. especialmente en Hungría (Kingsley, 2018) y también en Polonia (Erlinger & Santora, 2018). En este último caso, se trata de una deriva conservadurista que pone en jaque los valores de las democracias liberales europeas cuyo máximo exponente es el partido que actualmente gobierna Polonia (en auge en el momento de la publicación): Ley y Justicia (*Pawo i Sprawiedliwość*).

sustenta su identidad en la religión y en una retórica nacionalista de extrema derecha.

Así, nuestra intención es contextualizar la monstruosidad, elemento creador de discurso y *modus legendi* a nivel cultural, dentro del videojuego a varios niveles, teniendo en cuenta sobre todo su importancia narrativa y ficcional y su relación con las mecánicas y las reglas del juego, así como su importancia en la toma de decisiones en determinados segmentos.

De este modo, aunque las mecánicas básicas a lo largo de todo el juego no cambian, podemos estructurarlo en diversas partes atendiendo a sus aspectos narrativos. La narración en *The Witcher 3* adopta una estructura tripartita en tres actos. Cada uno de estos actos lleva asociadas unas localizaciones concretas, la aparición de determinados personajes y una serie de *quests* principales y secundarias, si bien estas últimas en general pueden completarse en otro acto, e incluso las misiones principales no tienen por qué llevarse a cabo en un orden concreto dentro de cada uno de los actos. En cualquier caso, nosotros queremos centrar nuestra atención en dos *quests* específicas:

- *Carnal Sins*: permite acceder a la construcción de la monstruosidad como elemento implícitamente humano y como constructo (monstruosidad en acción).
- *Skellige's Most Wanted*: permite al jugador entablar una conversación con el otro, el monstruo. Condensa el sentido de *The Witcher* con relación a sus elementos discursivos.

Estas secciones narrativas, tanto las principales como las secundarias, influyen en el *endgame* y pueden confluir en tres finales distintos según las decisiones que haya tomado el jugador. De este modo, éstas tienen peso en el desarrollo lúdico y ficcional del juego y tendrán impacto en la resolución narrativa y también en las recompensas que el jugador pueda obtener como resultado

de superar un reto lúdico, entretejiendo de este modo el relato en la estructura jugable.

El jugador tomará el control de Geralt de Rivia, un Brujo que se dedica profesionalmente a la caza de monstruos a cambio de dinero, cuyo objetivo principal es encontrar y ayudar a su pupila y figura filial Ciri. Durante su viaje, Geralt se encontrará a numerosas criaturas monstruosas de diversa índole, algunas peligrosas, algunas amables, algunas que se interpondrán en su camino y otras que le ayudarán en su cometido. En ese sentido, Geralt, ente entre ambos mundos, se erige como el personaje que rompe los esquemas binarios (bueno-malo) y que manifiesta las bondades y maldades de unos y de otros.

El jugador tendrá a su disposición una serie de mecánicas básicas. Una de las más importantes, netamente narrativa, es el árbol de conversación. El juego progresa gracias a la resolución de objetivos sirviéndose de estas mecánicas para cumplir cometidos en diversas *quests*. El hecho de que una de las mecánicas principales sea el árbol de conversación pone de relieve la importancia de la narrativa en *The Witcher 3*, que complementa este espacio narrativo con otros como las cinemáticas o elementos del *gameworld*. Asimismo, se presenta un diseño de decisiones a corto, medio y largo plazo que tienen influencia en el resultado de las misiones, los puntos de experiencia obtenidos, las recompensas recibidas y la progresión narrativa.

Para cada fragmento del análisis será necesario, pues, tener en cuenta todos los aspectos destacados en la introducción y los elementos metodológicos.

Carnal Sins: Vampirismo y Monstruosidad Construida

En esta misión Geralt investiga una serie de ataques y asesinatos que se han sucedido en la ciudad de Novigrad a raíz de un ataque

que recibe su amiga Priscilla. En esta *quest* las víctimas aparecen todas muertas (salvo Priscilla, malherida) y con evidentes signos de violencia, siguiendo un patrón común: primero el asesino obliga a las víctimas a beber formaldehído y luego las somete a varias torturas mientras aún están vivas, principalmente arranca los ojos de las víctimas de las cuencas y los sustituye por carbón al rojo vivo antes de arrancar su corazón y colocar en su lugar huevos de salamandra. Estas dos sustituciones durante las torturas no son gratuitas, puesto que tienen mucho que ver con el simbolismo del fuego representado por la Iglesia del Fuego Eterno en el juego, una iglesia que presenta los sectores más retrógrados y conservadores de la sociedad y para quien el fuego representa no sólo la pureza, sino también la posibilidad de purificar. Para aumentar su carácter sádico, además, el autor deja escrito un sermón en la escena del crimen y el nombre de la siguiente víctima en piel humana. Los objetivos son, a su vez, concretos: prostitutas, razas humanoides, gente de la farándula e, incluso, personas que pierden la fe.

El jugador, en este contexto, deberá investigar (siguiendo una serie de objetivos) estos asesinatos para encontrar y detener al culpable. Esta misión, a priori sencilla y que no tiene nada que ver con la monstruosidad, presenta dos personajes muy interesantes, Nathaniel Pastodi y Hubert Rejk. Cuando investigando el cuerpo de una de las víctimas el jugador descubre el nombre de la próxima víctima, Geralt deberá llegar a un prostíbulo en el que se encuentra la supuesta víctima. En este momento nos encontramos a Nathaniel Pastodi, reverendo del fuego eterno, torturando a una prostituta, la supuesta víctima del asesino. Este es el punto en el que el diseño de decisiones para esta *quest* se hace más patente:

1. El jugador puede decidir no escuchar a Nathaniel, considerándolo culpable, y atacar. Esto implica que la misión acaba, pero el asesino actúa nuevamente y escapa, indicando que volverá a hacerlo y burlándose del jugador. El jugador recibe menos experiencia y peor recompensa (busca generar frustración).

2. El jugador puede escuchar a Nathaniel y descubrir que él no es el asesino, sino Hubert Rejk, quien no aparentaba ser el asesino y que finge ayudar a capturarlo.

a. Aquí el jugador puede decidir matar a Nathaniel (100 puntos experiencia), convencerlo para que se vaya (40 de experiencia) o dejar que ejerza su sadismo sobre la prostituta.

El asesino, entonces, es Hubert Rejk, un alto vampiro que es, además, ferviente defensor de la fe del fuego eterno, que sirve de base al Rey Radovid de Redania para su mensaje patriótico contra razas humanoides, magos y brujas, etc⁵. Su trabajo como forense le ayuda, además, a poder moverse por la ciudad sin sospecha alguna y a poder desviar una posible investigación sobre los asesinatos.

En este sentido, a nivel lúdico, podemos observar (figura 2) que el diseño castiga al jugador si este no indaga lo suficiente o si es permisivo con los abusos de poder. A nivel narrativo, a su vez, esto supone que el jugador será objeto de mofa y verá como su misión no llega a buen puerto (independientemente de que se marque como ‘completada’) si permite que el verdadero asesino escape. En ese sentido, el diseño emocional del juego se implementa de manera que haya unas acciones preferibles sobre otras, sin coaccionar por ello las opciones del jugador:

5. No es difícil, en este punto, establecer una analogía entre el gobierno polaco y la Iglesia del Fuego Eterno, teniendo en cuenta además que esta última se erige como institución solo en este juego. En los dos anteriores y en la saga literaria esto es un “culto” minoritario. El monstruo y la monstruosidad aparecen en este caso, pues, en un momento de auge de ideas extremistas que marcan la identidad como única (solo una raza) y con un profundo componente religioso que lo sustenta (relación estado-religión).



Figura 2: esquema sobre las opciones en la misión Carnal Sins. Elaboración propia.

Esto cobra todavía más interés si atendemos a los elementos discursivos que permite aquí la monstruosidad y cómo se construyen.

Tradicionalmente, el vampiro ha recibido muchos significados a lo largo de la historia. Es una criatura que cumple con creces la segunda tesis (“The Monster Always Escapes”) de Cohen (1996) entre muchas otras. A grandes rasgos, podemos decir que los vampiros, aun siguiendo con la desmitificación propuesta por Sapkowski en su obra, son criaturas que cumplen claramente muchas de las tesis que vertebran la Teoría del Monstruo: es un monstruo recogido de una tradición preexistente que reaparece en este texto reconvertido, su cuerpo es cultural, ya que, en un momento en el que la religión pierde adeptos (aunque mantenga su poder ideológico), éste actúa como elemento destructor, como el pecado encarnado. El vampiro representa los miedos de cruzar del mundo de los vivos al de los muertos, el miedo a lo desconocido (puesto que puede atacar al hombre cuando este es más vulnerable, cuando no espera un ataque) pero, a su vez, se erige también como azote de la ignorancia, de la superstición fundada, gracias a la presencia en el texto videolúdico de Geralt, quien arroja cierta luz sobre la naturaleza de estas criaturas.

Lo interesante en este punto, no obstante, es que la monstruosidad de Hubert Rejk no se construye por su condición vampírica, que el jugador solo conoce hacia el final del segmento ludonarrativo, sino que se construye sobre su condición humana, y se erige claramente en un caso de monstruosidad en acción, esto es, una monstruosidad que no se construye por la monsterización del individuo, sino por sus acciones para con sus semejantes y otros (Guardiola Marí 2018). Al contrario que sucede con otros, aquí se monsteriza el fanatismo religioso y la ideología extrema de Hubert a nivel humano. Sus víctimas no son, en ningún caso, alimento para el vampiro. Sus atrocidades no se explican desde la condición vampírica. El monstruo no aparece en este caso empujado a los límites de la sociedad, no habla ni aparece desde una perspectiva subalterna, ni siquiera es perseguido o vilipendiado por quien no lo entiende. Todo lo contrario: Hubert justifica sus actos desde una posición de poder y respaldado por el discurso hegemónico⁶ (*in-game*) que se relaciona, necesariamente, con el contexto de creación del texto videolúdico que estamos tratando. Hubert es la encarnación de un momento cultural concreto, la monsterización del auge de una sociedad retrógrada en la que la diversidad (cultural, sexual, reproductiva, de género...) se percibe como una amenaza a combatir. La monstruosidad que se construye en esta misión es, por lo tanto, humana en su naturaleza, como lo es toda monstruosidad, porque “Monsters are our children” (Cohen 1996, p. 20).

Esta, no obstante, nos pone delante de un espejo incómodo, puesto que construye la monstruosidad no en base a la diferencia sino en base a la acción, y las decisiones que toma Hubert son, en realidad, fruto de su humanidad y su posición discursiva hegemónica. La monstruosidad se articula, en este caso, con estos elementos sórdidos que tienen que ver con la construcción de la identidad nacional.

6. Entendemos, aquí y en todas las instancias de este resumen, el concepto ‘hegemonía’ en términos Gramscianos, es decir, la capacidad de las clases dominantes de imponer una determinada manera de ver y entender el mundo (un discurso, en definitiva).

Skellige's Most Wanted: Condensación de la Monstruosidad como Constructo en *The Witcher*

The Witcher nos pone frente a un espejo. Si en la misión anterior se ve cómo a nivel narrativo el elemento humano y el monstruoso interaccionan, y se observan los márgenes de acción que nos permiten los desarrolladores para enfrentarnos al reto lúdico y narrativo y sus implicaciones a nivel discursivo sobre la construcción de la monstruosidad; “Skellige's Most Wanted”⁷ es importante porque sitúa al jugador ya no en una mera interacción, sino en una conversación con el ‘otro’, articulando la monstruosidad con la alteridad.

La misión comienza en un pueblo llamado Fyresdal, en la isla de Ard Skellig, en el archipiélago de Skellige, una de las regiones del juego. Geralt, manejado por el jugador, se encuentra con un contrato que pone precio a la cabeza de un monstruo que desconocemos, y el contratante busca específicamente que sea un brujo el que lleve a cabo la hazaña de acabar con la criatura. La misión nos lleva a descubrir un plan que atenta contra nuestra vida, y también a descubrir dónde se reúnen los conspiradores. Una vez que Geralt se dirige ahí, la misión tiene, principalmente, dos posibles finales (figura 3):

1. Si en el juego hemos ayudado a otras criaturas a escapar un destino cruel o a la muerte, podemos dialogar con las criaturas y combatir sólo con una que es incapaz de razonar.
2. En caso contrario, nos veremos obligados a luchar contra tres de estas criaturas (independientemente de que queramos iniciar el combate o irnos sin más). No obstante, atendiendo a las ideas propuestas por Bura (2008), Frome (2007; 2019) y Navarro-Remesal (2016, 90-96), el hecho de que la recompensa al completar la misión sea mayor si se toma la vía diplomática (el

7. A modo de curiosidad, el original polaco titula esta misión como “Contrato: el monstruo más peligroso de todos”, en referencia al humano.

doble de experiencia y una pieza de armadura) parece apuntar a que los diseñadores prefieren ese acercamiento.



Figura 3: esquema ludo-emocional de Skellige's Most Wanted. Elaboración propia.

Desde esta perspectiva puede parecer que en todas las misiones hay básicamente dos caminos posibles. Lo interesante de esta misión es que de un modo u otro nos pone en la tesitura de haber tenido que ayudar, como mínimo, a dos criaturas monstruosas a lo largo de nuestro *gameplay*, por lo que el abanico de opciones se abre.

En la misión aparecen cuatro criaturas monstruosas: un hombre lobo, un trol, un doppler y un godling. La aparición de cuatro monstruos de tan diversa índole aporta riqueza a la *quest* desde el punto de vista de la diversidad, puesto que la monstruosidad se representa de manera más compleja y concisa. En ese sentido, tan monstruo es un godling, una criatura inofensiva, como un hombre lobo, una criatura sanguinaria y aguerrida, a pesar de que su contexto de aparición y su significado cultural no deberían tener, en principio, nada que ver. No obstante, la tercera tesis de Cohen (1996, p. 6) considera que el monstruo es de difícil clasificación por su propia naturaleza, y que eso le lleva a aparecer en tiempos de crisis para cuestionar el pensamiento binario normalmente establecido. Este hecho es particularmente cierto para *The Witcher 3*, puesto que la introducción de estas criaturas

viene a discutir las categorías ‘humana’ y ‘monstruosa’ entendidas como opuestos, haciendo gala, como de costumbre, de una ambigüedad moral que cuestiona el pensamiento binario establecido y, en última instancia, el *statu quo*, pues la monsterización puede funcionar en esa doble dirección, invitando de este modo a la reflexión del jugador.

Todas estas criaturas, que tienen su origen en la literatura o en las mitologías y tradiciones populares, vienen a confirmar la segunda de las tesis que propone Cohen: “II. The Monster Always Escapes”. La importancia de esta tesis no tiene tanto que ver con los restos y pistas que deja la criatura después de actuar, sino que tiene más que ver con la huella cultural que dejan estas criaturas. Podríamos hablar, como ya se ha aludido en alguna ocasión, de una referencia a la intertextualidad: “the monster itself turns immaterial and vanishes, to reappear someplace else (for who is the yeti if not the medieval wild man? Who is the wild man if not the biblical and classical giant?)” (Cohen 1996, p. 4). Esta cuestión facilita la transmisión del discurso en *The Witcher 3: Wild Hunt* porque al conocer la mayoría de las criaturas que aparecen en la misión el jugador ya tiene unas expectativas y, una vez estas se han generado, el romperlas o mantenerlas tiene un significado mayor.

Los monstruos se erigen, asimismo, como criaturas que muestran los aspectos más sórdidos y negativos de la sociedad que lo ha engendrado; pero son percibidos, además, como ‘el otro’ del ‘mismo’, creando toda una serie de relaciones de poder que se pueden explicar con la cuarta tesis de Cohen: “IV. The Monster Dwells at the Gates of Difference”, tal y como se ha ido aseverando a lo largo de este estudio. Esta diferencia justifica la toma de acción contra estos monstruos. En nuestro caso, una obra meramente fantástica y que no parece ir más allá, presenta un discurso cultural completo y que surge, en cierto modo, a raíz del pensamiento posmoderno, dejando atrás el maniqueísmo y la concepción binaria del mundo. Los desarrolladores dejan en manos del jugador si entablar o no una conversación con los

monstruos, como ofrece en tantas otras ocasiones a lo largo de las muchas *quests* que vertebran la ludonarración del juego, pero marca como preferibles, a través del desarrollo narrativo y el sistema de recompensas, indagar en esta conversación.

Desde este punto de vista, la mecánica más importante para esta misión es, como no podía ser de otra manera, una de las mecánicas nucleares del diseño del juego, el árbol de conversación. Cuando el jugador entabla conversación con estas cuatro criaturas, pronto podemos ver el tono general de la conversación. El líder, un hombre-lobo, recrimina a sus acólitos que no hayan matado al *witcher*, a lo que estos le responden que la idea era asustarlo para que los dejara en paz. La respuesta del líder no se hace esperar: “he’s a murderer. Like the rest of them. Like the one who killed my Addalia”. Esta intervención nos da el motivo del intento de homicidio contra Geralt, el personaje controlado por el jugador. La referencia inmediata al *witcher*, un matador de monstruos, un profesional de la caza de estas criaturas, caracterizada por esa idea: “he’s a murderer”. El dolor y la rabia que siente el hombre lobo por la pérdida de su ser querido a manos de un *witcher* justifica su actitud beligerante y agresiva, que se sustenta más en el dolor y la sed de venganza que en su propia monstruosidad.

Acto seguido, y casi a modo de evaluación de las acciones del jugador en el juego, los monstruos debatirán entre sí la conveniencia de dejar vivir o no a Geralt. En el debate se verterán acusaciones por parte del hombre lobo y algunas bondades de Geralt. En última instancia, no obstante, solo si durante la presente partida el jugador ha ayudado monstruos a escapar de un destino terrible podrá librarse de un combate contra tres de las criaturas. En ese sentido, el diseño del juego nos permite observar aquí cómo las decisiones llevadas a cabo anteriormente tienen consecuencias a corto, medio y largo plazo. Así, el jugador tiene las dos opciones que se han comentado anteriormente. Pero si hemos ayudado a criaturas, el desenlace es muy interesante, no solo porque las recompensas son mayores (y, por lo tanto, el diseño busca que esta resolución sea más satisfactoria), sino por las implicaciones que

tiene dentro y fuera del juego como una condensación del sentido de la monstruosidad en *The Witcher*.

Si conseguimos probar a los monstruos que no somos un peligro para ellos, todos excepto el hombre lobo estarán de acuerdo en zanjar el asunto amistosamente. El hombre lobo, por su parte, tratará de matar a Geralt y, por lo tanto, tendremos que combatir con él. Para Geralt, como ente entre lo humano y lo monstruoso, la razón del odio de los humanos hacia los monstruos viene marcada por el desconocimiento: “Humans hate you all ‘cause they don’t understand you. Don’t know which of you are dangerous and which want to live in peace”. Geralt alude a la *differance* (Derrida 2003) que se desprende de las tesis propuestas por Cohen (1996) a las que se ha hecho mucha referencia a lo largo de todo este estudio. La respuesta del godling (“you were right. Monsters are like men; some’re good, some’re bad, and still others, simply lost”) se sitúa en la misma línea que la aseveración de Geralt, pero desde la perspectiva monstruosa, es decir, revierte la posición de alteridad para acercar su visión monstruosa a la visión humana, o, lo que es lo mismo, nos da una perspectiva del mundo desde el punto de vista del otro.

La conclusión a la que llega el Godling al final de la misión se erige como un punto más en la construcción de un mundo jugable y una narración moralmente muy ambigua, que puede representarse en la intervención de Vesemir al principio del juego: “Things used to be simpler, monsters were bad and humans good. Now... Everything’s all confused”. Ambas intervenciones tienen en común que rompen el maniqueísmo que, si atendemos a los roles que debería desempeñar cada personaje, se presuponen a priori. En ese sentido, Geralt no se erige como un asesino despiadado, y los monstruos no son simples criaturas cuya única existencia se basa en amenazar la vida humana: los monstruos no son, de ninguna manera, tan diferentes a los humanos. Sienten, padecen, aman y odian, por lo menos aquellos capaces de razonar. Esto nos permite hablar de la ruptura con el pensamiento binario y maniqueo, que, a su vez, es incompatible con un discurso

excluyente basado en extremos (como el que propone Hubert Rejk y la deriva autoritaria polaca contemporánea).

En ese sentido, las criaturas monstruosas presentes en la misión y en el texto videolúdico en general son el elemento de discordia en un mundo controlado por el pensamiento binario que ponen en peligro esa concepción social, motivo por el cual son incómodos y reprendidos. No obstante, la perspectiva monstruosa añade una nueva dimensión: la humanidad y la monstruosidad no se construyen de manera tan distinta, la humanidad es, en muchos casos, monstruosa, y el bien y el mal no se rigen por esa diferencia categórica. Es importante, entonces, reseñar que esta misión establece una condensación del sentido y discursividad de la monstruosidad en *The Witcher 3: Wild Hunt*.

CONCLUSIÓN

En general, podemos observar cómo el juego, por diseño, prefiere una aproximación más dialogante al enfrentarse a situaciones peliagudas con monstruos. De un modo esquemático, podríamos resumir esto tal y como queda indicado en la figura 4:



Figura 4: esquema de aproximaciones posibles a los retos de *The Witcher 3*. Elaboración propia.

Entendemos que penalizar más (o recompensar menos) aquellas acciones que son meramente violentas y que se centran únicamente en acciones combativas frente a opciones más dialogantes en lo que tiene que ver con los monstruos es significativo por lo que a creación de discurso y transmisión de este se refiere. Matar más monstruos resulta en un mundo más hostil, mientras que dialogar más abre muchas más posibilidades de acción en otros fragmentos⁸. En última instancia, implica también una intención por parte del desarrollador de potenciar la vertiente narrativa del juego sin dejar de lado los márgenes de acción del jugador. En definitiva, el discurso implícito sobre la monstruosidad en *The Witcher 3: Wild Hunt* se construye siempre en parámetros humanos, en los que es el monstruo quién actúa como tal (monstruosidad en acción) y no quien simplemente ‘es’. En este sentido, se puede considerar que *The Witcher 3* presenta un mensaje relativamente tolerante pero que sobre todo lo que busca

8. En general esto último forma parte también del diseño general de toma de decisiones en el juego. Al ser tan profundamente narrativo, a pesar de ser también un juego de acción, cuanto más informada es una decisión, más beneficioso es también a nivel de recompensas. En general una mayor recompensa marca un camino preferido.

es la reflexión del jugador sobre situaciones diversas que se derivan de un contexto sociocultural concreto.

A través del análisis se ha podido observar cómo los monstruos, en general, presentan unas características generales comunes, independientemente de si son vampiros, *botchlings*, espectros, hombres lobo, etc.: su cuerpo es la encarnación de un momento cultural concreto, tienen recorrido cultural mediante la intertextualidad, son la diferencia hecha carne (hecho que les lleva a aparecer como elemento disruptivo que pone en jaque el pensamiento binario), atemorizan a los hombres a la vez que pueden llegar a ser objeto de deseo, bien porque su difícil categorización y sus actos los hacen libres, bien porque suponen la posibilidad de pasar los límites de lo establecido; y, en última instancia, los monstruos preguntan directamente a los humanos por qué se les ha creado.

Es quizás en esta última pregunta donde *The Witcher 3* crea un discurso capaz de dar respuestas. Las diferentes criaturas que aparecen en este texto videolúdico cumplen, en mayor o menor medida, las tesis propuestas por Cohen que se han recogido en nuestro marco teórico, pero también presentan novedades frente a la concepción tradicional del monstruo. Así, un vampiro como Hubert Rejk construye su monstruosidad de una manera muy vil, pero la motivación no reside en su ser, sino en su ideología extremista y conservadora.

Por su lado, en “Skellige’s Most Wanted”, a través de los diálogos como espacio narrativo primordial discursivo, se condensa toda la idea de la monstruosidad presente en el juego y de la que el jugador forma parte mediante el control de su avatar (Geralt) a partir de la toma de decisiones en un universo narrativo en el que predomina el pensamiento binario, pero en el que se introduce y desprende ambigüedad moral a raudales. En esa misión, el elemento humano y el elemento monstruoso se ven las caras y se llega a la conclusión de que la monstruosidad y la humanidad son mucho más similares de lo que se pueda pensar a priori y que los monstruos, como

los humanos, también actúan motivados por sus emociones y sentimientos.

Finalmente, *The Witcher 3* define la monstruosidad en su discurso con lo que en este trabajo se ha llamado ‘monstruosidad en acción’, esto es, la monstruosidad no tiene tanto que ver con ‘ser’ un monstruo como con ‘actuar’ como tal. Al final lo que podemos desprender de *The Witcher 3* es la percepción de que la monstruosidad se construye y además lo hace de manera discursiva desde una posición hegemónica, lo que conocemos como la monsterización, que no es más que la deshumanización de otro. Poniendo al elemento subalterno en diálogo con el jugador, *The Witcher 3* construye una monstruosidad en espejo. En ella la monsterización ya no tiene que ver necesariamente con la deshumanización, sino que es humana en su concepción. En esta discursividad, los desarrolladores, mediante la conjunción de las reglas, las reglas del mundo jugable, las mecánicas y el diseño narrativo introducen al jugador en un contexto moralmente ambiguo en el que se debaten cuestiones relacionadas con el auge de ideologías conservadoras con retórica de extrema derecha (por definición, maniquea y monsterizante) así como con declive de la calidad democrática y de derechos sociales para determinados colectivos.

BIBLIOGRAFÍA

Barker, C. *Cultural Studies: Theory and Practice*. 2nd ed. London: Sage Publications, 2003.

Bura, S. “Emotion Engineering in Videogames”. Stéphane Bura. 23 April 2008. <http://www.stephanebura.com/emotion/>

CD Projekt RED. *The Witcher* [PC]. CD Projekt/Atari, 2007.

CD Projekt RED. *The Witcher 2: Assassins of Kings*. [Multiplatform]. CD Projekt/Atari/Bandai/1C, 2011.

CD Projekt RED. *The Witcher 3: Wild Hunt*. [Multiplatform]. CD Projekt/Bandai/Warner Bros, 2015.

Cohen, J.J. *Monster Theory: Reading Culture*. Minnesota University Press, Minnesota, 1996.

Derrida, J., Roudinesco, E. & Goldstein, V. (trad.). *Y mañana, qué...* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.

Erlanger, S. & Santora, M. “El nacionalismo polaco amenaza la cohesión de Europa”. *The New York Times*, 28 February 2018, <https://www.nytimes.com/es/2018/02/28/nacionalismo-polonia-union-europea/>

Fernández-Vara, C. *Introduction To Game Analysis*. Routledge, Nueva York, 2015.

Frome, J. “Eight Ways Video Games Generate Emotion” In *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. The University of Tokyo, Japan. <http://www.digra.org/digital-library/publications/eight-ways-videogames-generate-emotion/>

Frome, J. “Interactive Works and Gameplay Emotions” In *Games and Culture*, vol. 14, no.7, 2019: 856-874.

Guardiola Marí, R. “Monstruos, Videojuegos y Estudios Culturales: El caso de The Witcher 3: Wild Hunt.” Masters’ Final Project, Universitat de les Illes Balears, 2018.

Hall, S. *Representation*. Sage Publications, Londres, Thousand Oaks and Nueva Delhi, 1997.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. Routledge & Kegan Paul, London, Boston and Henley, 1938 [1949].

Kingsley, P. “Un autoritarismo que avanza ante las narices de la Unión Europea” In *The New York Times*, 13 February

2018<https://www.nytimes.com/es/2018/02/13/espanol/autoritarismo-hungria-union-europea-democracia>

Levina, M. & T. Bui, D.M. “Introduction: Toward a Comprehensive Monster Theory In The 21st Century” In *Monster Culture In The 21st Century: A Reader*, edited by M. Levina, D.M. T. Bui, pp. 1-14. New York: Bloomsbury Academic, : 2013.

Majkowski, T. “Master of Disenchantment: how Sapkowski and The Witcher confound the critics” In *Notes From Poland*, 8 April 2021. <https://notesfrompoland.com/2021/04/08/master-of-disenchantment-how-sapkowski-and-the-witcher-confound-the-critics/>

Muriel, D. & Crawford, G. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge, 2018.

Navarro Remesal, V. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.

Orliński, W. “Is The Witcher Slavic?” In *Aspen Review*, 14 March 2021 <https://www.aspen.review/article/2021/is-the-witcher-slavic/>

Pérez, C.. “CD Projekt Red, creadores de la saga The Witcher, hablan de sus comienzos”. In *Vandal*, 1 October 2020. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350688829/cd-projekt-red-creadores-de-la-saga-the-witcher-habla-de-sus-comienzos/>

Pérez Latorre, Ó. “Análisis de la significación del videojuego.” PhD thesis., Universitat Pompeu Fabra, 2010.

Sicart, M. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

Švelch, J. “Monsters By The Numbers: Controlling monstrosity in videogames” In *Monster Culture In The 21st Century: A Reader*,

Teoría del monstruo y game studies: un estudio de caso de The Witcher 3:
Wild Hunt 121

edited by M. Levina, & B. M. T. Bui, pp. 193-208. New York:
Bloomsbury Academic, 2013.

Švelch, J. “Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial
Intelligence in Alien: Isolation” In *Game Studies*, vol. 20, no.2,
2020. http://gamestudies.org/2002/articles/jaroslav_svelch

Weinstock, Jeffrey A. *The Monster Theory Reader*. Minneapolis:
University of Minnesota Press, 2020

5.

Narrativa y Gameplay en Abyme en Firewatch

Alfonso Cuadrado Alvarado

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 123-146. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

Storytelling and Gameplay en Abyme in *Firewatch*

ABSTRACT

Firewatch (Campo Santo, 2016) es un videojuego con apariencia de aventura y misterio que pertenece al género denominado *walking simulator*. En estos videojuegos, el jugador explora un amplio espacio caminando, manipulando objetos y, en ocasiones, resolviendo acertijos simples. El entorno espacial, la estética y

la música construyen una experiencia lúdica centrada en la experiencia emocional de los personajes dentro del desarrollo de una historia. *Firewatch* sigue las convenciones de este género y utiliza varias tramas cuyo objetivo no es componer un mosaico narrativo de personajes e historias, sino explicar, reforzar y clarificar la historia principal, la relación de Henry, el protagonista, con su esposa. El objetivo de este trabajo es explorar el funcionamiento de los niveles narrativo y lúdico de *Firewatch* aplicando una metodología analítica basada en la narrativa especular, ampliamente estudiada en la literatura por Mieke Bal, Genette y especialmente Lucien Dällenbach, la *mise en abyme*. El diseño del juego persigue más que componer una trama convencional, construir la representación jugable del mapa mental y emocional del personaje.

Palabras Clave

Videojuegos, walking simulator, diseño narrativo, *mise en abyme*, narrativa especular

ABSTRACT

Firewatch (Campo Santo 2016) is a video game with an adventure and mystery appearance that belongs to the *walking simulator* genre. In these video games, the player explores a wide space by walking, manipulating objects and sometimes solving simple puzzles. The spatial environment, aesthetics and music build a playful experience focused on the emotional experience of the characters within the development of a story. *Firewatch* follows the conventions of this genre and uses several plots whose objective is not to compose a narrative mosaic of characters and stories, but to explain, reinforce and clarify the main story, the relationship of Henry, the protagonist, with his wife. The objective of this paper is to explore the functioning of the narrative and

playful levels of Firewatch by applying an analytical methodology based on specular narrative, widely studied in the literature by Mieke Bal, Genette and especially Lucien Dällenbach, the *mise en abyme*. The design of the game pursues more than composing a conventional plot, building the playable representation of the mental and emotional map of the character.

Keywords

video game, walking simulator, narrative design, *mise en abyme*, mirror narrative.

INTRODUCCIÓN

Firewatch (Campo Santo 2016) es un videojuego con toques de aventura y misterio encuadrado dentro del género que se ha venido a denominar *walking simulator*. Estos términos nacieron como denominación despectiva hacia el videojuego *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) ya que su mecánica principal se limita a que el jugador deambule por una isla. Las características de estos videojuegos son: una corta duración con respecto de los estándares de los juegos actuales (unas cuatro horas de media), un repertorio de mecánicas reducido en el que impera la exploración en primera persona por un vasto espacio, la manipulación de objetos y, a veces, puzzles sencillos. El escenario desempeña un papel decisivo en la narrativa del juego ya que de la exploración del escenario y de los objetos que contiene se extrae la mayor parte de la información para la continuidad narrativa. La acción se desarrolla bajo un ritmo lento y pausado donde apenas existen personajes con los que interactuar. El ambiente espacial, la plástica y la música ayudan a construir una experiencia lúdica centrada en la vivencia emocional de los personajes dentro del desarrollo de la historia. Por ello se alejan del diseño habitual de muchos juegos *mainstream* en los que prima otro tipo de jugabilidad que busca el

empoderamiento del jugador, la sensación de poder y libertad, la conquista o superación de retos. Los *walking simulator* no tienen balances lúdicos cuantitativos y en pocos casos permiten decisiones narrativas para explorar diferentes caminos bajo el señuelo de construir tu propia historia.

Aunque la exploración, la emocionalidad y el peso expresivo del espacio y el ambiente no es nada nuevo en los videojuegos, sí lo es la emergencia de determinadas propuestas contemporáneas que bajo esos objetivos se alejan de las tendencias habituales del mercado. El engranaje narrativo en los *walking simulator* relega a un segundo plano los habituales nudos y resoluciones de las tramas, lo que genera cierta frustración en jugadores no habituados a complejidades en la narrativa y que piden las consabidas conclusiones explicativas o la resolución de los misterios que cierren todas las expectativas.

Firewatch sigue las convenciones de este género y construye una arquitectura narrativa mediante varias tramas cuyo objetivo no es componer un mosaico narrativo de personajes e historias, sino de explicar, reforzar y aclarar la historia principal, la relación de Henry, el protagonista, con su mujer.

El objetivo de este trabajo es explorar el funcionamiento de los niveles narrativo y lúdico de *Firewatch* aplicando una metodología analítica basada en la narrativa especular, ampliamente estudiada en la literatura por Genette (1998, 1989) y en especial Lucien Dällenbach, en su obra *El relato especular* (1991). El análisis del videojuego revela cómo *Firewatch* abre diversas vías en la urdimbre de la narrativa y del *gameplay* del juego, las expectativas de relación amorosa entre el protagonista y Delilah, el misterio de las campistas desaparecidas, las emisiones de radio de origen desconocido y el caso del cadáver encontrado en una cueva. Pero estos hilos no se tejen en un final que cierre los caminos abiertos y donde apenas puede intervenir el jugador con sus acciones y decisiones, sino que se entrelazan mediante la estrategia especular denominada puesta en abismo o más comúnmente conocida por

mise en abyme. *Firewatch* apela a un jugador que sepa urdir los diferentes niveles narrativos en una composición global que el juego no le da resuelta y donde cada trama es un espejo de la otra. En este sentido el diseño del juego persigue más que componer una trama convencional, construir la representación jugable del *mindset* o mapa mental y emocional de personaje.

EL GÉNERO DEL WALKING SIMULATOR

El origen de los *walking simulator* está en un proyecto de investigación en el que director creativo de *The Chinese Room*, Dan Pinchbeck, exploró las posibilidades de manipulación y alteración de determinados géneros, en concreto, los FPS (*First Person Shooter*), con el fin de eliminar su esencia lúdica nuclear. Para ello se hicieron varias modificaciones (MOD) de los juegos *Doom 3* (id Software 2004) y *Half-Life 2* (Valve Corporation 2004). El resultado fue el juego *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) creado a partir de *Half-Life 2*. Una vez eliminada la mecánica esencial del disparo, el juego ofrece una experiencia exploratoria en una isla desierta por la que el jugador deambula y en la que intenta descubrir el sentido de la historia mediante varios fragmentos textuales. El juego pronto fue denominado con el término *walking simulator*. La utilización de ambas palabras por la comunidad de jugadores y críticos tenía una intención claramente despectiva pues el hecho de definir el juego, primero como caminata, resaltaba la acción esencial como banal respecto de otros juegos donde el combate, la acción, la estrategia, etc. se muestran como actividades interesantes frente a la vulgaridad y monotonía asociada con el paseo. En segundo lugar, llamarle simulador es arrinconar al género a una categoría inferior, por no considerar la simulación como un juego. Pero superando estas connotaciones, el género se ha ido consolidando gracias a obras posteriores como *Gone Home* (Fullbright 2013) *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, SIE Santa Monica Studio

2015) *Firewatch* (Campo Santo 2016), *Kona* (Parabole 2016) o *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017).

Varios autores han querido dignificar el género reivindicando su valor lúdico y acuñando una nueva denominación para el género. Zimmermann (2013) lo define como *Ambience Action Game*. Sustenta esta denominación en el valor narrativo del espacio, distinguiendo dos funciones de este: la primera función que contiene y permite desarrollar las habilidades de acción en el jugador y que podríamos calificar como la función dominante en los videojuegos, un espacio de posibilidad de acción. Y la segunda es una función estética, en la que el espacio se convierte en un estado de conciencia del personaje. El poder estético y expresivo del espacio también ejerce un papel en los juegos dominantes, pero es secundario en relación con las mecánicas nucleares del juego. Esta relación se invierte en los *walking simulator*.

Aunque las actividades exploratorias no son nuevas y están presentes en los videojuegos prácticamente desde sus inicios, los *walking simulator* centran su ontología en ella y en su materialización a través del trayecto a pie sobre un espacio más o menos extenso. La simplicidad de los *walking simulator* comparados con las tendencias dominantes del mercado, los acerca a propuestas propias del *game art*, como juegos rupturistas que fuerzan a una interpretación de las relaciones del personaje con el espacio, que llevan a:

...maneras en las que lo lúdico y lo exploratorio entran en tensión dentro de la producción del *walking simulator* y dan como resultado nuevas formas de interpelación textual, de elaboración de propuestas discursivas inéditas dentro del medio, que reconfiguran la figura del jugador. (Maté 2019, p. 21).

Maté destaca que el valor disruptivo de los *walking simulator* no se puede entender sin su comparación con esa fórmula *mainstream* de alto poder lúdico que se vehicula en estos juegos comerciales. Incluso el mundo abierto que ofrecen muchos de estos juegos, donde se le brinda al jugador un vasto entorno donde poder realizar

misiones, consecución de objetivos y un amplio despliegue de acciones, es contestado por los *walking simulator* con un espacio que parece vacío de objetivos y elementos jugables, donde no se requieren habilidades especiales para transitarlo, donde no existen valoraciones cuantitativas de logros ni estados de victoria o pérdida. El *walking simulator* “supone un conjunto de operaciones de tipo metatextuales que reencauzan la atención del desarrollo lúdico hacia la superficie discursiva y sus rasgos” (Maté 2019, p. 24).

Para comprender la experiencia lúdica que pone en juego *Firewatch* hay que partir de este proceso de emergencia de los rasgos formales de los *walking simulator* y analizar cómo el juego los recompone siguiendo la estrategia especular, para crear una nueva red de significados.

NARRACIÓN: ESCAPISMO Y VIGILANCIA

Firewatch fue lanzado en 2016 para las plataformas *Steam*, *Sony PlayStation 4*, *Microsoft Xbox One* y *Nintendo Switch*. Fue creado por el estudio independiente Campo Santo, fundado por Jake Rodkin y Sean Vanaman, que habían trabajado en Telltale Games, un estudio que durante años lideró el mercado de las aventuras gráficas gracias a varios juegos donde el epicentro residía en la experiencia narrativa. Sin duda muchas de estas obras como *Tales of Monkey Island* (2009), *Sam & Max: The Devil's Playhouse* (2010) o *Back to the Future: The Game* (2010-2011) influyeron en el diseño narrativo de *Firewatch* (por ejemplo, el sistema de diálogo es el mismo de *The Walking Dead*).

Firewatch transcurre en los bosques de Wyoming en 1989, un año después de que los incendios forestales devastaran la mayor parte del Parque Nacional Yellowstone. El videojuego tiene como protagonista a Henry, un hombre casado de cuarenta años que tiene una dramática historia detrás: su mujer sufre de demencia prematura, lo que ha afectado a su relación. Henry huye de esta

situación y decide pasar unos meses como guarda forestal en el parque natural de Shoshone durante el verano de 1989 donde tiene su base la torre desde la que realiza sus tareas de vigilancia. Henry solo establece comunicación con otro personaje a través del *walkie-talkie*, Delilah, su supervisora. Su relación se estrecha a medida que van intercambiando confidencias o comparten algunos de los descubrimientos que hace Henry en sus itinerarios por el parque.

La historia principal del juego es la relación entre Henry y su mujer Julia de la que tenemos conocimiento a través de la información textual del comienzo, de algunos objetos (diarios, cartas, etc.) y de la información que Henry comunica en sus conversaciones con Delilah. La primera parte del juego funciona a modo de prólogo para contar los antecedentes del protagonista, que justifican y explican el por qué decide pasar un tiempo como vigilante en el parque. Esta función introductoria se podría haber resuelto de varias formas ya habituales en videojuegos similares, con una cinemática a modo de introducción, con una escena de diálogo entre personajes, con la intervención de un narrador o del propio protagonista. Sin embargo, se opta por un modelo de elecciones sobre texto que presenta a la pareja desde sus comienzos, cuando se conocieron, cómo iniciaron la relación y cómo se fue deteriorando a medida que apareció y fue progresando la enfermedad de ella. Las elecciones las debe de realizar el protagonista en momentos decisivos y por las que ofrece el juego, ya van revelando el carácter del personaje, alguien que no parece comprometerse en la relación hasta sus últimas consecuencias y que tiende a la huida y la evasión. Henry parece seguir el camino que marca Julia en la relación ya que acata todas las pequeñas decisiones que van conformando la vida en pareja. Sin embargo, Henry manifiesta de alguna forma una creciente frustración que expresa a través de decisiones ciertamente egoístas como negarse a acompañar a Julia a un nuevo lugar de residencia cuando ella consigue un trabajo o la más importante, dejarla sola e irse a beber a un bar cuando ya se encuentra en un avanzado estado de su enfermedad.

Ante esta situación de abandono, los padres de Julia deciden llevársela con ellos de vuelta a Australia, Henry la pierde, lo que la genera un sentimiento de culpabilidad que impregna los diálogos que mantiene al respecto con Delilah. Su respuesta es la huida, refugiarse en este trabajo. A partir de aquí comienza el juego.

La otra trama principal del juego es la relación verbal, ya que nunca llegan a verse y solo se comunican por el *walkie-talkie*, entre Henry y Delilah. En estas conversaciones, además del intercambio de información funcional para desempeñar las labores de vigilancia, ambos irán intimando al compartir buena parte de su vida, de su pasado y de sus sentimientos. Pero la falta de contacto real hace que la relación cobre semejanza con las de intercambio epistolar y además tiene cierta fecha de caducidad que la condena a lo efímero. Henry estará tres meses en su puesto y se irá, siendo probable que ya nunca vuelvan a hablar. El personaje de Delilah comparte algunos rasgos y vivencias con Henry, lo que les hace sentirse más próximos. Ella también viene de una relación rota con una pareja a la que dejó y por ello aceptó este trabajo. La única diferencia con Henry es que ella lleva diez años recluida en el parque.

El desarrollo de los diálogos va conduciendo a que surja cierto grado de intimidad entre ambos, lo que el jugador puede interpretar como una trama convencional de carácter amoroso, un punto de salida para Henry y Delilah, aunque suponga el abandono definitivo de Julia. Pero no es así. Aun eligiendo los diálogos que tienden hacia una mayor complicidad personal, el juego no contempla esta salida.

Existen otras tramas secundarias que se suman a las anteriores, la historia de Ned y su hijo y las campistas desaparecidas. Ned fue otro guardia forestal que trajo a su hijo Brian para acompañarle. Ned realizó actividades de escalada por el parque en las que quiso involucrar a su hijo, instándole con cierta insistencia para ello, algo que el muchacho no deseaba y que acabó por desencadenar un trágico accidente. Brian sufrió una caída y falleció. Ned no

declaró el accidente, al contrario, se recluyó en una cueva cerca del cadáver de su hijo al pie de unas rocas. Así lleva tres años, intacto y así es como lo descubre Henry. El trágico descubrimiento se complementa con una cinta de *cassette* que recoge en la guarida de Ned y en la que éste se excusa. Habla de lo difícil que es criar a un hijo, de que pensó en salir y manifestar lo sucedido para que enterraran el cadáver, pero luego pensó que era inútil. En esa misma cinta llega incluso a culpar a su hijo del accidente porque no puso el ancla correcta en la pared, lo que provocó la caída.

Al comienzo del juego una de las primeras tareas que Delilah encarga a Henry es buscar el origen de unos fuegos artificiales que alguien está disparando. Pronto descubre que son unas chicas adolescentes que han acampado. Al regresar a su torre, la encuentra saqueada lo que le hace sospechar de que han sido las chicas. Poco después Delilah informa de que alguien ha denunciado su desaparición. Simultáneamente y en sus desplazamientos por el parque Henry se va topando con diversos objetos y descubrimientos que le hacen sospechar de que alguien más habita de forma clandestina el parque. Encuentra una extraña cueva, una figura de un hombre que le observa en la lejanía, la mochila de Brian Goodwin y unos escritos que delatan que Ned estuvo interviniendo las conversaciones radiofónicas de Henry y Delilah. Finalmente encontrará los restos del cuerpo de Brian, el refugio de Ned y la cinta en la que revela el accidente de su hijo.

La urdimbre de estas tramas junto con las conversaciones con Delilah podrían hacer sospechar al jugador de que se encuentra con un juego de misterio mezclado con una historia amorosa cuyo desenlace se resuelve por los cauces más comunes, mediante un clímax que concluya todas las tramas y suponga una evolución del personaje y por supuesto con la intervención activa el jugador. En cierta medida se cumple así, pero trastocando algunas de estas expectativas. Salerno (2017) revela la urdimbre de las tramas para mantener la sensación de misterio: la trama de las turistas, la de Goodwin y la de Delilah (figura 1). Cada trama presenta una estructura propia con sus nodos dramáticos. Aunque las dos

primeras se desarrollan a lo largo del juego, se alternan. Durante el comienzo el enigma sobre el paradero de los turistas parece ser el objetivo principal por resolver, sin embargo, en cuanto aparece Goodwin, las turistas quedan en un segundo plano y solo vuelven a aparecer brevemente en la resolución final, siendo la historia de Goodwin la que centra el interés del misterio en la segunda parte del juego. La trama de Delilah es la que se mantiene constante pues es la que articula en el fondo la presencia de Henry ya que son los diálogos con ella lo que nos arroja pistas sobre su personalidad y su historia pasada.

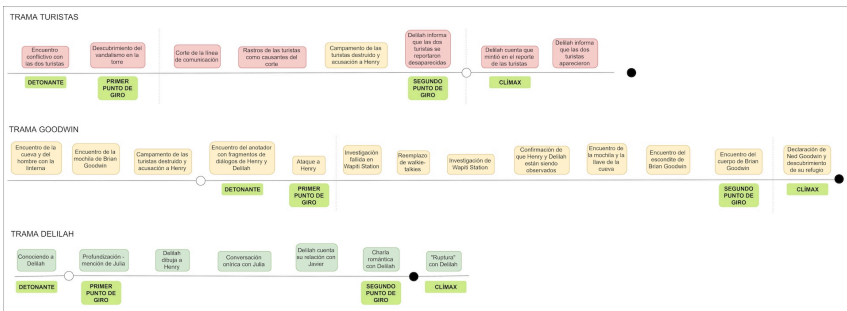


Figura 1: Desarrollo en paralelo de las tramas en Firewatch. Fuente: Salerno, 2017.

Las tramas se resuelven sin aparente confrontación dramática y sin intervención de jugador. Delilah comunica a Henry que, tras un tiempo sin noticias de las turistas, ha recibido un aviso de que han aparecido, lo que cierra el caso. El misterio del habitante desconocido, la intervención de las conversaciones y el origen del cadáver se resuelve simplemente al escuchar la cinta de Ned. El incendio ha avanzado, pero Henry lo único que hace es escapar al final en un helicóptero. Y en cuanto a la relación Delilah, en la última conversación que mantiene con ella, se despide de él y le conmina a que vuelva con Julia:

Delilah: Creo que deberías visitar a Julia. Quizás podrías arreglarlo. Igual puedes hacer algo interesante con tu máquina de escribir. Si escribes un libro sobre esto, ponme un acento sexy o algo.

Henry: Esto... vale.

Delilah: Tienes que ir a verla. [...]

Delilah: Henry... Has venido aquí a olvidar tus recuerdos y los tienes en tus narices. (FanSoloTV, 3:21:27)

GAMEPLAY: HABLAR, CAMINAR Y MIRAR EL FUEGO

La primera mecánica a la que se enfrenta el jugador de *Firewatch* es la toma de decisiones sobre la relación de Henry y Julia. Lo que nos cuenta este prólogo es narrativamente crucial. Son hechos que no solo cumplen una función informativa, sino que también marcan el carácter del personaje y conducen a intuir cómo actúa él ante una situación personal de gravedad. Se podría decir que se elige un *gameplay*, una estrategia de decisiones de bajo impacto emocional. La lógica narrativa contempla que las respuestas de los personajes ante los sucesos en los que se ven involucrados deben de estar en consonancia con el carácter y gravedad de estos. Decidir si acompañas a tu pareja a una ciudad para emprender una nueva vida y si la asistes en un proceso de deterioro cognitivo prestando la ayuda y el afecto que se sobreentiende en una relación de pareja, son momentos de especial gravedad que la narración eleva a núcleos narrativos donde el personaje toma decisiones relevantes que no solo demuestran su carácter, sino que también marcan la orientación de la historia. Estos momentos se tratan formalmente como momentos de intensidad dramática y emocional. El juego opta por todo lo contrario, una austeridad formal (texto sobre fondo de color plano) donde no existen imágenes de los personajes y las frases se reducen a enunciados sin componentes emocionales ni personales, son meras descripciones de acciones. Elegir entre una frase u otra con un sistema que recuerda a los editores de aventuras textuales, se revela como una acción fría y débil para una situación de alto valor dramático. Este es un primer paso en desarmonizar la correspondencia entre narración y *gameplay*. El efecto que causa en el jugador es desafección y distanciamiento lo que provoca escasa inmersión

emocional. Pero estas sensaciones son solo el comienzo de un conjunto que va a ir creciendo a medida que se produzcan más desarmonizaciones entre la narración y el *gameplay*.

Como *walking simulator* la mecánica nuclear del juego es caminar, Henry sale de su torre de vigilancia y deambula durante horas por el parque. Sube y baja por escarpadas pendientes ayudándose de una cuerda, entra en los recovecos de las cuevas, explora las llanuras y las orillas del lago y mientras tanto, en la mayor parte del tiempo sostiene un *walkie-talkie* con el que mantiene innumerables charlas con Delilah. El juego pone a disposición del personaje algunos objetos que obtiene de cajones distribuidos por el parque o en el habitáculo de su torre, pero a diferencia de otros juegos como *Gone Home*, su cantidad es limitada y la información o utilidad que se puede extraer de ellos sobre las historias principales, es escasa. Podríamos decir que Henry se limita a pasear por el parque, utilizar objetos de forma funcional, hablar con su superiora y mirar el fuego. Cuando aparecen los primeros focos del fuego la reacción de Henry rompe los cánones ante un desafío narrativo y lúdico como este. No hace nada de lo que podríamos esperar, ni la más mínima respuesta heroica, ninguna acción para evitarlo, para minimizar sus efectos. Se limita a mirar cómo el fuego crece en la lejanía y lo comenta con Delilah. Henry no reacciona ante lo imponderable.

Henry vive solo y aislado en una torre y el fuego y lo que supone cualquier problema se ve a lo lejos, hay una distancia que solo cubre el paseo, un paseo inútil pues es realidad su función es únicamente como metáfora de la distancia que ha puesto el protagonista con sus problemas y su incapacidad o falta de decisión para resolverlos. Tal y como definía Zimmermann, el espacio es un estado de conciencia, en este caso el parque es la materialización del *mindset* de Henry donde coloca sus piezas afectivas (el fuego / su relación con Julia) a la distancia que marca su inhibición emocional.

LA NARRACIÓN ESPECULAR

Trazadas ya las líneas maestras formales del juego, narración y *gameplay*, pasemos a contemplar las características de la *mise en abyme* para posteriormente desentrañar cómo opera en *Firewatch*.

La *mise en abyme* es un recurso bien conocido tanto de la literatura como de otras artes en varias épocas. Básicamente consiste en una narración inserta en otra, teniendo como función establecer un nexo con la trama principal. Las referencias conocidas que dan cuenta de este tipo se definen de una forma más amplia, como narrativa especular, entendiendo por ello:

... toda obra en segundo grado que mantiene con la básica una relación temática según la cual la primera puede considerarse señal de aquella en la que se integra por recordarla, explicarla, establecer un contraste o adelantarla (Tena Morillo 2019, p. 483).

El estudio de la narrativa especular e intertextual ya fue abordado por Mieke Bal (1995) y Gérard Genette cuando propusieron una taxonomía del *mise en abyme*. Genette en *Nuevo discurso del relato* (1998) madura las reflexiones sobre el texto en segundo grado que había iniciado en *Figuras III*. Genette mantiene que el relato metadieгético puede desempeñar hasta seis funciones según su relación con el texto principal: función explicativa, función predictiva, relación temática pura (el *mise en abyme*), función persuasiva, función distractiva y función obstructiva (Genette, 1998).

Dällenbach realiza el trabajo más exhaustivo sobre esta figura en su libro *El relato especular* (1991). Como primer objetivo se plantea ahondar en las características de la técnica especular:

- Órgano por el que la obra se vuelve a sí misma, la *mise en abyme* se manifiesta como modalidad de reflejo.
- Su propiedad esencial consiste en resaltar la inteligibilidad y la estructura formal de la obra.

– Evocada mediante ejemplos tomados de diferentes ámbitos, constituye una realidad estructural que no es exclusiva del relato literario ni de la literatura en sí. (Dällenbach 1991, p. 15)

A partir de aquí presenta diversos ejemplos de la pintura y la literatura y su identificación por parte de la crítica literaria, para pasar a establecer una exhaustiva tipología de las formas del relato especular que luego aplica en varios casos literarios correspondientes al denominado *Nouveau Roman*. Un estudio en profundidad de las formas especulares como el que plantea Dällenbach excede las pretensiones y extensión de este trabajo, baste con que nos detengamos en una breve descripción de sus tipologías y desde allí encuadrar la estrategia en abismo que presenta *Firewatch*.

Lucia Tena Murillo, a partir de Genette y Dällenbach, establece una sencilla tipología que ilumina el procedimiento de la *mise en abyme* más adecuada para el fin que nos ocupa. La autora distingue cuatro tipos de relato especular:

el primero se caracteriza por recordar parte del relato básico, el segundo intensifica las semejanzas entre el texto especular y el relato en que se encastra, el tercero evidencia un contraste entre ambos relatos y el cuarto anticipa acontecimientos que aún no han tenido lugar en el texto primario (Tena Morillo 2019, p. 486).

Los dos tipos centrales (segundo y tercero) son quizás los más fecundos a la hora de que la obra se sirva de estrategias especulares para construir la historia. La intensificación del tipo segundo proviene del efecto de recalcar el sentido de la obra bien sea explicándolo o reforzándolo por redundancia o semejanza. El tercero busca el contraste entre un relato y otro con el fin de provocar un choque en el lector, espectador o en nuestro caso jugador, para que a partir de este contraste reelabore el sentido de ambos relatos y construya una nueva relación que le guíe hacia una lectura global de la obra. La *mise en abyme* y en concreto estas dos tipologías van a ser las que reconozcamos en *Firewatch* tanto en su dimensión narrativa como en el *gameplay*.

NARRACIÓN Y GAMEPLAY EN ABISMO

A la luz de las tramas de *Firewatch* podemos afirmar que tanto la historia de Delilah como la de Ned y Brian Goodwin funcionan de modo especular dentro de la segunda tipología, explicando e intensificando la trama principal, la situación de remordimiento y culpabilidad por el abandono de Julia. Delilah es un espejo de Henry, ya que ambos huyen de su pasado, de sus experiencias y se recluyen en la soledad de las torres de vigilancia. Los constantes diálogos entre ambos que llenan casi todo el juego, más que conducir a Henry hacia una salida emocional a través de la relación con ella, ejercen una función explicativa de sus sentimientos, de sus opiniones y de sus pensamientos hacia su mujer. La trama de Delilah es en realidad el espejo del monólogo interior de Henry.

Ned Goodwin se refugió en el parque junto con su hijo, como Henry y Delilah. Y un desgraciado accidente le llevó a apartarse de la vida, al encierro inútil y a la paranoia. La trama del padre y su hijo explica también la posición escapista de Henry respecto de sus problemas, pero añade un matiz importante pues sirve de perspectiva de lo que pudiera pasar a si Henry deriva en un escapismo acentuado y se encierra en el parque para no regresar. Caería en la soledad y la locura como le ha ocurrido a Ned.

Sin relevancia en la historia principal, la trama de las chicas desaparecidas funcionó a modo de McGuffin para conducir al jugador por el parque en los inicios del juego, por lo que la narración sólo se sostiene sobre el juego especular entre las subtramas hacia la historia central de Henry.

Pero la estrategia en abismo de *Firewatch* va más allá de la construcción narrativa. Ya hemos analizado las líneas maestras de las mecánicas en el juego, centrada en torno a la exploración. ¿Podríamos definir el *gameplay* de *Firewatch* como una jugabilidad en abismo? La estrategia del abismo ya ha sido reconocida como habitual en el videojuego por varios autores

y desde diversos niveles dentro del *gameplay*. Allain (2013) reconoce que el abismo no solo se percibe en el enunciado sino también en la enunciación y lo reconoce en las múltiples estrategias de significado dentro de los *serious games*. Seiwald (2019) identifica el abismo en los juegos que encierran minijuegos y reflejan con sus mecánicas la mecánica principal, así como doblan la figura del jugador que juega con un personaje que juega a su vez en otro juego. Marcos y Santorum consideran consustancial el abismo al videojuego porque “la estructura en ‘mise en abyme’ se ofrece una idea de profundidad sin fin: un espacio que se escapa hacia el infinito, el espacio de lo pluriperspectivístico, el del espejo que se coloca frente a otro espejo” (2020, p. 199). Barnabé y Delbouille descubren diferentes estrategias en abismo en *Portal* (Valve Corporation 2017), *Inside* (Playdead 2016) y *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2011) en sus personajes que transgreden constantemente los umbrales de la ficción para dirigirse (explícita o implícitamente) al jugador empírico. Los autores definen la *mise en abyme* en los videojuegos como una “puesta en abismo interaccional” que no duplica la obra o la historia, sino las interacciones del receptor con el sistema (Barnabé y Delbouille 2018).

La *mise en abyme* por lo tanto también sale de la esfera narrativa y se amplía al *gameplay*. Tradicionalmente el videojuego, independientemente del género, basa su eficacia como discurso lúdico en la conjunción de la narrativa con la jugabilidad. Ambas van de la mano bien sea en juegos de corte lineal en los que mecánicas y narración conducen a un final predeterminado o aquellos que permiten cierta libertad en bifurcaciones de la historia. Solo existen casos en los que ambas se contradicen como cuando se habla del efecto disonancia ludonarrativa. La disonancia ludonarrativa es un término que se aplica en el mundo del videojuego para designar un problema de falta de coherencia entre la jugabilidad (el *gameplay*) y la narrativa. El término apareció por primera vez en 2007 en el blog de Clint Hocking a propósito de una crítica sobre la primera entrega de la saga *Bioshock* (Irrational Games 2007). Según el autor, existía una

contradicción entre lo que promueven las mecánicas del juego (las acciones que realiza el jugador) y lo narrado en la historia. El concepto de disonancia ya fue expuesto por el psicólogo social León Festinger cuando definió la disonancia cognitiva como la existencia de relaciones entre cogniciones que no concuerdan. Vista más como una deficiencia de diseño que como una estrategia expresiva, la disonancia se produce cuando entra en contradicción la lógica de la narrativa con la de las mecánicas.

En *Firewatch* se produce un desacople entre narración y mecánicas, pero no una contradicción, por lo que no podemos hablar de disonancia. Los diseñadores han desajustado la relación mecánica / historia para producir un efecto de abismo entre ambas. Y este se produce por el contraste entre las expectativas que crea la narración y las posibilidades de acción para actuar sobre ella que se le ofrecen al jugador. De forma general, podríamos decir que estas son nulas.

En el prólogo inicial las posibles decisiones de Henry sobre el desarrollo de la vida con Julia antes de tiempo del juego en el parque no permiten al jugador apostar por un compromiso en la relación de forma que Henry siga a Julia en su proyecto de vida o que cuando surge la enfermedad le mantenga a su lado. Las opciones que se le dan al jugador son limitadas y todas conducen al distanciamiento egoísta de Julia.

Esta misma intención subyace en los innumerables diálogos con Delilah, por más que elijamos frases que puedan conducir a un estrechamiento en la relación de ambos, no hay avance, recompensa o logro, más bien se tiene la percepción de que la charla ayuda a sacar sus fantasmas del pasado y a evitar el aburrimiento. Los diálogos pueden cambiar el tono de la conversación o determinadas informaciones, pero siempre conducen a la misma forma de cerrar la conversación, Henry se despide de Delilah.

El juego como espacio de posibilidad para el jugador se percibe como limitado para ejercer influencia en las expectativas de la narración: ni se puede construir una relación con Delilah, ni se resuelve la desaparición de las campistas (que se aclara por si sola) ni Henry se enfrenta cara a cara con Ned, ni se interviene en la extinción de fuego... El jugador acaba con cierta frustración porque sus acciones no tienen relevancia en el mundo de ficción de juego, lo que hizo que muchos jugadores en su lanzamiento lo valoraran negativamente. Pero esta frustración es precisamente el efecto del abismo pues el contraste entre lo que está pasando (narración) y lo que puedo o no puedo hacer al respecto (*gameplay*) es lo que busca el juego, hacer una reflexión sobre el valor de las acciones a la hora de resolver determinados problemas. En la figura 2 se esquematiza la estrategia de la estructura general del juego en cuanto a la relación de las tramas y el *gameplay*. Las tramas de los Goodwin y de Delilah recaen sobre la historia principal con el efecto de intensificación y explicación. Las líneas de acción del *gameplay* (elecciones de la vida con Julia, explorar, recoger objetos, escalar, hablar con Delilah) deberían intervenir sobre las tramas narrativas que les corresponden, pero esa relación tramas/*gameplay* se trunca porque las acciones no resuelven ninguna de las tramas y con ello la historia de fondo.

Esquema de la puesta en abismo en *Firewatch*

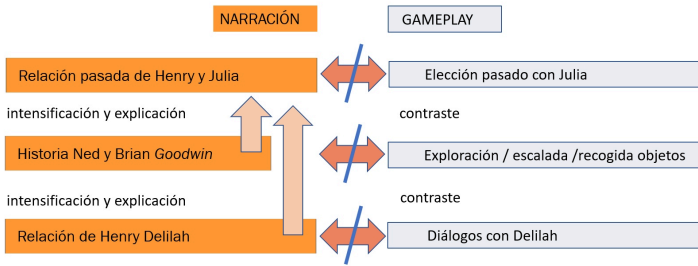


Figura 2: Estructura global de la mise en abyme en *Firewatch*. Fuente: elaboración propia.

CONCLUSIONES

El videojuego es un medio más en el ecosistema de medios de comunicación y entretenimiento. Los medios son entes vivos que, algunos con siglos a sus espaldas y otros con sólo décadas, nacen, se desarrollan y permanecen en una constante evolución. Pero si nos asomamos a las etapas de este proceso podemos, desde una perspectiva comparativa de medios, reconocer puntos comunes inherentes a su desarrollo y entre ellos la constante tensión entre configuraciones formales que denominamos clásicas y su ruptura con movimientos de vanguardia que a su vez alimentan nuevos clasicismos. Esta tensión está ampliamente estudiada en medios como la literatura y el cine, sin embargo, no tanto en el medio lúdico. El videojuego posee ya el suficiente tiempo como para poder hablar de un cierto régimen clásico consolidado que está siendo superado por tendencias que experimentan sobre la forma para hacerle avanzar como medio expresivo: “el medio interactivo puede prosperar a la hora de dejar al jugador explorar textos que son ambiguos, inestables y transformadores en modos que están en consonancia con sensibilidades posmodernas” (Fernández-Vara

2021, p. 68). Creemos que *Firewatch* es un síntoma de este proceso. Un proceso que no es ajeno a las tendencias de otros medios y que también se identifican en los videojuegos como por ejemplo los *mind games films* que más que construir enigmas en pos de su resolución, se plantea un estado mental de los protagonistas y donde la decisión individual y la elección racional no son suficientes para solucionar sus conflictos (Elsaesser 2018).

Lo clásico se cuestiona y se rompe descomponiendo las costuras de su armazón, como hace este juego descompasando tramas y mecánicas mediante la aplicación de la *mise en abyme*. El resultado es una propuesta lúdica diferente, no inferior a las propuestas de posibilidades de acción que ofrecen los juegos *mainstream*, que corrobora la pertinencia de la forma lúdica para crear experiencias distintas a las gratificaciones de libertad y poder de los videojuegos entendidos como medio de fantasía de empoderamiento. *Firewatch* construye sensaciones y experiencias en torno a la exploración de la conciencia y los sentimientos que alberga, la frustración, la inutilidad y cobardía del escapismo, de la escasa capacidad de acción ante determinados eventos de la vida y de cómo huimos de realizar verdaderas acciones para relacionarnos con los demás.

BIBLIOGRAFÍA

Allain, S. “La mise en abyme actée, nouveau fer de lance du serious game.” In *Revue des Interactions Humaines Médiatisées. Journal of Human Mediated Interactions*. vol 14, no. 1, (2013): pp-pp.

Andrews, J. “Metagames: Postmodern Narrative and Agency in the Video Games of Davey Wreden.” PhD thesis., University of Southern Mississippi, 2017.

Bal, M. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.

Barnabé, F. and Delbouille, J. “Aux frontières de la fiction : l’avatar comme opérateur de réflexivité.” In *Sciences du jeu*.(2018). DOI : 10.4000/sdj.958.

Böhme, G. *The Aesthetics of Atmospheres*. Londres: Routledge, 2018.

Carbo-Mascarell, R. “Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice.” In *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG 2016*, Dundee, Scotland. <http://www.digra.org/digital-library/publications/walking-simulators-the-digitisation-of-an-aesthetic-practice/>

Dällenbach, L. *El relato especular*. Madrid: Visor, 1991.

Elsaesser, T. “Contingency, causality, complexity: distributed agency in the mind-game film.” In *New Review of Film and Television Studies*, vol. 16, no.1, (2018): 1-39. DOI: 10.1080/17400309.2017.1411870.

FanSoloTV. “FIREWATCH GAMEPLAY SUBTITULOS EN ESPAÑOL *SIN COMENTARIOS*” 30 December 2019, Youtube video, 3:26:45. <https://youtu.be/BVTubghV6WQ>

Fernández-Vara, C. “Postmodern Detective Fiction in Videogames.” In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, vol. 31, (2021): 57-70.

Galisteo, S. F. *Walking Simulators: la exploración hecha videojuego*. Kindle Direct Publishing (Amazon), 2019.

Genette, G. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998.

Genette, G. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.

Hawey, D. and Ferlan-Beauchemin, A. “From Walking Simulator to Reflective Simulator: A Practice-Based Perspective” In *Press Start*, vol. 5, no. 2, (2019): 88-103.

Kagen, M.. "Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch." In *Games Studies*, vol. 18, no. 2, (2018): 1-16.

Marcos Molano, M. and Santorum, M. "La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyeme" In *Paradigmas de la Narrativa Audiovisual*. ASRI no 18, edited by R. Álvarez & M. Rajas, pp. 193-203. Eumed.net-URJC, 2020.

Martínez Fernández, J. E. *La intertextualidad literaria*. Madrid; Cátedra, 2001.

Maté, D. "Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator." In *Panambí*, no.9, (2019): 19-31.

Montembeault, H. and Deslongchamps-Gagnon, M. "The Walking Simulator's Generic Experiences" In *Press Start*, vol. 5, no. 2, (2019): 1-28.

Muriel, M.. "Caminando en los límites del videojuego: un paseo por los 'walking simulators'." Caninomag. 8 November 2017. <https://bit.ly/3v8mZME>

Salerno, L. "Firewatch." Estructuras Narrativas. 22 July 2017.

<https://estructurasnarrativas.wordpress.com/2017/07/22/firewatch/>

Seiwald, R. "Games Within Games". In *Videogame Sciences and Arts. VJ 2019*, edited by N. Zagalo, A. Veloso, L. Costa, Ó. Mealha, pp. 18-31. Cham: Springer, 2019. DOI: 10.1007/978-3-030-37983-4_2.

Tena Morillo, L. "Sobre la mise en abyeme y su relación con la éfrasis y la intertextualidad. aproximación a una tipología." In *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, no. 3, (2019): 481-505.

Vera, V. "Creando amor interactivo: Firewatch a través de Erich Fromm." Bachelor's Degree Final Project, U-Tad. Universidad Camilo José Cela, 2019.

Zimmermann, F. "From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre." In *Press Start*, vol. 5, no. 2, (2013): 29-50.

6.

The Contribution of Branded Games for the LEGO Ninjago Brand Narrative

Sjors Martens; Laura Cañete Sanz; and Teresa de la Hera

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 147-176. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of
the respective copyright owners, and are not released into
the Creative Commons. The respective owners reserve all
rights

La Contribución de los Juegos de Marca a la Narrativa de Marca de LEGO Ninjago

ABSTRACT

This study will examine how branded games in the LEGO Ninjago franchise communicate the brand narrative through their mechanical, semiotic and referential design. Digital games as communicative tools facilitate a new paradigm of marketing

focusing on experience creation through integrated marketing communication plans. The LEGO brand creates highly successful games that communicate the brand effectively. To explore the possibilities and counteract the simplistic use of branded games, this study introduces an innovative framework to formally analyze branded games and their communication of a brand narrative through mechanical, semiotic and referential layers. This framework introduces formal game design to advertising studies, while dragging game studies into branded ecosystems. Using the framework, we analyze *LEGO Ninjago the Movie – The Videogame*, to identify how this paid digital game expands the Ninjago universe and fulfills specific marketing purposes oriented to LEGO toy sets. Our analysis shows that on a mechanical and semiotic layer, the game presents a standalone experience catering to the universe of the Ninjago movie and the values of the Ninjago brand narrative. However, by framing the whole game as LEGO – in its materiality and interactable objects – the LEGO brand narrative of creative construction informs the act of play. The referential design in these games makes use of playful disruption of rules to instill additive comprehension in the player related to purchasable sets and content.

Keywords

LEGO, branded game, game analysis, brand narrative, referential design

Introduction

Building blocks seem to be a surefire way to make a time-resistant brand. The LEGO brand has seen a revenue increase of 23% in 2021, compared with an increase of 13% in 2020 (The LEGO Group 2021; Ibbetson 2021). The annual report highlights “a digital shift” as a main contributor, among other factors (Milne

2021). As website accessibility spurred sales, another line of profit is LEGO's reliance on digital games, which have been profitable for decades (Wienberg 2016). The licensing cost of these digital games is, however, the third largest expense category of the brand (The LEGO Group 2021, 23). Despite being a constraint, both financially and playfully – digital games are less open to free play than LEGO bricks – the games published by LEGO are a boon for the brand. In this article, we will explain this success by introducing an innovative framework of mechanical, semiotic, and referential design of digital games.

With marketing shifting towards branded content – or the creation of standalone consumable content to spread brand values implicitly as users simply consume a media product (IAB Spain 2022) – games, as an interactive medium, have taken up a bigger role in marketing campaigns. Regrettably, branded games are often reduced to brand placement only, disregarding the boarder persuasive potential that these media can offer to the brand (de la Hera 2019). Advertising studies then ignore the potential of games, and therefore fall short of explaining the success of LEGO games. In this article we will combine advertising studies insights with game studies. As humanities game studies have a stronger tradition in close readings and understanding how games generate meaning (Caroline 2020), it offers the means to ground advertising research in the game itself, while forcing game studies into a marketing ecosystem. Through the analysis of one of the branded games of the LEGO Ninjago franchise as a case study, this paper illustrates how an innovative framework on mechanical, semiotic, and referential design can be used to formally analyze how games can be used to communicate the brand narrative as part of an integrated marketing strategy.

First, through a review of advertising and game studies literature, we outline the framework of mechanical, semiotic, and referential design used to analyse the communication of a brand narrative in branded games. After operationalizing the framework, a case study of *LEGO Ninjago the Movie – The Videogame* (TT Fusion 2017)

will illustrate how the brand narratives of LEGO and the Ninjago franchise are designed effectively into the game. The focus on this original intellectual property by LEGO allows us to study the manifestation of the LEGO brand narrative in a canalized product completely of LEGO's design. The case study first requires a review of corporate documents to inventory what the brand narrative of LEGO and the Ninjago franchise is. Secondly, a formal game analysis following the mechanical-semiotic-referential design framework shows which formal elements communicate the brand narrative, and how the game can stand on its own. On a mechanical and semiotic layer, the game presents a standalone experience catering to the universe of the Ninjago movie, but the referential design frames the whole game as LEGO play by disrupting rules and fostering creative construction of experiences.

ANALYZING BRANDED GAMES

Unpacking the LEGO use of the digital games requires the marriage of advertising studies and game studies. The former has a strong disposition to seeing the manifestation of a brand spread over different products, but lacks the understanding of how a game can thrive on player interaction. The latter, instead, has profound insights into games themselves and their diegetic links, but the corporate context misses in close readings of games. By combining the two into an analytical framework that charts the inclusion of a brand strategy in formal design we propose an innovative approach to the study of how brand narratives are communicated in branded games through mechanical, semiotic, and referential design. In the following three sections we explain the reasons why this new framework is necessary and how it contributes to a more comprehensive understanding of branded games.

Games and Marketing

With the development of digital means, ludic actions have become more prominent in marketing and its studies. Kotler, Kartajaya and Setiawan (2010) highlight that with the digital changes came a shift from a product-centric perspective (marketing 1.0), based on sales and persuasion, to a human-centric vision (marketing 3.0), where marketing deals with aspirations, emotions and consumer interest, with the purpose of contributing to the world with their brand values (idem, 4), and letting consumers participate, express their ideas, and interact with the brands and other consumers (Cañete Sanz and Martens 2020). Games, with their interactive capabilities and digital world building possibilities, are a prime channel for this consumer-centric marketing approach (de la Hera 2019).

This new marketing direction resulted in a categorization of games in advertising along two lines: in-game advertising and advergaming (Marolf 2007; Nelson and Waiguny 2012; Youn 2019). In-game advertising focuses on the actions around brand placement in larger entertainment games (Terlutter and Capella 2013; Vashisht 2021). Advergaming, instead, are the games specifically designed for promoting a brand, product or service (Terlutter and Capella 2013; Gurney and Payne 2016; Castelló-Martínez and del Pino-Romero 2018). Regardless of which direction was followed, academic research in advertising approached these games as an effective way to increase brand awareness (Nelson 2002), and focused on the analysis of brand effectiveness in games, persuasive knowledge in consumers, and concerns about persuasive actions on children (e.g., Peters and Leshner 2013; Vashisht, Royne, and Sreejesh 2019; Wang and Mizerski 2019; Sreejesh, Dwivedi, and Ghosh 2021). The study of games in advertising is more focused on their efficacy than on an understanding of the games themselves.

Games are mostly seen from a marketing 1.0 perspective, and Noorbehbahani et al. argue that “to maximize the effectiveness of a gamified marketing app, researchers need to consider which elements of the game are suitable for which marketing activity” (2019, 409). Although some researchers have shed light on the complexity of embedding advertising messages into games (e.g., De la Hera, 2019), there is still a need to better understand the role of games as part of a broader marketing campaign.

An alternative to this trend is the study of branded content. The goal of branded content is to get the audience interested in the products of a brand, and implicitly – through their content – communicate brand values and narratives (IAB Spain 2022) through standalone mediatized products. Here, the objective is on customer engagement through consumable content instead of ads (Aguilera and Baños 2016, 39). This shift allows us to study games in a broader marketing ecosystem, instead of in isolation. Connecting the branded content are brand narratives. It is the understanding of these narratives that will allow us to study branded games on their merit as games, and study games as positioned in a broader strategy.

Brand Narratives in Branded Games

A brand narrative is defined by marketer, Laurence Vincent, as a means “to convey a worldview, a set of sacred beliefs that transcend functional and epistemic product attributes” (2002, 16). The brand narrative is then a common and coherent communicative direction, seeping through all branded content, including branded games, thriving on synergy and consistency of the chosen forms and formats (Ozuem, Howell, and Lancaster 2022; Costa Sola-Segalés 2003). This narrative is based on the brand values, which dictate what the brand is and how the audience can experience it (Ganassali and Matysiewicz 2021). By searching for the brand narrative elements in a branded game, a formal game analysis is afforded, as the focus is on identifying designed

elements that represent the key values, effectively bridging advertising and game studies.

In game studies however, the link to integrated marketing campaigns has often been missing. Instead, transmedial connections, where each media (or communicative form) does what it does best (Jenkins 2008; Scolari 2016), have received more attention than marketing relations as the connecting factor, either focused on the content and narrative (Planells de la Maza 2017; Tosca and Klastrup 2019) or through fundamental discussions (Kennedy 2019). The spreading of a story over multiple media and channels, with several degrees of consumer interaction, approaches the contextualization of a game more from a content-level, as the focus is on how these texts are related or contribute in their medium specific instance to a larger universe or narrative (Martens 2016). This focus on medium specificity keeps game studies from looking at the connection to the brand narrative within a game, as the focus is on the game itself. To fully bridge the game-focused game analyses and the brand-focused advertising approaches, we introduce a framework for game analysis that pinpoints brand value and narrative elements within game design.

Mechanic-Semiotic-Referential Framework

The framework that combines game and advertising studies is an expansion of game scholar Espen Aarseth's mechanic-semiotic understanding of videogames. Aarseth understands games as a "unique dual materiality" in which the "coded level can only be fully experienced by way of the external, expressive level" (1997, 40). He later labeled the levels mechanical and semiotic, respectively (2016). The mechanical layer "is the engine that drives the game action, allows the players to make their moves, and changes the game state" (idem, 488) – both the programmed possibilities for, and limits to, player actions. Located in the nuclear part of this framework, the mechanical elements can be

the interactive focus of a game, but can also communicate key *actions* from a brand. The expressive, or semiotic, layer “informs the player about the game world and the game state through visual, auditory, textual, and sometimes haptic feedback” (Aarseth 2016, 448). This layer can expand the brand narrative, either as a storyline addition, or story ramification (Costa Sánchez and Piñeiro Otero 2015). This creates an approach that strongly grounds the design and the analysis of a game in the product itself. However, it remains focused upon a singular product, as the semiotic layer is the expression of the mechanical possibilities and limitations. For this model to also account for an integrated brand narrative based on brand values, another layer should be added on top, as shown in Figure 1: a referential layer.

The referential layer interprets the semiotic expression of the mechanical layer and explicitly assesses what broader narrative, product, or value a designed element refers to. Objects of interest are references to other products, marketing actions, campaign or extrinsic values that are represented in the game. This way, Aarseth’s model becomes enhanced with a sensitivity to a broader marketing ecosystem, while still grounded in the design of the game.

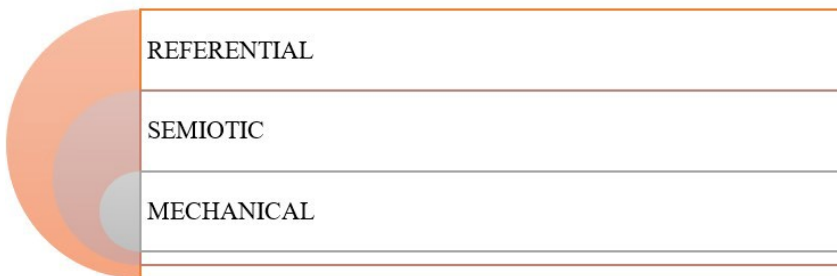


Figure 1: Representation of the three-level framework for analyzing branded games. Source: Own elaboration.

The referential layer is based on insights from transmedial worlds and additive comprehension. Lisbet Klastrup and Susana Tosca introduce *mythos*, *topos*, and *ethos* to talk about the stories, spaces, and rules or values, respectively, of a transmedial universe (2004;

2019). While yielding a way to link larger narrative elements to an individual instalment, this framework remains focused on the diegetic level and thus does not touch upon a brand, as it exists in the physical surroundings of the player. The referential layer serves a similar function as their trinity, in that it highlights “the central knowledge one needs to have in order to interact with or interpret events in the world successfully” (2004, 412). In the case of the referential layer, formal game design elements are sought that allow players to interpret events or actions happening in the game within the brand narrative.

The second element of the referential layer is “additive comprehension,” a term used by game designer Neil Young to describe the effect of having a piece of information that allows a reconsideration of the current narrative into a larger context through fragmented references (Young in Jenkins 2008, 127). The referential layer identifies designed elements that cause additive comprehension, instilling a reconsideration of the game elements into the brand narrative. The formal elements of the referential layer then are ambiguous design elements that serve a function in the game, but are also strongly informed by brand values, or have a place in the brand narrative.

This expanded model highlights how brand narratives are communicated in branded games through mechanical, semiotic, and referential design. It provides a design approach to formal elements that communicate brand narratives. However, as an analytical framework it only presents a perspective on games. To operationalize it for analyses, a method must be outlined.

Method of analysis

The method of using the framework effectively consists of two steps: a literature review and a formal game analysis according to the tripartite framework. This method can give us insight into how

LEGO games successfully engage with a brand, its narrative, and its values, while also functioning as fully fledged branded games.

The first step of this method is a review of corporate communications. In order to determine the brand narrative, the official channels of communication of a brand have to be scrutinized. This can mean looking at press briefs, corporate websites, and product presentations. The goal is to look for values that are recurrent through all branded content; “properties of things and states of affairs that we care about and strive to attain” (Flanagan and Nissenbaum 2014, 5). This could be done through a close reading of branded content, yet the brand narrative consists of the (often positive) values that the brand wants to communicate about their product. Therefore, the values are often found in official documentation. In the case of LEGO Ninjago, this means looking at the official LEGO website of the Ninjago theme, an interview with the creator, and the values communicated in diegetic narratives (such as character descriptions). With the brand narrative known, the design of the game can subsequently be studied to see how this narrative is translated or represented.

To ground the analysis of a branded game within the capacities of the game, the analysis of The Ninjago Game will take the form of a formal analysis. Following game scholar Miguel Sicart, this should be “understood as descriptions of game components that can be discerned from others by means of their unique characteristics and properties” (2008). For the framework, the unique characteristics and properties are determined in compliance with how formal game elements communicate brand values and the brand narrative. This requires identifying game components on a mechanical, semiotic, and referential level, and interpreting these based on how they engage with the brand narrative. The formal analysis, according to the mechanical-semiotic-referential framework, allows for an analysis of a game with an extra layer of brand interpretation.

This analysis will then examine formal elements on three different levels and in three different steps. In accordance with the framework, the nucleus of the analysis is the mechanical layer – or the actions made possible and limited by the program code. For this step we will analyze the mechanics of the game, its rules, and the level design as building blocks. Mechanics are “methods invoked by agents, designed for interaction with the game state,” distinguishable in core and secondary types (Sicart 2008). The former relates to the “mechanics (repeatedly) used by agents to achieve a systemically rewarded end-game state,” whereas the latter are “mechanics that ease the player’s interaction with the game towards reaching the end state” (idem). The relative importance of the mechanics, the level design and rules all determine which actions are central to the game, and which are secondary. Understanding this hierarchy can help explain which mechanics are conducive to the game experience only and which serve an additional function as a brand narrative element.

The second step is the analysis of the semiotic layer. Starting with the inventoried mechanic layer, this analysis will examine the diegetic and extradiegetic differences. The diegetic relations identify which “elements belong to the fictional world that can be experienced by the characters” and which are solely directed at the player (Fernández-Vara 2015, 125). Recognizing which mechanics in the game are of special importance to the in-game characters, and which are directed to the players can foreground which brand values are central to the game and to the players. Furthermore, determining the meaning of some of these actions within the game can give an extra meaning to what the player is doing or is interacting with. The semiotic layer then filters through game-focused mechanics and story-focused mechanics, illustrating what the game offers besides a branded experience.

Finally, the referential layer is addressed. This final level dives into the representation of the game elements, extradiegetic elements (such as other products), and elements that result in additive comprehension. The final layer of the analysis is all about re-

interpreting the expressed mechanics, and determining if there is a secondary reference behind it with a bigger context – the brand narrative. This re-interpretation can look at tangible dimensions, like the materiality of the semiotic layer (for instance, does it explicitly relate to LEGO or a product?) or intangible, relating to more brand values or storylines from different products. Anything that has not been interpretable in the previous steps can now be assessed again. At the end of this third step the balance between ludic experience of the game, and indebtedness to the brand narrative is clear.

Corpus: LEGO Ninjago

LEGO Ninjago is the transmedia universe created by LEGO in 2011, spread over different media, amongst which is a game. It is a concrete manifestation of the LEGO brand narrative through predetermined stories. As an original intellectual property, the brand narrative of this franchise is more controlled through LEGO products – in comparison to other licensed games that also have brand narrative influences from other directions. Focusing on this specific franchise will show how the larger LEGO brand narrative translates to concrete products communicating the Ninjago brand narrative.

Ninjago deals with the exploits of five ninjas, representing different natural elements, who, with their martial art style called ‘Spinjitzu’ must confront a variety of evil forces. Taking inspiration from Asian cultures, the sets deal with ninja, samurai, and mythology, but also feature robotic mechs and modern vehicles. This hodgepodge of elements specifies storylines, but leaves space for creativity by combining ninja stories with fast cars, for instance.

Ninjago is characterized by its co-dependency on the TV series *LEGO Ninjago: Masters of Spinjitzu* (Hegner and Andreasen 2011). The series and the sets appeared in tandem for several years,

introducing new stories behind new sets, and developing recurring characters. With its success, more products appeared, expanding on the story exploits (and possible sets), such as comics, online games, and theme park sections.

In 2017, LEGO strayed from the series focus and published *The Lego Ninjago Movie* (Bean, Fisher, and Logan 2017). In addition to the initial lines of toys related to the TV series, there now was another parallel line of toys relating to the film. This also spawned *The LEGO Ninjago Movie – The Videogame* (LNMV), a purchasable game retelling the events of the film.

LNMV is an open-world game with fixed levels. The player plays characters from the Ninjago universe and can switch between different characters. While exploring the open world, players can go to specific locations to start a linear level. In levels, players must perform a variety of platforming actions and attack enemies to reach the end of the level, often finished with a boss battle. In the open-world setting, players can explore Ninjago city and the surrounding area, all the while collecting ‘studs’ (money) by breaking the environment. In our analysis we shall examine the possible player actions in the open-world segment once the level “Ninjago City Downtown” is accessible, halfway through the game. This selection ensures that all skills have been unlocked, meaning that the player can exploit all the possibilities of the game and is unconstrained by obstacles that require a specific skill. This way all three layers of the framework can be explored without being cut off.

Analysis: Brand Narrative of LEGO and LEGO Ninjago

Knowing the narrative is essential to illustrate how the mechanical, semiotic, and referential design of LNMV communicates the brand narrative. In this section a review of various corporate documents

of LEGO and their official websites will show what the brand narrative of LEGO and of the Ninjago franchise is.

LEGO Brand Narrative

The LEGO Group is a company whose main business focus is on the toy market where they have been orienting their brand towards children's education since the 50s. In 1963, the brand published the 10 LEGO Characteristics, which were the basis for setting values related to the lack of limits and rules when playing:

“Unlimited play possibilities; for girls and boys; Enthusiasm at all ages; Play all year round; Stimulating and harmonious play; Endless hours of play; Imagination, creativity, development; More LEGO, greater play value; Easy to supplement; Sustained quality” (The LEGO Group n.d.)

Arguing from a clear marketing 3.0 human focus, the brand narrative of LEGO is focused on giving consumers the means to equally and creatively construct whatever they want, whenever they want, through construction bricks, optionally according to instructions.

Games, licensed sets, and audiovisual products seem to limit possible creativity by subjecting the whole to a predetermined story. Narratives in LEGO, however, enable structure interpretation by the consumer, while simultaneously keeping creativity at its core. As Neal Baker shows, even licensed sets thrive on creative interpretation by the customer, exemplified by a rocket launching platform hidden in the Attack on Weathertop Lord of the Rings set (2014).

With the introduction of *The LEGO Movie* (Lord and Miller 2014) and the game *LEGO Dimensions* (Traveller's Tales 2015) LEGO introduced open worlds in films and games where other franchises appear. This allows players to experience prefabricated stories, but also play with boundaries in such a way that every story built with

LEGO is valid. Matt Hills argues that the matter of authenticity in these cases is irrelevant, as it redefines the meaning of the represented brand when it is processed into the LEGO world, and transforms the characters and stories into the LEGO brick form (Hills, 2016). In a way, LEGO then functions akin to what theatre scholar Chiel Kattenbelt calls a “hypermedium” or “a medium that can contain all media” without discrediting the contained medium, while presenting it as the hypermedium (2008, 23). In the case of LEGO, it functions as a hyperbrand, able to incorporate different brands within itself while subduing everything to its own internal logic of building bricks.

Briefly put, the brand narrative of LEGO in all their channels – toys, games, movies, etc. – comes down to creating personal stories through building bricks. These stories can be predetermined – following instructions – or they can be open to user creativity – building up and breaking down franchise boundaries however they see fit.

LEGO Ninjago Brand Narrative

With a great variety of products, Ninjago offers a diverse manifestation of the LEGO brand narrative, with toy sets at its core. The storylines in this particular manifestation yield an alteration of the brand narrative through more specific, universe-informed, values.

In the Ninjago universe, the LEGO brand narrative is expanded with an educating or scholastic tone. The idea is to instill positive values and to learn how to differentiate them from the negative ones. This in-universe narrative is presented to both the consumer – usually children – and the client – their parents. The corporate website created for the Ninjago universe has a statement of intentions of the values:

“...we challenge [children] to master each of these virtues in their everyday lives. To have the courage to believe in themselves like Kai, to be curious enough to always learn new things like Nya, to stay as well balanced and controlled as Cole, always look to share like Zane, lead from the front like Lloyd and always tell the truth like Jay” (The LEGO Group n.d.)

This description highlights a narrative that appeals to the parents as clients, by presenting a good influence in their children’s development; on the other hand, to children it provides an ideal to strive towards and an interpretation of their playing. The brand narrative of LEGO Ninjago is then an expansion of the creativity-focus of the general brand narratives by adding developmental virtues, through values like courage and balance.

FORMAL ANALYSIS

With the analytical framework and the brand narratives clear – (un)structured creative building according to social and educational ideals – we can analyze the open world and a linear level of the game. This will show that LNMV functions as a standalone game thriving on the Ninjago brand narrative while subsuming every aspect of the game to the LEGO brand narrative through material references and additive comprehension.

Mechanical Elements

Analyzing the mechanical layer means looking at the mechanics, the level design, and the rules of the game. The core mechanics relate to the repeated actions of players and other agents that are required to progress through gameworld. In LNMV these core mechanics are: fighting, jumping, running, building, and solving puzzles. To traverse the open world, players can make their athletic ninja characters jump or run around the city using a variety of platformer moves. Progressing through a level also means jumping

or running from one location to the next. Obstacles, both on the level and in the world, are present in the shape of physical obstacles such as rocks, trees and enemies. These obstacles can be overcome by fighting using aggressive actions that are different per chosen character (using different weapons for instance). Another way to progress past these obstacles is by building. The physical environment can be destroyed and its pieces – literal LEGO bricks – can then be automatically used to build a solution to a puzzle, like destroying trees to get wood for a bridge.

The previously mentioned core mechanics are available almost constantly. Some mechanics are more context or puzzle specific, such as pushing boxes. Often these puzzles require character-specific skills, which build on brand values. A character with a spear can, for instance, lodge this spear in the wall to use it as a jump assist, while characters with a sword can get past vines. While these specific skills are purely mechanical – matching the right character and skill to the right puzzle – this is a formal element that repeatedly engages the player with the brand values. The ‘Spinjitzu’ action is a mechanical element that has to be unlocked, and is used to solve many puzzles, as the player character uses their elemental powers to overcome an obstacle, like freezing a waterfall. The specific skills of each character make them a unique addition to the ninja team, mirroring the development virtues, such as balance (Nya can balance over ropes) and strength (Cole’s hammer hits harder than other weapons). This way the mechanical actions actively convey the brand values, by making them repeated actions (Chen & Ringel, 2001; Martí Parreño, 2010). Although collectible skills are also needed to progress, playing as the characters and performing their actions gives the mechanics an extra layer: players can play as the characters as they can with the toys.

As the core mechanics provide the player with maneuvering and environment-breaking capabilities that both progress the game and convey the brand values, the secondary mechanics instead enhance the act of playing the game on its own merits, through exploration

and collection. Exploratory actions present extra activities, such as experiencing the map by driving a car, destroying parts of the scene, or climbing to find hidden places. The main purpose of these actions is to engage with the game itself by destroying and rebuilding the world, or driving around on a bike. This enhances the game itself by giving the player the freedom to play around. It is this freedom that precisely echoes the brand narrative of LEGO itself; creative expression using provided building blocks.

From a purely mechanical point of view, this exploration also builds upon collection. Exploring the map allows players to encounter secondary quests, collectibles, and new characters (with specific character skills). As a form of playing the game, exploring the world also yields more tools for the player to progress. Exploration and collection can then serve a wholly mechanical function; progress and improvement. Collection, however, also has a referential layer, as we shall see later.

The mechanical layer of LNMV shows a duality. On the one hand, the game offers playable instances to enjoy on their own merit. On the other hand, some of the repeated actions are embedded in character-specific values. This way, the mechanics themselves embrace both the LEGO brand narratives of creatively playing with bricks, as well as the Ninjago brand narrative by giving mechanical actions an extra meaning that does not hinder, but rather facilitates playing.

Semiotic Elements

The second layer looks at the expression of the mechanical layer in diegetic or extradiegetic domains. The semiotic elements in *Ninjago the Movie – The Videogame* strongly mirror the expressions of the film.

Regarding diegetic information, the game presents a world fully based around the visuals and the story elements of the *LEGO*

Ninjago Movie, at times even directly shown through cutscenes. The mechanical options the player has are thus squarely positioned in the Ninjago universe, albeit explicitly referring to the setting of the film instead of the wider universe. The character-specific mechanics are also specifically related to the events of the film – in which the Ninjas develop their powers. By keeping the player actions confined to the universe of the film, the game acts as a standalone product contained in the film universe. Character interactions heard while playing, or smaller cutscenes expand this universe, but do not go beyond the diegetic contained in the Ninjago story. While the mechanical interactions are kept free, the setting and interpretation frame of actions are securely anchored in the Ninjago movie universe.

The extradiegetic elements come in the form of set pieces. While the vehicles, mechs, and animals are all elements that have a function in the diegetic world, they are ultimately representations of actual LEGO sets. By achieving objectives and exploring the map, the player can interact with specific toys that are explicitly linked to the movie, but that can be purchased in real life. As they are made of LEGO, destroying them results in falling bricks. Building with these elements follows a similar logic that does not fit the Ninjago actions of Spinjitzu, but instead follow the logic of LEGO. In doing so, the game provides the player with a delimited playful experience expanding on the engagement with the Ninjago movie brand, yet also firmly keeps the rules of the world linked to LEGO and its creation narrative. As Hills stressed, these games incorporate a franchise into the rules of LEGO, even if the franchise is a LEGO franchise in the first place (2016).

Referential Elements

Looking deeper into some of the (extra) diegetic representations incurs additive comprehension in that they refer to broader brand narrative elements, even specifically to further branded content. The referential layer adds this extra reflection to sweep up

remaining game elements that need positioning, or scrutinizes representations from a broader perspective.

The collection mechanic has a mechanical function facilitating play, but the collected items, like characters and vehicles (unlocked after finding 10 ‘minikits’ in each level) explicitly refer to the wider Ninjago universe. The game contains 101 unlockable characters. While some movie characters wear different costumes, like dark overlord Garmadon in pajamas, half of the characters are from the TV series (see Figure 2).



Figure 2: All unlockable characters in LNMV, with movie characters in the green area, and series or comic characters in the blue area. Source: Own elaboration

Both in their representation, their voice lines, and their associated side quests, events from the series are called upon. The same goes for explorable map areas, such as the Unclimbable Mountain, which has many more salient locations than those featured in the movie. While providing gameplay elements, the player needs familiarity with different products to understand why playable characters behave the way they do. The character, Griffin Turner, a normal LEGO figure with sunglasses and a karate suit, can run extremely fast in the game. This is only explained in Tournament of Tournaments Arc from the series, where he is revealed to be an

Elemental Master of Speed. Although these characters are purely mechanical elements, their extradiegetic positioning makes them a source of additive comprehension, opening up different products of the brand. In this sense, LNMV concretely communicates the LEGO brand narrative in which playful creation, even within their own semiotic universe, is only limited by the player's imagination, and in this case, the inclusive, but limited programming.

Another referential dimension explicitly links to corporate products. The collectible, representing new characters, is expressed semiotically as a green detailed rectangle. These rectangles are extradiegetic, in that at the moment of pick-up, they overlay the play screen as if presented to the player. The rectangles are polybags that are torn open, shaken upside down, and drop pieces of a LEGO figure, which are subsequently assembled into a collectible character. This is an explicit reference to the physical product of a polybag available in shops (see Figure 3). An investigative player will be confronted with these more material references to the LEGO brand. Again, the referential layer illustrates how the game subsumes the Ninjago brand narrative within the larger LEGO brand narrative, which is linked to the player's reality. This breaking of the fourth wall turns the player's actions in the game into actions from a LEGO player outside of the game. It is as if the player is just playing with LEGO, despite the linear structure of the storyline.



Figure 3: On the left, a polybag as represented in the game. On the right, a polybag for real LEGO figures. Source: Author screenshot and photo.

By integrating mechanical elements within a semiotic universe, the LNMV creates a playful experience that explores the Ninjabo narrative through actions, dialogues, cutscenes, and linear level design. As such, the game offers an experience in itself that can be played through. It is in the referential elements that explicitly refer to the materiality of the LEGO content or different products, both physical toys and TV series, that the LEGO game shows its true colors. Ultimately, in order to play the game, players will come into contact with LEGO and its brand narrative of creative toy construction. Through references to polybags or different characters, the boundaries of the semiotic layer are disrupted, opening up a larger universe in which to play. Players can build and explore, and toys and their materiality are made experiential, simulating a possible purchase need. Ultimately, playing the game is made parallel to playing with LEGO bricks, although this is done through a strong foundation in a standalone game design. The setting up of rules and actions forms a basis to subsequently disrupt in order to foster player creativity.

As argued by Hills, this unlocked creativity and switching product focus allows for affective play and the option to “experience, feel and live playfully within the texts that are the subjects of their fandom” – in this case the whole Ninjago universe (2002, 90). By incorporating the product values with a larger brand strategy, the authenticity or creative freedom when designing a branded game is however limited, instead submitting to “transbranding” values – in this case of the whole LEGO brand (Hills 2016, 26). Instead of having to only compete with the historical storylines and elements of a product narrative – such as Ninjago, as is often the case in transmedial products (Williams 2009), the LEGO strategy also limits design to one that follows the larger brand value. As such, the similarity of many LEGO games can be explained, and simultaneously commended for its shrewdness and lamented for its uniformity.

CONCLUSIONS

This article explored how a framework on mechanical, semiotic, and referential design can be used to formally analyze how branded games are used to communicate the brand narrative as part of an integrated marketing strategy. By blending advertising studies and game studies, we created a framework used for a formal analysis of the *LEGO Ninjago the Movie – The Videogame*. Our analysis showed that on a mechanical and semiotic layer, the game presents a standalone experience catering to the universe of the Ninjago movie and the values of the Ninjago brand narrative. However, by framing the whole game as LEGO – in its materiality and interactable objects – the LEGO brand narrative of creative construction informs the act of play. Especially by referring to alternative products or specific LEGO sets, the game manages to partly simulate the act of playing with physical LEGO in which set instructions only form some of the possibilities. A LEGO game, in that sense, is nothing more than another experience of playing with

LEGO, with the possibility of following the instructions, i.e., the franchise narrative.

By marrying advertising studies and game studies we introduced an innovative framework that can analyze branded content from a game perspective. This provides both an interdisciplinary pilot for future academic attention, as well as some measure of evaluation by which to design branded games. However, in doing so, we shied away from full interdisciplinary collaboration. The formal methodology provided remained focused on the game content but ultimately says little about the efficacy of this integrated marketing communication. Through player interviews or customer surveys, the purchase need can be quantified in future research. Furthermore, different entry points into the brand could be compared to judge the coherence of the narrative and assess medium differences. By including a referential layer in the analysis of branded content, it is possible to see how the communication of a brand narrative in different products can (ninja)go.

BIBLIOGRAPHY

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins UP.

Aguilera, Joaquin de, and Miguel Baños. 2016. *BRANDED ENTERTAINMENT: Cuando El Branded Content Se Convierte En Entretenimiento*. Madrid: ESIC EDITORIAL.

Baker, Neal. 2014. 'Middle-Earth and LEGO (Re)Creation'. In *LEGO Studies: Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, edited by Mark J. P. Wolf, 40–54. New York Abingdon: Routledge, Taylor & Francis group.

Bean, Charlie, Paul Fisher, and Bob Logan. 2017. *The Lego Ninjago Movie*. Warner Bros. Pictures.

Cañete Sanz, Laura, and Sjors Martens. 2020. 'Neighbour Joined the Game: Ludic City Branding as Participatory Tool.' In *Comunicación y Diversidad. Libro de Comunicaciones Del VII Congreso Internacional de La Asociación Española de Investigación de La Comunicación*, 2033–59. Asociación Española de Investigación de la Comunicación.

Caroline, Bem. 2020. 'A Discipline Is Always Born Twice1: Is There Room for Interdisciplinary Humanities Methods in Game Studies Scholarship Today?' http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_397.pdf.

Castelló-Martínez, Araceli, and Cristina del Pino-Romero. 2018. 'Brand Contents: A Taxonomic Proposal', no. 47: 125–42. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.47.125-142>.

Costa Sánchez, Carmen, and Teresa Piñeiro Otero. 2015. *Estrategias de comunicación multimedia*. Barcelona: UOC. <https://lectura.unebook.es/viewer/9788490642924>.

Costa Sola-Segalés, Joan. 2003. *Imagen corporativa en el siglo XXI*. 2a ed. Buenos Aires: La Crujía.

Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.

Flanagan, Mary, and Helen Fay Nissenbaum. 2014. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Ganassali, Stéphane, and Justyna Matysiewicz. 2021. 'Echoing the Golden Legends: Storytelling Archetypes and Their Impact on Brand Perceived Value'. *Journal of Marketing Management* 37 (5–6): 437–63. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2020.1831577>.

Gurney, David, and Matthew Thomas Payne. 2016. 'Parody as Brand: The Case of [Adult Swim]'s Paracasual Advergimes'. *Convergence: The International Journal of Research into New*

172 Sjors Martens; Laura Cañete Sanz; and Teresa de la Hera

Media Technologies 22 (2): 177–98. <https://doi.org/10.1177/1354856514546097>.

Hegner, Michael, and Tommy Andreasen. 2011. *LEGO Ninjago: Masters of Spinjitzu*. The LEGO Group.

Hera, Teresa de la. 2019. *Digital Gaming and the Advertising Landscape*. Games and Play 3. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203361337>.

———. 2016. ‘LEGO Dimensions Meets Doctor Who: Transbranding and New Dimensions of Transmedia Storytelling?’ *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes* 14 (1): 8–29. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.942>.

IAB Spain. 2022. *Libro Blanco Branded Content 2022*. Madrid: IAB Spain.

Ibbetson, Ross. 2021. ‘Lego Unveils Global Expansion on Back of £1.1bn Pandemic Profits’. Mail Online. 10 March 2021. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-9346891/Lego-unveils-global-expansion-record-1-1billion-profits-amid-pandemic.html>.

Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Updated and with A new afterword. New York, NY: New York UP.

Kattenbelt, Chiel. 2008. ‘Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships’. *Cultura, Lenguaje y Representación: Revista de Estudios Culturales de La Universitat Jaume I*, 19–29.

Kennedy, Helen W. 2019. ‘Transmedia Games: Aesthetics and Politics of Profitable Play’. In *The Routledge Companion to*

Transmedia Studies, edited by Matthew Freeman and Renira Rampazzo Gambarato. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Klastrup, L., and S. Tosca. 2004. 'Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design'. In *2004 International Conference on Cyberworlds*, 409–16. Tokyo, Japan: IEEE. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>.

Kotler, Philip, Hermawan Kartajaya, and Iwan Setiawan. 2010. *Marketing 3.0: From Products to Customers to the Human Spirit*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118257883>.

Lord, Phil, and Christopher Miller. 2014. *The LEGO Movie*. Warner Bros. Pictures.

Marolf, Gérald. 2007. *Advergaming and in-game advertising: an approach to the next generation of advertising*. Saarbrücken: VDM Müller.

Martens, Sjors. 2016. 'Struggle for the Universe: Maneuvering the Narrative World of Assassin's Creed'. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 8 (2): 20–33. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016040102>.

Milne, Richard. 2021. 'Lego Records Fastest Growth in 5 Years on Back of Digital Shift'. *Financial Times*, 10 March 2021. <https://www.ft.com/content/f4ceabca-88a6-4a17-b75d-db7c3e39f264>.

Nelson, Michelle R. 2002. 'Recall of Brand Placements in Computer/Video Games'. *Journal of Advertising Research* 42 (2): 80–92. <https://doi.org/10.2501/JAR-42-2-80-92>.

Nelson, Michelle R., and Martin K.J Waiguny. 2012. 'Psychological Processing of In-Game Advertising and Advergaming: Branded Entertainment or Entertaining

Persuasion?’ In *The Psychology of Entertainment Media: Blurring the Lines Between Entertainment and Persuasion*, 93–144. Taylor and Francis.

Noorbehbahani, Fakhroddin, Fereshteh Salehi, and Reza Jafar Zadeh. 2019. ‘A Systematic Mapping Study on Gamification Applied to E-Marketing’. *Journal of Research in Interactive Marketing* 13 (3): 392–410. <https://doi.org/10.1108/JRIM-08-2018-0103>.

Ozuem, Wilson, Kerry Howell, and Geoff Lancaster. 2022. ‘Exploring the Relationship between Integrated Marketing Communications and Decentralised Organisational Structure: A Heuristics Perspective’. *Qualitative Market Research: An International Journal*, February. <https://doi.org/10.1108/QMR-07-2021-0098>.

Peters, Sara, and Glenn Leshner. 2013. ‘Get in the Game: The Effects of Game-Product Congruity and Product Placement Proximity on Game Players’ Processing of Brands Embedded in Advergimes’. *Journal of Advertising* 42 (2–3): 113–30. <https://doi.org/10.1080/00913367.2013.774584>.

Planells de la Maza, Antonio José. 2017. *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Lulu.com.

Scolari, Carlos Alberto. 2016. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Sicart, Miguel. 2008. ‘Defining Game Mechanics’. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 8 (2).

Sreejesh, S., Yogesh K. Dwivedi, and Tathagata Ghosh. 2021. ‘How Does a Brand’s Psychological Distance in an Advergame Influence Brand Memory of the Consumers?’ *Journal of Consumer Behaviour* 20 (6): 1449–65. <https://doi.org/10.1002/cb.1950>.

Terlutter, Ralf, and Michael L. Capella. 2013. 'The Gamification of Advertising: Analysis and Research Directions of In-Game Advertising, Advergaming, and Advertising in Social Network Games'. *Journal of Advertising* 42 (2–3): 95–112. <https://doi.org/10.1080/00913367.2013.774610>.

The LEGO Group. 2021. 'Annual Report 2021'. Financial CVR: 54 56 25 19. Billund: The LEGO Group. https://www.lego.com/cdn/cs/aboutus/assets/blt248041929be3b572/Annual_Report_2021_ENG.pdf.

———. n.d. 'Characters and Minifigures | LEGO® NINJAGO |'. LEGO. Accessed 14 March 2022a. <https://www.lego.com/en-us/themes/ninjago/characters>.

———. n.d. 'Further Development of the System – LEGO® History'. LEGO. Accessed 14 March 2022b. <https://www.lego.com/en-sg/history/articles/e-further-development-of-the-system/>.

Tosca, Susana Pajares, and Lisbeth Klasttrup. 2019. *Transmedial Worlds and Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Traveller's Tales. 2015. *LEGO Dimensions*. Warner Bros. Interactive Entertainment.

TT Fusion. 2017. *LEGO Ninjago The Movie: The Videogame*. PC Game. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Vashisht, Devika. 2021. 'The Effect of Novelty in In-Game Advertising: Examining the Moderating Role of Interactivity and Congruency'. *Journal of Research in Interactive Marketing* 15 (4): 769–86. <https://doi.org/10.1108/JRIM-07-2019-0101>.

Vashisht, Devika, Marla B. Royne, and S. Sreejesh. 2019. 'What We Know and Need to Know about the Gamification of

Advertising: A Review and Synthesis of the Advergame Studies'. *European Journal of Marketing* 53 (4): 607–34. <https://doi.org/10.1108/EJM-01-2017-0070>.

Vincent, Laurence. 2002. *Legendary Brands: Unleashing the Power of Storytelling to Create a Winning Marketing Strategy*. Chicago, Ill: Dearborn Trade Pub.

Wang, Shasha, and Dick Mizerski. 2019. 'Comparing Measures of Persuasion Knowledge Adapted for Young Children'. *Psychology & Marketing* 36 (12): 1196–1214. <https://doi.org/10.1002/mar.21266>.

Wienberg, Christian. 2016. 'Video Games Help Drive Lego Profit'. *The Toronto Star*, 1 March 2016, sec. Business. <https://www.thestar.com/business/2016/03/01/everything-is-awesome-for-lego-as-sales-jump-31.html>.

Williams, Walter Jon. 2009. 'In What Universe?' In *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, edited by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, 25–32. Cambridge, Mass: MIT Press.

Youn, Seounmi. 2019. 'In-Game Advertising and Advergames: A 15-Year Review'. In *Advertising Theory*, 2nd ed. Routledge.

About the Authors

Alfonso Cuadrado Alvarado

Universidad Rey Juan Carlos
alfonso.cuadrado@urjc.es

Raúl Montoliu Colás

Universitat Jaume I
montoliu@uji.es

Juan José Muñoz Falcó

Universitat Jaume I
al074884@uji.es

Stefano Gualeni

Institute of Digital Games
University of Malta (Msida, Malta)
stefano.gualeni@um.edu.mt

Teresa de la Hera

Erasmus University Rotterdam
Burgermeester Oudlaan 50,
3062 PA Rotterdam, Netherlands
delahera@eshcc.eur.nl

Víctor Navarro-Remesal

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra
vnavarro@tecnocampus.cat

Marta Martín Nuñez

Universitat Jaume I
mnunez@com.uji.es

178 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, and Antonio José Planells de la Maza

Rafel Guardiola Marí

Universitat de les Illes Balears
rafel.guardiola1@estudiant.uib.cat

Antonio José Planells de la Maza

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra
aplanells@tecnocampus.cat

Sjors Martens

Breda University of Applied Sciences
Monseigneur Hopmansstraat 2
4817 JS Breda, Netherlands
+3163405857
martens1.s@buas.nl

Nele Van de Mosselaer

University of Antwerp (Belgium)
nele.vandemosselaer@uantwerpen.be

Alberto Porta-Pérez

Universitat Jaume I
aporta@uji.es

Laura Cañete Sanz

Universidad de Murcia
Calle Campus Universitario 8,
30100 Murcia
laura.canete@um.es,

About ToDiGRA

Transactions of the Digital Games Research Association (ToDiGRA) is a quarterly, international, open access, refereed, multidisciplinary journal dedicated to research on and practice in all aspects of games.

ToDiGRA captures the wide variety of research within the game studies community combining, for example, humane science with sociology, technology with design, and empirics with theory. As such, the journal provides a forum for communication among experts from different disciplines in game studies such as education, computer science, psychology, media and communication studies, design, anthropology, sociology, and business. ToDiGRA is sponsored by the Digital Games Research Association (DiGRA), the leading international professional society for academics and professionals seeking to advance the study and understanding of digital games.

Further information on DiGRA is available at <http://www.digra.org>

Further information on ToDiGRA is available at <http://todigra.org>

About The ETC Press

The ETC Press was founded in 2005 under the direction of Dr. Drew Davidson, the Director of Carnegie Mellon University's Entertainment Technology Center (ETC), as an open access, digital-first publishing house.

What does all that mean?

The ETC Press publishes three types of work: peer-reviewed work (research-based books, textbooks, academic journals, conference proceedings), general audience work (trade nonfiction, singles, Well Played singles), and research and white papers

The common tie for all of these is a focus on issues related to entertainment technologies as they are applied across a variety of fields.

Our authors come from a range of backgrounds. Some are traditional academics. Some are practitioners. And some work in between. What ties them all together is their ability to write about the impact of emerging technologies and its significance in society.

To distinguish our books, the ETC Press has five imprints:

- **ETC Press:** our traditional academic and peer-reviewed publications;
- **ETC Press: Single:** our short “why it matters” books that are roughly 8,000-25,000 words;
- **ETC Press: Signature:** our special projects, trade books, and other curated works that exemplify the best work being done;
- **ETC Press: Report:** our white papers and reports

produced by practitioners or academic researchers working in conjunction with partners; and

- **ETC Press: Student:** our work with undergraduate and graduate students

In keeping with that mission, the ETC Press uses emerging technologies to design all of our books and Lulu, an on-demand publisher, to distribute our e-books and print books through all the major retail chains, such as Amazon, Barnes & Noble, Kobo, and Apple, and we work with The Game Crafter to produce tabletop games.

We don't carry an inventory ourselves. Instead, each print book is created when somebody buys a copy.

Since the ETC Press is an open-access publisher, every book, journal, and proceeding is available as a free download. We're most interested in the sharing and spreading of ideas. We also have an agreement with the Association for Computing Machinery (ACM) to list ETC Press publications in the ACM Digital Library.

Authors retain ownership of their intellectual property. We release all of our books, journals, and proceedings under one of two Creative Commons licenses:

- **Attribution-NoDerivativeWorks-NonCommercial:** This license allows for published works to remain intact, but versions can be created; or
- **Attribution-NonCommercial-ShareAlike:** This license allows for authors to retain editorial control of their creations while also encouraging readers to collaboratively rewrite content.

This is definitely an experiment in the notion of publishing, and we invite people to participate. We are exploring what it means to "publish" across multiple media and multiple versions. We believe this is the future of publication, bridging virtual and physical

media with fluid versions of publications as well as enabling the creative blurring of what constitutes reading and writing.