

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN**



TESIS DOCTORAL

La metamorfosis del videojuego: narraciones mediadas en el exterior del laberinto

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Malco Fernández Horton

Directora

María del Mar Marcos Molano

Madrid

© Malco Fernández Horton, 2022

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE
MADRID**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
INFORMACIÓN**



**La metamorfosis del videojuego:
narraciones mediadas en el exterior
del laberinto**

**Tesis Doctoral que presenta Malco Fernández Horton para la
obtención del Grado de Doctor**

Bajo la dirección de la doctora María del Mar Marcos Molano

MADRID, 2021

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

**La metamorfosis del videojuego: narraciones mediadas en
el exterior del laberinto**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Malco Fernández Horton

DIRECTORA

Dra. María del Mar Marcos Molano

Agradecimientos

A Madrid, por abrirme la puerta al laberinto.

A Praga por abrir la puerta a la salida del laberinto.

A Mar, por proporcionarme llaves para desbloquear trayectos.

A mis padres, por su siempre incondicional ayuda.

A personas especiales que me han inspirado y apoyado en el recorrido como Víctor, Elías, Berta, Dinara, Leila, Valerie, Guillermo, Ilu, Miguel, Enrique, Martín, Judith, Sorax, Alba, Masha, Alberto y otras tantas que he tenido la suerte de conocer en el camino.

Y a ConcernedApe y todos los diseñadores de videojuegos que facilitan a tantas personas expresarse cada día.

Índice

Resumen	11
Abstract	14
I. Introducción	17
1.1 Objeto de estudio	19
1.2 Objetivos	19
1.3 Hipótesis	21
II. Metodología	23
2.1 Estado de la cuestión	23
2.2 Marco contextual	30
2.3 Marco conceptual	38
2.3.1 El videojuego independiente	39
2.3.2 El usuario de videojuegos y la comunidad	51
2.4 Metodología aplicada	56
2.5. Justificación del videojuego seleccionado para la investigación	80
2.6 Estructura de la investigación	81
2.7 Lógica de numeración de los recursos durante la investigación	82
III. Análisis de caso: <i>Stardew Valley</i>	83
3.1 ConcernedApe, diseñador	83
3.1.1 Estéticas e influencias de <i>Stardew Valley</i>	84
3.2 Personajes de <i>Stardew Valley</i>	86
3.2.1 Personaje central avatar	87
3.2.2 Personajes elegibles para relación sentimental	90

3.2.3 Personajes no elegibles para una relación sentimental.....	95
3.2.3 Personajes de cierta relevancia narrativa	102
3.3 El espacio en <i>Stardew Valley</i>	107
3.3.1 La granja	108
3.3.2 Pueblo Pelicano	118
3.3.3 La montaña.....	124
3.3.4 Bosque Tizón.....	129
3.3.5. La playa.....	132
3.3.6 El desierto Cálido	133
3.3.7 Isla Jengibre	135
3.3.8 Otros lugares	139
3.4 Los Ítems en <i>Stardew Valley</i>	140
3.4.1 Herramientas.....	141
3.4.2 Materias primas	142
3.4.3 Mobiliario.....	144
3.4.4 Fabricación.....	145
3.4.5 Consumibles.....	148
3.4.6 Vestuario	150
3.4.7 Artefactos.....	150
3.4.8 Seres vivos.....	151
3.4.9 Objetos clave.....	153
3.4.10 Otros	154
3.5 El tiempo en <i>Stardew Valley</i>	155
3.5.1 Estaciones	156
3.5.2 Eventos especiales	166
3.5.3 Rutinas, horarios y desarrollo.....	167
IV. Aplicación del método y discusión de resultados	169
4. 1 Herramientas de <i>Stardew Valley</i> para la generación de trayectos	169
4.1.1 Generación de trayectos a través de los personajes.....	177
4.1.2 Generación de trayectos a través del espacio	189
4.1.3 Generación de trayectos través de los ítems	195

4.1.4 Generación de trayectos a través del tiempo	202
4.2. Construcción de la expresión y narraciones mediadas dentro del laberinto	205
4.2.1 Activación de los trayectos y construcción de la narración por parte del usuario en el videojuego.....	207
4.3 Construcción de narraciones fuera del laberinto: narraciones mediadas y trascendencia	219
4.3.1 Plataformas de intermediación de la comunidad para transmitir la expresión	221
4.3.1.1 Plataformas de expresión de la comunidad textuales	224
4.3.1.2 Plataformas de expresión de la comunidad mixtas	229
4.3.1.3 Plataformas de expresión de la comunidad audiovisuales y en vivo	234
4.3.2 El usuario en la comunidad y modos de transmitir la expresión	243
4.3.2.1 Comunidad que crea nuevo contenido apropiándose del código.....	245
4.3.2.2 Comunidad que crea contenido fuera del videojuego.....	250
4.3.2.3 Comunidad que crea contenido narrativo a través de la experiencia de juego	252
4.3.3 Un caso de narración mediada muy especial: la metamorfosis de <i>Stardew Valley</i> en esport	262
V. Conclusiones	275
VI. Epílogo	281
VII. Bibliografía	287
7. 1 Monografías	287
7.2 Artículos en revistas especializadas	292
7.3 Tesis doctorales	295
7.4 Recursos electrónicos.....	296
7.4.1 Páginas web	296

7.4.2 Plataformas digitales	296
7.5 Videojuegos.....	297

ANEXO 299

1. Gráficos de elaboración propia	300
2. Tablas de elaboración propia.....	305

Resumen

El videojuego se ha consolidado como uno de los medios más prolíficos en la última década. Recientemente, hemos podido comprobar el surgimiento de una industria independiente de nuevos creadores y usuarios que apoyan y participan activamente en su desarrollo. Con la llegada del videojuego *indie*, se ha cambiado en gran medida el paradigma de análisis del videojuego y, sobre todo, el de su comunidad que ha dejado de ser un grupo homogéneo de jugadores modelo para convertirse en muchos usuarios individuales. Podría decirse que el videojuego independiente, del mismo modo que saca a relucir nuevos temas y nos invita a formar parte del videojuego de una forma más emocional, ha permitido una comunidad más variada, con un mayor número de voces distintas, propiciando la aparición de espacios en los que su narrativa se ha extendido en forma de nuevos lenguajes.

El videojuego, para generar la narración, hace necesaria la adopción de diferentes identidades durante la partida. Por una parte, encarnamos la identidad de usuario avatar dentro de la ficción y por otra adoptamos la identidad como usuario jugador cuando navegamos por el sistema. Ambas identidades son inseparables y dependen del usuario como individuo, esta alternancia de roles provoca una tensión durante la experiencia de juego que genera la respuesta expresiva. El videojuego es completamente distinto a cualquier otro medio por la confluencia de estos roles y elementos formales que se insertan en distintas capas, y suponen un constante diálogo con el mismo diseño de juego. Cada una de estas identidades participa en un atributo del videojuego, cuando somos el avatar colaboramos en construir la narración, como jugadores colaboramos en construir la experiencia lúdica y como individuos, trascendemos la experiencia de juego al reflexionar y relacionarnos con él de forma emocional. El videojuego se erige como un laberinto de infinitos trayectos que debe de activar el usuario, ayudado por los elementos propuestos del diseño del autor, pero mucho más importante, por estímulos y decisiones únicas e individuales que generan una narración mediada.

Como usuarios estamos en una dimensión discursiva en la que navegando por el sistema y explorando el mundo ficcional, tomamos decisiones en base a nuestras motivaciones y emociones dentro del videojuego. Desde esta posición como individuos construimos la expresión dentro de la ficción, apoyados por el sistema y por los elementos narrativos funcionales presentes en el diseño de juego, como los personajes, espacios, ítems y el tiempo. Además, tenemos la capacidad de reunir todos estos elementos en una sola unidad expresiva que podemos transmitir a otros usuarios a través de múltiples plataformas como los foros, las redes sociales, YouTube, Twitch... Canales en los que representamos nuestra experiencia de juego mediada, distinta para cada usuario, puesto que cada experiencia de juego es única. De este modo, el videojuego existe para que construyamos narraciones en su interior, para luego llevarlas al exterior del laberinto y generar la expresión.

Para demostrar nuestra hipótesis sobre como el videojuego experimenta una metamorfosis a través del usuario y de la comunidad hemos tomado el título *Stardew Valley*, el cual diseccionaremos de forma muy exhaustiva para describir e interpretar los elementos que, desde el diseño constituyen la experiencia de juego y son capaces de generar respuestas expresivas en el usuario. Este videojuego, diseñado en su totalidad por ConcernedApe, supone el perfecto modelo de videojuego independiente para analizar, conteniendo todos los elementos formales aplicados desde nuestro método de análisis. Los personajes, espacios, ítems y el espacio de *Stardew Valley* confluyen para provocar una respuesta en el usuario, que combina estos elementos a través de su identidad como avatar y como jugador para generar distintos trayectos que culminan en una narración mediada. Este videojuego, experimentado a través de distintos perfiles de usuario, motiva el surgimiento de una extensa comunidad que converge en numerosos espacios de la expresión, donde se desarrollan nuevas narraciones mediadas a partir de la experiencia de juego de cada uno de los usuarios. Las interacciones de la comunidad en los espacios de la expresión sumadas a las narraciones mediadas de los usuarios desencadenan una metamorfosis en el videojuego, como sucedió en el caso en el que *Stardew Valley* se convirtió en un sport por unas horas gracias a la plataforma digital Twitch, expandiendo de este modo el universo del juego, ya no sólo en temática, también en formato. Este caso demuestra que un videojuego se transforma en lo que la comunidad decide que se transforme y

apoya la presunción de que, independientemente de su mundo de ficción y de sus mecánicas, puede convertirse en una forma de expresión totalmente diferente.

La necesidad del usuario, de trascender y utilizar el videojuego como medio de expresión a través de la experiencia de juego, ha propiciado la aparición de numerosas plataformas en la red que permiten que los usuarios formen parte de comunidades activas que crean y consumen contenido, expandiendo los límites narrativos del videojuego. Estos espacios de expresión como foros, blogs, redes sociales o plataformas de producción de contenido tales como YouTube o Twitch, llevan al jugador a posicionarse como creador mediante los recursos que le son ofrecidos, impulsando una metamorfosis del lenguaje del videojuego en tanto que, después de activar sus procesos de creación y actuación en el mundo ficcional durante la experiencia de juego, el usuario tiene también la posibilidad de materializar esa experiencia en lo que vamos a denominar “espacios de expresión de la comunidad”, transformando no sólo su experiencia de juego sino la narración misma del videojuego.

Abstract

Over the last decade, video games have established themselves as one of the most prolific mediums. Recently, we have seen the emergence of an independent industry of new creators and users who actively support and participate in their development. The rise of the indie videogame has not only changed the paradigm of videogames analysis but also that of its community. The community has ceased to be a homogeneous group of model players and has become one of individual users. By bringing out new topics and inviting us to be part of the game in a more emotionally involved way, the independent video game has allowed for a more varied community with a greater number of different voices, which has led to the appearance of spaces in which its narrative has spread in the form of new languages.

In order to generate narrative, the video game requires the adoption of different identities during the game. On the one hand, we embody the avatar identity within fiction and on the other we adopt the gamer identity when navigating the interface. Both identities are inseparable and depend on the user as an individual. This alternation of roles creates a tension during the game experience that generates an expressive response. It is the convergence of these roles and the formal elements inserted in different layers, which translate into a constant dialogue with the game design itself, that make the video game completely different from any other medium. Each of these identities forms part of an attribute of the video game: when we embody the avatar, we collaborate in building the narrative, as players we collaborate in building the playful experience, and as individuals we transcend the gaming experience by reflecting on and relating to the video game in an emotional way. The video game becomes a labyrinth of infinite paths that the user must activate, aided not only by the elements proposed in the author's game design, but also, much more importantly, by stimuli and unique individual decisions that generate a mediated narration.

As users, we are in a discursive dimension in which, as we navigate the system and explore the fictional world, we make decisions based on our motivations and emotions within the video game. From this position, as individuals, we construct expression within fiction, supported by the system and by the functional narrative elements present in the game design, such as characters, spaces, items and time. In addition, we have the ability to gather all these elements into a single expressive unit that we can transmit to other users through multiple platforms, such as forums, social networks, YouTube, Twitch, etc., channels through which users represent their different mediated gaming experiences, since each gaming experience is unique. In this way, the video game exists so that we can build narratives inside it and then take them outside the labyrinth to generate expression.

In order to demonstrate our hypothesis about the metamorphosis the video game undergoes through the user and the community, we have taken the title *Stardew Valley*. This we will thoroughly dissect in order to describe and interpret the elements from the design that constitute the gaming experience and are capable of generating expressive responses in the user. This video game, designed entirely by ConcernedApe, is the perfect indie video game model to analyze as it contains all the formal elements applied using our method of analysis. The characters, spaces, items and space of *Stardew Valley* come together to trigger a response in the user that combines these elements through his or her identity as avatar or player to generate different paths that culminate in a mediated narration. This video game, experienced through different user profiles, motivates the emergence of an extensive community that converges in numerous spaces of expression, where new narratives are developed based on the gaming experience of each user. The interactions of the community in the spaces of expression, added to the mediated narratives of the users, trigger a metamorphosis in the video game, as happened in the case of *Stardew Valley*, which for a few hours became an esport, thanks to the digital platform Twitch, thereby expanding the universe of the game, not only with respect to the theme, but also to the format. This case shows that a video game is transformed into what the community decides it will transform into, and supports the assumption that, regardless of its fictional world and its mechanics, it can become a totally different form of expression.

The user's need to transcend and use the video game as a means of expression through the gaming experience has led to the emergence of numerous platforms on the network which allow users to form part of active communities that create and consume content, thereby expanding the narrative limits of the video game. These spaces of expression, such as forums, blogs and social networks, or content production platforms, such as YouTube and Twitch, put players in the position of creator and producer through the resources they are offered, boosting a metamorphosis of the video game language, while users, after activating their processes of creation and action in the fictional world during the game experience, also have the possibility of materializing that experience in what we are going to call "spaces for community expression", transforming not only their gaming experience but the narration of the video game itself.

I. Introducción

En los últimos años se ha podido observar como el videojuego reivindica su presencia más allá del entretenimiento. A lo largo de su breve historia, ha ido traspasando la frontera del arte y la creatividad, convirtiéndose en un fundamental medio de expresión que se caracteriza por llegar de forma efectiva y diferente al público. El lenguaje de videojuegos ha ido bebiendo del resto de lenguajes para formar y potenciar el suyo propio, desde la literatura, pasando por el cine y otras formas de creación artística, hasta reivindicar su existencia como arte. Pero a su vez su narrativa rompe reglas, va más allá de la realidad virtual y produce la inmersión total y automática del usuario.

El diseñador de videojuegos no sólo crea una obra aportando su visión personal y los elementos narrativos que considera, sino que también incluye un molde para que el usuario construya su propia narración, convirtiendo al videojuego en algo plenamente interactivo, que potencia la imaginación y las emociones más profundas del jugador. Queda demostrado el efecto social del videojuego, así como el terapéutico e incluso el didáctico: un videojuego puede ser muy versátil, las ideas, mecánicas y formas de contar las historias, pueden ser infinitas al tiempo que el desarrollo de las nuevas tecnologías crece con la misma celeridad.

Los videojuegos siempre han sido vistos como entretenimiento, pero hoy en día ese pensamiento se va debilitando, puesto que hay obras que pueden considerarse “de arte” que demuestran cómo un videojuego puede ser todo lo que el diseñador quiera que sea y todo lo que nosotros queremos que sea: son obras que ya no cuentan historias como si de un libro se tratara, tampoco son cinemáticas encadenadas..., el diseñador nos da la herramienta para que nosotros construyamos nuestra propia historia. Elementos como la identificación con un avatar, el poder de las decisiones y la construcción del propio universo que nos rodea dentro del videojuego, son característicos de este nuevo lenguaje. Una mínima acción a través de una mecánica ya cuenta algo, los videojuegos pueden presentar narrativas muy sencillas y también muy complejas; lo interesante es que no sólo depende del creador, sino que también

es el usuario que expande la experiencia de juego a su antojo, controlando el espacio, el tiempo y la mayor parte de los elementos narrativos que integran el videojuego.

Los videojuegos se han consolidado como uno de los medios más prolíficos en la última década. En los últimos años no solo hemos podido comprobar el surgimiento de una industria independiente de nuevos creadores, sino que las comunidades de jugadores, a lo largo de la red, han propiciado la aparición de múltiples espacios en los que la narrativa del videojuego se ha extendido en forma de nuevos lenguajes. Esta consideración se refleja plenamente en el mundo de *YouTube* y nuevas plataformas digitales como *Twitch*, donde usuarios realizan *gameplays*, es decir, una retransmisión de su experiencia de juego comentada. La historia del videojuego no importa, importa la historia que ese usuario ha creado para ofrecer al público a través de sus videos. Ya no es una mera afición, muchos de estos usuarios lo han convertido en su verdadero oficio, y algunos ya se cuentan entre los nuevos millonarios que comienzan a despuntar sobre las estrellas de *Hollywood*. Así, los videojuegos se han convertido en un medio de comunicación de masas. Los nuevos videojuegos generan más creatividad en los jugadores dado que se convierten en desarrolladores. Los videojuegos crean y generan más cultura; cada vez las propuestas son más variadas y el usuario tiene más libertad creativa para expresarse.

Construir discursos narrativos es la consecuencia de la necesidad de crear nuestra historia dentro de un mundo ficticio que queremos conocer. El videojuego tiene la facultad de ser una ventana abierta a nuevos mundos y otras realidades. Además de transportarnos y alimentar nuestra creatividad aprendemos a reconocer emociones y adquirimos conocimientos de muchos otros campos, porque el videojuego es un reflejo de las mentes creativas y también, consecuencia del resto de las artes y lenguajes narrativos a lo largo de la historia. El videojuego ha ido mutando desde ser considerado un medio de entretenimiento a considerarse un medio de expresión.

Motivados por estos dinámicos cambios, queremos analizar en nuestra investigación el fenómeno del videojuego y su creciente relevancia en la actualidad. Está claro que los próximos años serán clave puesto que realmente los videojuegos se encuentran en una fase muy primitiva. Es muy interesante considerar que cada videojuego es

entendido de forma distinta por el usuario según la narrativa que presenta y que además poco a poco, al igual que ha ocurrido con otras artes, muchas personas con pocos medios vuelcan toda su creatividad en los denominados videojuegos *indie*, de gran riqueza narrativa, sencillos, originales y de acceso asequible para el gran público. El videojuego no solo entiende de culturas o lenguas, entiende de imágenes, sonidos y de la propia experiencia de juego, que podamos experimentar de forma íntima o social. Pensamos de esta forma que se ha originado un lenguaje global y queremos investigar sobre esa idea, sobre la idea de entender el videojuego como un excelente soporte creativo y al usuario como constructor de esa expresión sorprendente y muy ligada al momento actual.

1.1 Objeto de estudio

El videojuego como medio de expresión para diseñadores y usuarios en la comunidad

1.2 Objetivos

- Realizar un marco teórico actualizado del videojuego en el contexto de los *game studies*:

El videojuego es un medio que avanza rápidamente, la evolución tecnológica y la cada vez más evidente omnipresencia del usuario en el videojuego moderno, hace necesaria la actualización de un marco teórico que tome en cuenta las distintas transformaciones que se han dado los últimos años, sobre todo de mano del videojuego independiente.

- Unir la academia y la comunidad en el mundo del videojuego:

Es llamativo comprobar lo separado que se encuentra el desarrollo de videojuegos de la academia, queremos un acercamiento para enriquecer los procesos intelectuales, para desarrollar y entender los procesos que se dan en el videojuego. El mundo académico no puede estar divorciado del desarrollo de

videojuegos, es importante entender lo que se quiere contar en un videojuego, por ello se hace necesaria un mayor número de encuentros entre diseñadores de videojuegos y académicos.

- Reivindicar la posición activa del usuario ante el discurso del videojuego, como contador de historias y autor:

Sin duda, el protagonismo del videojuego y del usuario que juega a videojuegos es plenamente compartido hoy en día. No solo el usuario construye sus propias historias dentro del propio videojuego, sino que esas historias que construye son consumidas, por un fenómeno único de remediación, por un público a través de distintas plataformas digitales de *streaming* como YouTube o Twitch.

- Analizar las interacciones entre el videojuego y el usuario, especialmente en los títulos *indie*:

El videojuego independiente es un gran soporte para analizar las interacciones que se dan entre el usuario y el videojuego. Queremos establecer puentes entre el diseñador y el usuario por medio de los elementos presentes en el videojuego y demostrar cómo se produce un diálogo en el que hay un intercambio de discursos expresivos que determinan la propia experiencia de juego.

- Orientar las líneas de investigación ya existentes y determinar hasta dónde puede llegar la expresión del usuario en el videojuego, y su modo de transmitir esa expresión como una forma de comunicación:

El videojuego es una forma de arte y un medio profundamente expresivo, en los últimos años han surgido nuevas corrientes que investigan fundamentalmente al usuario como partícipe de esa expresión ¿Hasta qué punto el usuario puede expresarse dentro del videojuego? Queremos analizar al usuario y demostrar cómo utiliza al videojuego como una herramienta de expresión y de comunicación.

1.3 Hipótesis:

La metamorfosis del videojuego: narraciones mediadas en el exterior del laberinto.

Planteamos esta hipótesis tomando como punto de partida la idea del laberinto, denominación metafórica que se le da al videojuego en los inicios de los *game studies*, por los distintos trayectos a los que el usuario hace frente cuando accede a la experiencia de juego y de este modo, construye la narración. Esta investigación propone dar un paso más y plantea que la experiencia de juego no se da tan solo dentro del videojuego, sino que una gran parte de sus posibilidades como medio se da cuando los usuarios llevan la narración fuera del laberinto, en las plataformas digitales asentadas por la comunidad, que posibilitan la transmisión de unas narraciones mediadas y, por ende, la expresión. A este proceso hemos denominado la metamorfosis del videojuego.

II. Metodología

2.1 Estado de la cuestión

Se podría decir que el nacimiento de los videojuegos como objeto de estudio es tan adolescente como el mismo público al que la mayoría considera que está dirigido. Efectivamente, los estudios académicos del videojuego nos trasladan a los últimos años del pasado milenio. Como consideración inicial, mantenemos la idea que ya defendiera Ernst. W Adams (2001) a principios del milenio en su conferencia *¿Por qué no deberíamos diseñar juegos?*¹ Adams cree que los videojuegos son mucho más que juegos y que, para trabajar poco a poco en su legitimación, habría que establecer encuentros entre los diseñadores de videojuegos y la academia. Hoy en día hemos cumplido el primer objetivo, el videojuego está considerado como un objeto cultural que va más allá de ser un mero juego, pero aún nos queda mucho trabajo de consenso entre diseñadores y académicos, como hemos mencionado previamente, ese será uno de nuestros objetivos en esta investigación, dentro y fuera del texto.

El videojuego no fue considerado un objeto de estudio académico hasta finales de los años noventa, veinte años después de su nacimiento. Sin embargo, desde entonces, se han realizado varias investigaciones que han puesto de relieve al videojuego como un objeto cultural fundamental de nuestro tiempo. Según Pérez Latorre (2010), el videojuego tiene tres ámbitos de estudio principalmente:

- Estudios orientados al diseño, la dimensión formal y la significación del videojuego.

- Estudios orientados al jugador de videojuegos, sobre la recepción del videojuego y su dimensión sociocultural.

¹ Conferencia de Ernst W. Adams en la Game Developer's Conference del 22 de marzo de 2002 en San José, California. Recuperado de http://www.designersnotebook.com/Lectures/Why_We_Shouldn-t_Make_Games/why_we_shouldn-t_make_games.htm

- Estudios de estructura y procesos de producción, y sobre la dimensión industrial del videojuego.

Cualquiera de estos ámbitos de estudio que propone Pérez Latorre son de sumo interés para entender de una forma holística el videojuego, nosotros acotamos nuestra investigación en los dos primeros. Centrándonos en la significación del videojuego y, sobre todo, en la recepción del videojuego por parte del usuario y su influencia en la cultura digital.

Una de las grandes bases sobre las que se fundamenta el marco teórico del videojuego son las teorías de inmersión de Janet Murray, profesora estadounidense que ha seguido muy de cerca la evolución de los videojuegos desde sus inicios. No sería hasta 1997 cuando culminaron sus investigaciones en un texto titulado *Hamlet en la holocubierta*. Murray (1997) crea una metáfora entre los hologramas que aparecen en la conocida película de ciencia ficción *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966) y la realidad virtual que poco a poco nos irá invadiendo a través de los videojuegos y un lenguaje narrativo sin límites: “El ciberespacio nos permite reconocer nuestras más sorprendentes fantasías sin ser paralizadas por estas. El ciberespacio es una tecnología optimista para explorar nuestra vida interior [...]. Este nuevo abanico de arte narrativo sostiene la premisa de un nuevo medio de expresión, que es tan variado como la literatura o el cine.” (Murray, 1997:25). Murray ya sabe con seguridad que el videojuego es un arte con un lenguaje como el literario o el cinematográfico; no sólo defiende la existencia del videojuego como un nuevo lenguaje que resultará fundamental en el futuro, sino que se atreve a darle numerosas características y a mostrar multitud de ejemplos que ahora pueden parecer algo primitivos, pero que resultan ser dignos de análisis. Propone elementos como la inmersión, la interactividad, el jugador como moldeador del discurso narrativo o la experiencia de juego dramática como agente transformador de nuestras ideas y sentimientos.

El debate clásico que originalmente existió en los *game studies* fue el de narratólogos y ludólogos, los primeros consideraban que los videojuegos cuentan historias, mientras que los segundos que los videojuegos crean simulaciones interactivas. En la

corriente narrativista, Espen Aarseth (1997), fundador de la primera revista académica del estudio del videojuego en 2001, *ComputerGameStudies*, se fundamenta sobre la teoría de los laberintos, su investigación viene motivada por la literatura ergódica y como esta se funde en el videojuego a partir de los años ochenta, dando lugar a lo que Aarseth considera los inicios de la narrativa en videojuegos, al poder convertirnos en un lector que construye su propio camino a través de una narración gracias a la interactividad que permite el videojuego.

Por otro lado, Gonzalo Frasca (1999), diseñador de videojuegos, académico y dueño del portal web ludology.org presenta aspectos de los llamados estudios ludológicos, que estudian el juego desde sus orígenes, expone un marco teórico del videojuego y establece conexiones con las reglas y mecánicas de los juegos populares. Está a favor de analizar exhaustivamente la estructura narrativa de cada videojuego para poder entender las mecánicas. Frasca expone la oposición de la representación frente a la simulación e incide en el aspecto dramático de los discursos en el videojuego.

Por su parte, Crawford (1984) hace una comparación entre las herramientas que permiten construir una narrativa cinematográfica y las herramientas de programación que permiten construir una narrativa interactiva. Desde su puesto como diseñador de videojuegos describe con otro enfoque la construcción de historias de forma más específica. Como contador de historias otra de las claves que plantea Chris Crawford es la problemática de la trama contra la interactividad del jugador, el hecho de que el jugador tenga demasiada interactividad como para cambiar la historia diseñada por el creador o artista, corriendo el riesgo así de arruinarla. A partir de este asunto, el autor plantea mediante su posición como creador modos de suavizar este duelo entre la narrativa construida por el autor y la modificada por el jugador, dejando en evidencia cómo la tensión entre la expresión del diseñador y la expresión del usuario en el videojuego es uno de los principales debates en torno a los estudios del videojuego.

En el contexto de los *game studies*, dentro de estas dos grandes tendencias se podría decir que hay distintas parcelas en las que los académicos analizan en el videojuego. Mientras que unos centran su investigación en el análisis narrativo del videojuego,

otros ponen especial énfasis en cómo se construyen las reglas y el modo en el que el jugador las asume. Podríamos decir también, que aquellos que analizan el videojuego desde el punto de vista narrativo, lo hacen desde las humanidades, y aquellos que lo analizan desde el diseño de reglas, lo hacen normalmente desde el diseño dado que, por lo general, son diseñadores de videojuegos. Ejemplo de ello son los textos de Salen y Zimmerman (2004), que resultan ser muy valiosos para entender cómo se diseña el videojuego desde las reglas, poniendo también un gran foco de atención en la figura del jugador.

Jesper Juul es otro de los grandes teóricos de los videojuegos que tratan la relación del usuario con el videojuego a la hora de construir la narrativa. Juul (2005) va más allá de Murray y se atreve a definir con mayor exactitud ese lenguaje que tan rápido está creciendo. Además, aporta una palabra fundamental usada por la mayoría de académicos, emergencia: “La experiencia de juego emergente nos lleva a situaciones donde se juega a un videojuego en el modo en el que un diseñador no lo predijo” (Juul,2005:81). La emergencia es la característica que surge del usuario y permite construir discursos narrativos al margen de la historia que aporta el creador, es fundamental la introducción de este concepto puesto que demuestra que, en el videojuego, el usuario posee autonomía y puede realizar acciones que la misma máquina y, por ende, el diseñador, no ha previsto. Juul (2005) establece relaciones fundamentalmente con el cine y otros lenguajes para justificar elementos espaciales y aún más importantes, los temporales. El tiempo es a lo que Juul dedica mayor análisis, puesto que postula la existencia de un tiempo interno en el videojuego y un tiempo fuera de este. La configuración del tiempo en el videojuego condiciona la experiencia de juego y por tanto determina completamente su narrativa. Por su estrecha relación con el tiempo, lo que resulta fundamental en su investigación son las reglas. Cualquier videojuego está constituido por reglas que diseña e impone el creador sobre el universo que ha creado, estas convergen con las reglas que dominan nuestro entorno. Fruto de esta convergencia es ese estado que Juul denomina “Half-real”, ya que se trata de un estadio en el que el jugador interpreta las reglas del juego que posibilitan su inmersión y al mismo tiempo, las complementa con las reglas que rigen el mundo real. Sugiere que los videojuegos son actividades con consecuencias negociables y por ello aporta la participación del jugador como diseñador de reglas

dentro de su experiencia de juego, esto es, la creación de nuevos retos que estimulan la experiencia de juego. La estrategia es una consecuencia de las reglas del videojuego.

A propósito de la figura del jugador, en los últimos años su figura ha resultado de una mayor relevancia en los estudios académicos del videojuego, en tanto que se analiza su interrelación. Textos como *El jugador implicado* de Lluís Año (2019) o *Libertad dirigida: una gramática del videojuego* de Navarro Remesal (2016) proponen claves para determinar la libertad que tiene el jugador a la hora de construir narraciones dentro del videojuego:

“La partida puede entenderse como una conversación en la que dos co-creadores dan forma a una experiencia o discurso. El sistema de juego permite una gran variedad de conversaciones, algunas de ellas enfatizan su carácter procesal, guiando al jugador a través de una experiencia ineludible, otras ofrecen más herramientas para la expresión individual, otras favorecen las dinámicas sociales.” (Navarro Remesal, 2016:317)

Hablando del carácter procesal del videojuego, Miguel Sicart (2011) diferencia dos aproximaciones, la procesal y la instrumentalista en el momento en el que el jugador se enfrenta al videojuego. La instrumentalista centra su estudio en la capacidad de expresión del jugador, con libertad y sin límites. La procesal, por su parte, pone de relieve al sistema y cómo este está diseñado para manifestar el discurso del videojuego. Sicart, además, pone por delante las motivaciones del jugador. Para Sicart, los videojuegos son estructuras formales que crean jugabilidad (*gameplay*). Para él, el proceso de diseño se entiende como la creación de un sistema y las posibilidades de interacción que el jugador tiene en ese sistema. En el modelo instrumentalista que plantea T.L Taylor (2006), secundado por Sicart, el videojuego puede brindar las herramientas al jugador para que se exprese, ayudados por sus propios valores, que ayudan a configurar su experiencia de juego.

Representando esa tendencia de los procesos que proponía Murray, entre los nuevos enfoques que se han dado al videojuego en su historia reciente destacamos a Ian Bogost. Bogost (2009) focaliza en los estudios del videojuego como medio expresivo

y persuasivo, esto es, va más allá de considerar al videojuego como simulación o texto justifica cómo estos construyen discursos que tienen una gran influencia en el jugador:

“La procesalidad se refiere al modo de crear, explicar o entender procesos. Al igual que la retórica verbal es útil tanto para el orador como para su audiencia, la retórica a través de la escritura en código es útil para el programador, para el diseñador, para el usuario y para el jugador. Los procesos se relacionan a veces con la ideología y la forma en la que nos dejan entrever cómo piensan otros.”
(Bogost,2007:3)

En su investigación resalta la llamada retórica procesal, que se relaciona con la capacidad que tiene la electrónica y, en este caso, el videojuego, para manipular a través de las reglas, las imágenes y los símbolos. De este modo ejemplifica con numerosos ejemplos cómo funcionan estos procedimientos, además, habla de los *serious games*, videojuegos diseñados con un propósito distinto de la mera diversión:

“Los *serious games* son videojuegos creados para apoyar el interés común de las instituciones políticas, corporativas y sociales. Estos no son juegos al servicio de gobiernos, corporaciones, instituciones educativas o parecidas. Son videojuegos que retan a esas instituciones, creando oportunidades para cuestionar, cambiar o eliminarlas.” (Bogost, 2007:55)

Bogost habla de la retórica procesal porque mantiene que el videojuego se construye a partir de procesos que activa el usuario. Defiende el videojuego como un lenguaje que sirve para que entendamos el mundo mejor. Por ello, durante su investigación, trata de introducirse en la construcción del videojuego y el diseño de las reglas, de forma que podamos entender qué procedimientos de programación y de diseño de mecánicas puedan hacer posible ese poder persuasivo que tiene el videojuego sobre el usuario; incidiendo en el por qué se trata de una industria moderna en constante evolución que se fusiona de forma camaleónica con el resto de medios. Las investigaciones de Bogost sobre los videojuegos persuasivos entroncan a la perfección con el decálogo *indie*, videojuegos pequeños con una gran influencia en el

usuario. En los últimos años, con la aparición del videojuego independiente y de los nuevos creadores, se comienza a investigar el potencial de la corriente independiente.

En este ámbito, Ann Anthropy (2011), aparece como figura crítica de la industria del videojuego actual y reivindicando la pluralidad de voces. En un contexto en el que el videojuego nace de ingenieros informáticos con gustos similares y mayoritariamente hombres: “Los videojuegos siempre han sido diseñados por una cultura de hombres, comercializados para una audiencia masculina, que además influye en las próximas generaciones.” (Anthropy, 2011:13). Anthropy, determina que el mercado, al igual que lo ha estado en el cine, está dominado por individuos que comparten la misma mentalidad, esto ha generado un bucle infinito de videojuegos comerciales que proponen siempre discursos similares que interesan solo a un segmento de la población. En la actualidad el mercado está cambiando puesto que las herramientas que permiten diseñar un videojuego están a un mayor alcance, al igual que ocurre con el cine, multitud de personas de distintos colectivos pueden usar estas herramientas para crear videojuegos con los que defender y reivindicar sus ideas, ya no solo como un medio expresivo, sino como algo innovador que expande el videojuego como un agente cultural dominante. Es por ello que la clave de su texto la resume en *zine* para agrupar a todos aquellos que diseñan videojuegos minoritarios y con una mayor libertad, de esta forma pasarían a llamarse *zinesters*. La palabra viene como anillo al dedo puesto que *zine* es un vocablo anglosajón que define revistas o publicaciones no comerciales y de poca difusión.

A propósito de esta tendencia de obras que aparecen fuera de la industria o el *mainstream* aparecen los videojuegos independientes. El videojuego *indie*, indiscutiblemente ha dejado entrever que el videojuego es mucho más que reglas y textos en una interfaz digital, su potencial para cambiar el mundo e influir en el usuario a través de la interactividad es algo que ha puesto al videojuego como objeto de análisis en la cultura digital del siglo XXI.

2.2 Marco contextual

El videojuego, pese a tener un lenguaje muy claro, ha ido creciendo, tomando prestados elementos de otros lenguajes para construir el suyo propio y al mismo tiempo, tratar de conectar con mayor parte del público. De este modo, el videojuego ha ido definiendo las características de su lenguaje y la forma de comunicarse con el usuario a lo largo de los años a través de un proceso que ha terminado por naturalizarse. Para abordar al videojuego como medio nos tenemos que preguntar en qué contexto nace. A pesar de ser medios muy distintos, se tiende a comparar al cine con los videojuegos, seguramente por ser el medio más trascendental en la cultura popular que precede cronológicamente al videojuego; lo cierto es que ambos medios comparten un lugar de nacimiento: las ferias (Levis, 1997).

Las primeras aproximaciones al videojuego las podemos tener en simulaciones militares a finales de los años sesenta en Estados Unidos, a la par del surgimiento del campo de la electrónica y la informática el videojuego encuentra un hueco para comenzar su desarrollo. Andrew Darley (2002) considera que los primeros videojuegos, en su fase más primitiva, no son más que diversiones de cierto tipo de científicos informáticos denominados *hackers*. No sería hasta los años setenta en el que aparecería el que se considera el primer videojuego de la historia: *Pong* (Atari,1972), con una premisa muy sencilla. Imitaba y simulaba una mesa de ping pong en la que la mecánica era tratar de que un cuadrado no traspasara el lado de la pantalla que manejábamos. De ese primer momento hasta que el videojuego acabara en máquinas recreativas e incluso, en los hogares hay muy pocos años. Lo que nos lleva a pensar que ciertamente, a pesar de que el videojuego nace en un contexto experimental, ya desde el principio se desarrolla de la mano de la cultura popular de masas, no nace ni mucho menos como un medio intelectual ni sacralizado. Al requerir necesariamente del usuario, el videojuego siempre ha pertenecido a este, formando parte de su día a día y cotidianeidad, por tanto, trataremos de exponer cómo el marco contextual del videojuego ha estado profundamente marcado por el usuario y su interacción con este. El usuario es el que hace posible la maduración del videojuego hasta culminar en el videojuego independiente, que pone a este como indiscutible protagonista.

Nuestra intención es ahora proponer una cronología que ponga en contexto y, recorre brevemente, el desarrollo narrativo, social y tecnológico del videojuego desde sus orígenes hasta el momento actual con el videojuego independiente. Creemos que es ahora cuando el videojuego está empezando a dar claras muestras de su independencia como medio y de las infinitas posibilidades expresivas que nos brinda su lenguaje. De todos modos, es importante conocer la evolución del medio desde su estado más primitivo. Esta cronología del lenguaje de los videojuegos pretende recoger también el cómo se ha tratado al videojuego desde la academia (en contenido y forma) y cómo, desde nuestra investigación vamos a analizar fundamentalmente lo definitorio de la última etapa, el videojuego *indie* y su influencia sobre el usuario. Diferenciaremos cuatro etapas distintas de la evolución del lenguaje de videojuegos:

- Etapa primitiva: videojuego como “juguete”
- Etapa literaria videojuego como “libro”
- Etapa cinematográfica: videojuego como “película”
- Etapa moderna o independiente: videojuego como medio independiente

Como indica su entrecomillado, la clasificación que proponemos pretende dar un contexto inicial de la investigación. Está centrada en cómo se ha tratado desde la academia y desde los medios de comunicación al videojuego y no pretende indicar que el videojuego haya sido en algún momento un juguete, un libro o una película; si bien es cierto que ciertos detalles llevan a pensar que comparten ciertas semejanzas, queremos esquivar estas correlaciones entre lenguajes y centrarnos en la independencia del videojuego como medio, en la que Navarro Remesal comenta la relevancia del videojuego en la actualidad:

“A lo largo de sus tres décadas de existencia, los videojuegos se han convertido en una de las expresiones de creatividad humana más relevantes en la cultura contemporánea. Cada vez es menos necesario defender y justificar al videojuego como una forma audiovisual de creación de discurso y sentido válido. Ya no necesita “parecerse al cine” o la literatura para tener valor. Este lenguaje propio

tiene, por lógica, puntos en común con los que le preceden, pero también muchas diferencias. "(Navarro Remesal, 2016:86)

Lo cierto es que, pese a que en el videojuego se puedan identificar ciertas similitudes con otros medios, el videojuego siempre ha tenido su propio lenguaje, y precisamente, una de las características de ese lenguaje es tomar prestados códigos de otros tantos lenguajes como puede ser el cinematográfico. Este análisis del contexto del videojuego pretende defender la idea de que el videojuego siempre ha tenido un lenguaje propio y el hecho de que en muchas ocasiones se haya recurrido al lenguaje de otros medios para analizarlo da muestras de la juventud del medio. Precisamente, con la nueva ola independiente cuando el videojuego, desde las nuevas propuestas que propone hace un gran reclamo de todo lo que puede expresar a través de un lenguaje cada vez mejor delimitado.

Una de las características más destacables del videojuego independiente es que recurre a la sencillez y a en muchas ocasiones, volver a los orígenes del videojuego para lanzar pequeñas unidades expresivas que, con una mecánica simple, expresan mucho más que veinte cinemáticas.

a. Etapa "lúdica" (1972-1985) Videojuego como juguete:

"Jugamos para divertirnos"

Los videojuegos nacen en el contexto de la simulación y muy pronto se convierten en artefactos de la cultura popular. Podemos decir de esta etapa que desde el diseño del videojuego se plantea un problema para que sea resuelto por el usuario, son juegos, y a pesar de que toda mecánica y proceso encierra un discurso el videojuego no tenía la seguridad y la capacidad para contar explícitamente una historia. De hecho, como comenta Antonio Santo (2017)² muchos videojuegos recurren a la narrativa exógena para apoyar la experiencia de juego: cubiertas, manuales de instrucciones, exterior de

² Conferencia de Antonio Santo en el Espacio Telefónica de Madrid: PDI 2: *Narrando en la frontera del videojuego*. Abril del año 2017.

máquinas recreativas, publicidad... Los videojuegos, en sus orígenes, no poseían la capacidad de contar grandes historias, de perfilar a unos personajes como en las novelas o de presentar espectaculares imágenes como hacen las películas. Sin embargo, se ha comprobado con el tiempo como el videojuego era profundamente expresivo en sus inicios, bastando una simple mecánica y unos pocos gráficos vectoriales y vistosos para contar algo que no podría contarse de otra forma. Se genera contenido de la nada, y eso resultaba ser uno de los elementos más milagrosos del videojuego, como comenta John Tones (2008) acerca de *Pac-Man* (Namco, 1980), en la que demuestra cómo mediante un personaje se puede crear una mitología propia y descubre un nuevo medio.

Los orígenes del videojuego tienen muchos puntos en común con el videojuego independiente en cuanto, al no existir en los inicios del videojuego los medios para producir texto y efectos cinematográficos, el videojuego basa toda su expresión en el diseño de las mecánicas. Videojuegos como *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984) o como *Pac-Man*, con el tiempo, han resultado ser perfectas metáforas que ejemplifican cómo desde la sencillez, el poder de expresión puede llegar a ser ilimitado: el mismo diseñador de *Tetris* reconoció que el juego era una crítica al trabajo alienado, y como imponer ese orden puede condenar a que se desmorone todo ese castillo de bloques tan rígido. El cineasta experimental Chris Marker (2016)³ apuntaba en los años ochenta que “La infranqueable filosofía de nuestro tiempo está contenida en *Pac-Man*”⁴

El videojuego retro (como se consideran los videojuegos de esta etapa hoy en día), en realidad, esconde todas las claves básicas sobre diseño de videojuegos, John Sharp (2015) hace paralelismos con *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) de Shigeru Miyamoto y el *indie Braid* (Number None, 2008) de Jonathan Blow para diferenciar

³ Fernández Horton, Malco (2015) *Los videojuegos o la memoria posible: creando identidades a través del discurso interactivo*. Bit y aparte: revista interdisciplinar de estudios videolúdicos. Nº4, Julio 2015.

⁴ Chris Marker, cineasta experimental francés, se convertiría así en una de las primeras personas en observar el videojuego como un objeto cultural, digno de estudio académico. Para bucear en la memoria de Chris Marker se puede visitar <https://gorgomancy.net/>

cuáles eran las motivaciones artísticas y experimentales de ambos títulos en su tiempo.

Cuando la computación avanza y los programas informáticos permiten introducir texto surgen las llamadas *text adventures* que hacen surgir otro tipo de videojuegos más allá del *arcade*, a partir de este momento el videojuego puede contar historias, puede comunicar algo de forma más literal que con unos sencillos gráficos.

b. Etapa “literaria” (1986-1995): Videojuego como libro

“Jugamos para descubrir la historia”

La primera aproximación, a principios de los años ochenta, es la aparición de las aventuras textuales en las que el videojuego ya aparece como una experiencia íntima. Los ordenadores personales llegan a las casas y se potencia al videojuego como algo más reflexivo y personal.

Denominamos videojuego como libro porque el usuario se convierte en el lector activo de la obra, tal como Aarseth expone en su concepto de literatura ergódica (1997), este activa distintos caminos dentro de un laberinto para “crear su propia historia”. Nos imaginamos al usuario jugando al videojuego como un lector, tiende a ser una experiencia más íntima. Miguel Vallejo (2008) habla sobre cómo inicialmente estaba muy presente la premisa de contar historias desde el diseño de videojuegos:

“La motivación de narrar historias que tuvieran al jugador como protagonista, dándole la capacidad de decidir su transcurso, estuvieron ahí desde el comienzo de la industria en su forma más primitiva posible: la literatura y los comandos de texto. A medida que las posibilidades de hardware han permitido integrar dibujos, animación, video o música, el videojuego ha ido absorbiendo con mayor o menor gracia elementos narrativos del cómic, la animación o el cine, y los ha integrado en esas narrativas interactivas de innumerables formas, a la vez que ha ido descubriendo elementos narrativos propios.” (Vallejo, 2008)

En el momento en el que los programas computacionales permiten implementar textos en el videojuego se hace evidente la capacidad de este para contar historias interactivas. Shigeru Miyamoto quiso crear con *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) el primer videojuego con argumento, ya que es el primer ejemplo de una historia completa, con principio y final, representada visualmente en un videojuego.

Es en este momento en el que nacen los grandes iconos de la industria del videojuego: de *The Legend of Zelda* (1986) a *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), *Sonic The Hedgehog* (1991). El videojuego ya no era un medio que simplemente aportaba diversión, este tipo de videojuegos pretendían un propósito, una motivación para los personajes que controlamos, y un mayor grado de exploración e inmersión, el videojuego comenzaba a convertirse en un referente cultural. Pese a ello aún no es reconocido como medio artístico ya que se considera como algo naif e intrascendente.

Diego Levis (1997) habla de *Nintendo Entertainment System* como un cambio de rumbo de los videojuegos. Esta consola lanzó videojuegos tan emblemáticos como *Super Mario Bros*. A diferencia de los primeros juegos, *Super Mario Bros* incluía el ingenio y el humor allí donde la norma era la destrucción y además popularizó los laberintos en los videojuegos. Esta etapa es la que ve nacer el mayor número de géneros de videojuegos tal y como los entendemos: RPG, plataformas, estrategia, etc. Por otra parte, en esta época también se crean pequeñas unidades de memoria que posibilitan guardar la partida en el videojuego, dejando constancia de una mayor duración de los títulos y un carácter de “salvar el progreso” para no perder el seguimiento de la historia.

c. Etapa cinematográfica (1996-2005) Videojuego como película

“Jugamos para sentirnos parte de la historia”.

Queríamos dar esta denominación a esta etapa, no por el hecho de compartir algunos detalles con el lenguaje cinematográfico, sino porque el videojuego ya es tratado como un espectáculo, como algo que nos va a sorprender visualmente y por su capacidad para contar historias. La tecnología avanzaba y permitía el uso de los gráficos 3D, lo

que desencadena el uso de cámaras y una mayor sofisticación en la representación de los gráficos. Uno de los primeros videojuegos en mostrar las virtudes de la cámara para su aprovechamiento narrativo fue *Myst* (Cyan Worlds, 1993). Este nuevo elemento, que nos recuerda tanto al cine, posibilita la aparición de nuevos géneros de juego y el replanteamiento de otros tantos. Por ejemplo, el género de terror, rara vez visto anteriormente en el videojuego aparece a finales de los años 90, videojuegos como *Forbidden Siren* (2003, Project Siren) o *Resident Evil* (1996, Capcom) dependen completamente del sistema de cámaras y exploración espacial para justificar su narrativa.

El usuario juega a este tipo de videojuegos para sentirse parte de la historia y del mismo modo ser actor y partícipe de la obra. Con un mayor realismo el usuario siente una mayor inmersión dentro del mundo de juego, gracias al uso, por ejemplo, de la cámara en primera persona. Algunos de los videojuegos más laureados de la historia, como *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2006) ya comienzan a presentar otro tipo de narrativa, algún rasgo que nos recordará más adelante a algunos videojuegos *indie*. Existen motivaciones artísticas, el videojuego no es solo visto como una herramienta para hacer dinero y entretener, el medio está ciertamente madurando y se lanzan propuestas muy ambiciosas. Videojuegos como *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) se publicitan como grandes superproducciones, con una figura muy representativa detrás como es Hideo Kojima. Se comienzan a adjuntar en el videojuego extras como el *making of* y entrevistas, potenciando ese carácter de espectacularidad.

d. Etapa independiente (2006-momento actual)

Videojuego como medio independiente: “jugamos para hacer historia”.

La etapa independiente viene motivada por el hecho de que el videojuego comienza a desvincularse del gran aparato que suponen las grandes compañías, algunos diseñadores escapan de su trabajo habitual para crear videojuegos expresivos, más pobres en medios, pero más ricos en contenido, aportando frescura y una nueva generación de creadores que democratizan al medio. Precisamente, es la proliferación de los videojuegos de grandes presupuestos y referentes de la industria

lo que motiva, en parte, a la aparición del videojuego independiente en el mercado. Otra de las razones por las que el *indie* se abre paso es el surgimiento del *casual gaming* en el teléfono móvil, numerosos pequeños desarrolladores ven la oportunidad de diseñar videojuegos para dispositivos móviles como punto de partida, independientemente de sus intenciones económicas o expresivas. Estos pequeños videojuegos están al alcance de todos los públicos, sin la necesidad de poseer grandes consolas.

Uno de los videojuegos más emblemáticos, que podría ser considerado como uno de los primeros *indies*, es *Cave Story* (Nicalis, 2005), del japonés Daisuke “Pixel”, que trabajó en juegos de Nintendo y un día decidió que podría realizar un videojuego solo. El videojuego resultó ser un éxito comercial.

En el año 2003 aparece Steam, una plataforma digital de Valve Corporation que se perfila como una tienda digital, donde también comienzan a tener cabida los videojuegos *indie* (ya que el principal problema de estos es que salir el formato físico no resultaba rentable, suponía un riesgo que las grandes compañías no estarían dispuestas a asumir).

Gracias al éxito de las plataformas digitales y la proliferación de comunidades y redes sociales el videojuego *indie* comienza a popularizarse. Este éxito no habría sido posible sin las comunidades online en la que multitud de usuarios comentan, discuten y promocionan el desarrollo del videojuego *indie*. Toby Fox, el creador del prolífico videojuego *Undertale* (Toby Fox, 2015) era un usuario de un foro de seguidores de *Earthbound* (Nintendo, 1994), un videojuego de culto de Nintendo lanzado a principios de los 90 en el que un equipo de niños, hacen frente a una amenaza alienígena. Toby Fox realizó un mod⁵ de *Halloween* de este videojuego y gozó de tanta popularidad que tuvo la determinación necesaria para hacer su propio videojuego. Los comentarios, apoyo y expectación sobre el título de Toby Fox llevó a que *Undertale*

⁵ Un *mod* es una modificación del código de un videojuego y, por ende, parte de su estética y narrativa. Normalmente realizado por la comunidad, Toby Fox crea con diecisiete años, en el 2009, un *mod* muy popular de *Earthbound*, denominado *EarthBound Halloween Hack!*, para probar este *mod* se puede acceder a: <https://earthboundcentral.com/2009/10/earthbound-halloween-hack/>.

fuera un rotundo éxito de ventas digitales en su salida en 2015, convirtiéndose además en un videojuego que expresa unos valores en sus mecánicas y en sus personajes nunca antes visto en el videojuego. Toby Fox nunca imaginaría que un videojuego con un humor tan particular con arte y gráficos tan simples fuera a convertirse en uno de los mayores referentes del panorama *indie* actual.

Podríamos confirmar que la carta de presentación del *indie* ante la sociedad fue a finales de la década de 2000. En el año 2009 llega *Minecraft* (Mojang Studios, 2009), un videojuego diseñado por Markus Persson que replantea los cimientos del propio videojuego. *Minecraft* no solo se convierte en uno de los videojuegos que abanderan el movimiento *indie*, sino que resulta ser un videojuego que ahora se utiliza en instituciones educativas. *Minecraft*, además, ha sido y sigue siendo una de las más reconocidas influencias para multitud de diseñadores independientes y un ejemplo de colocar como protagonista al jugador de videojuegos ya que este videojuego posibilita la creación de mundos de ficción de una forma muy simple. No sólo eso, sino que *Minecraft* es uno de los primeros videojuegos que popularizó el uso de YouTube como medio expresivo para transmitir *gameplays* o experiencias de juego, en las que se forjó una de las comunidades con mayor cantidad de usuarios en el mundo de los videojuegos.

Debido al éxito de algunos videojuegos *indie* y de pequeños estudios, otros estudios comienzan a aparecer y se comienza a crear una industria independiente al margen de la gran industria, todos estos estudios comparten la motivación de crear productos diferentes, de reivindicar otra forma de desarrollar videojuegos. Es a finales de esta década en la que aparecen los primeros textos hablando del videojuego *indie* como videojuegos que se realizan para cambiar e influir sobre la sociedad más allá del entretenimiento.

2.3 Marco conceptual

El objetivo de nuestra investigación es destacar el cambio de paradigma que se da en el mundo de los videojuegos durante la última década, así como la fuerte presencia del usuario y su modo de comunicarse a través del videojuego. Cuando desde el diseño

de juego se comienza a tomar en cuenta al usuario como la figura que reflexiona sobre el discurso de los videojuegos, se comienzan a diseñar videojuegos que ponen de relieve propuestas de una mayor madurez, en las que se invita al usuario a ser algo más que un engranaje de la experiencia lúdica y a encontrar nuevas formas de expresión, entre el amplio abanico de posibilidades que se da desde el diseño de juego. Por ello, centraremos el estudio del medio en el videojuego *indie*, ya que consideramos que son videojuegos que reúnen características que se traducen en establecer un vínculo muy potente entre la propuesta del diseñador y la respuesta del usuario. Frente al videojuego independiente se sitúan los grandes videojuegos producidos por compañías, que, si bien en muchas ocasiones se trate de propuestas destacables y dignas de analizar, no reúnen los aspectos íntimos y personales que ofrece la corriente independiente.

2.3.1. El videojuego independiente

El concepto de videojuego *indie* es bastante reciente y evidencia la maduración del medio, nuestra investigación viene principalmente motivada por la revolución del *indie* y la influencia que este tiene sobre el usuario a la hora de construir la expresión. Como analiza Mike Diver (2016), sin una independencia creativa, el diseño de juegos está sujeto a los deseos y exigencias de otros, y las creaciones de los diseñadores están al servicio de otras entidades o personas distintas a sus propias metas.

Hoy en día el videojuego *indie* compite como una propuesta fresca al margen de los grandes videojuegos de la industria, los denominados Triple A⁶. De hecho, el videojuego *indie* se considera una tipología separada en las plataformas de compra digital como Steam o Play Station Store, en el que se resalta que son juegos únicos, alternativos y con una hibridación de géneros que no encaja en las otras grandes clasificaciones. Esto es, un espacio ocupado por juegos que tratan contenido no visto antes o reúnen ciertas características que hacen que adquieran la denominación *indie*.

⁶ Etiqueta adoptada a finales de los años 90 para definir videojuegos con un gran presupuesto y respaldados por una gran compañía.

Diver expone, en base a los videojuegos *indies* más populares, los rasgos más característicos de esta corriente. Habla del espíritu *indie*, como una corriente que ha contagiado positividad y esperanzas al medio. Algo que caracteriza al *indie* es que arriesga, trata temas que no se han abordado antes y en muchas ocasiones las distintas propuestas resultan ser un éxito. Diver expone como el *indie* se ha configurado como un mercado paralelo a la gran industria, como los videojuegos *indie* trabajan la resonancia emocional con el jugador y como surgen grandes ideas que resultan ser tremendamente exitosas. Características que, sin duda, han revolucionado el mercado de videojuegos. Por ello, nos interesa hacer un recorrido por cómo se ha tratado esta nueva corriente de videojuegos en el ámbito académico. Por ello, expondremos las distintas definiciones de videojuego *indie* que se han aportado durante la última década:

Ann Anthropy (2011) es una de las primeras autoras en poner en conocimiento la existencia de una corriente independiente dentro del videojuego donde habla de la liberalización y la democratización del diseño de videojuegos para llegar a las manos del usuario medio: desde amas de casa, transexuales, jubilados... Habla de pequeños videojuegos que funcionan como *zines*, pequeñas unidades de expresión en la que se ponen de relieve dramas humanos o situaciones cotidianas del día a día:

“Tenemos un pie en un área donde las personas creativas no necesitan distribuidores para hacer llegar sus juegos. Son videojuegos más pequeños, con menos presupuesto y una menor audiencia, pero tienen el lujo de ser más experimentales y bizarros que los videojuegos que cuestan doce millones de dólares.” (Anthropy, 2011:19)

Anthropy pone en valor la aparición de numerosos diseñadores amateur e independientes, que son completamente libres para realizar aquello que quieren expresar⁷. Defiende, además, que muchos de estos videojuegos que hablan de

⁷ Entre ellos, ella misma. Ann Anthropy diseña un videojuego llamado *Dys4ia* (Anna Anthropy, 2004) en el que trata su experiencia personal hormonándose y pone de relieve la cuestión de género y la disforia.

experiencias y situaciones personales tienen la capacidad de conectar mucho más con el usuario e incluso servir como apoyo emocional.

Pérez Latorre (2015) define el videojuego *indie* como una corriente alternativa de diseño de videojuegos que se desmarca de los patrones *mainstream* que dicta la industria. Apela a que el modelo de videojuego *mainstream* normalmente va asociado a experiencias puramente escapistas más relacionadas con el puro entretenimiento. Latorre agrupa siete aspectos que considera fundamentales en el videojuego *indie*:

- Temas inusuales y voz personal del autor.
- Esencialismo, simplicidad y *casual gaming*.
- Innovación y transgresiones de convenciones del medio.
- Intertextualidad. Entre la nostalgia y la subversión de los clásicos.
- Rasgos de jugabilidad anti-capitalista o contra-cultural.
- Jugar al oprimido contra el sistema.
- Valor expresivo del diseño lúdico.

Michael Santorum (2017) valora el videojuego *indie* como una evolución hacia la postmodernidad del medio, poniendo de relieve la importancia de la respuesta emocional del usuario ante la narración y la identificación con los personajes:

“El videojuego *indie* supone una forma alternativa de propuesta lúdica que resemantiza el concepto de videojuego en tanto que singulariza aspectos esenciales de la estructura de juego en relación al contenido, a la psicología de los personajes, a la relación con el mundo representado y a los temas que es capaz de abordar desde una posición ajena a las estructuras comerciales.”
(Santorum, 2017:83)

Teniendo en cuenta cómo se ha constituido como concepto en el mundo de los videojuegos y los *game studies*, identificamos una serie de rasgos que caracterizan al videojuego independiente:

1. El mensaje como idea central del videojuego indie

Sin duda, uno de los rasgos más destacables del fenómeno *indie* son los mensajes que expresa bajo propuestas sencillas. El videojuego *indie* apela a la sencillez y la simplicidad para acercar esa expresión de forma más efectiva al usuario y lejos de tratar de realizar una carrera hacia el culmen tecnológico, incide más en el diseño de las mecánicas. Latorre (2015) lo define como el valor expresivo del diseño lúdico, a través de las mecánicas un videojuego no es solo entretenido, sino que también trata de expresar ideas. El videojuego *indie* es plenamente consciente del mensaje que pretende transmitir, la estética y las mecánicas se ponen al servicio del discurso, para una mayor permeabilidad en el usuario. El videojuego *indie* toma ventaja utilizando las herramientas más características del videojuego para fortalecer su expresión, como Michael Santorum defiende en su investigación, las acciones cuentan historias y en el videojuego *indie* el poder de las acciones se evidencia más que nunca.

Antes de que se popularizara el concepto de videojuego indie, todos aquellos videojuegos con mensajes dentro de sus mecánicas eran divididos en distintas categorías. Luca Carrubba (2019) menciona algunas de estas categorías en su análisis del videojuego independiente. Vamos a exponer las tipologías mencionadas por Carruba con la mención de algún videojuego definido por esas características:

- *Persuasive games*: videojuegos que, mediante la experiencia de juego se invite a hacer cambios en la sociedad. Se pueden considerar videojuegos activistas ya que suelen reivindicar, mediante la propia mecánica de juego, la reflexión y el cambio hacia un mundo mejor. *September 12th* (Newsgaming.com, 2003) es un videojuego con un mensaje claramente antibelicista, como comenta su diseñador Gonzalo Frasca: “no existen vencedores, solo vencidos”.

- *Seriousgames*: videojuegos cuyo diseño tiene otros objetivos más allá que el puro entretenimiento y, por ende, pueden colaborar en educación, ciencia y demás instituciones serias. Videojuegos como *Nubla* (Gammera Nest, 2017) ofrecen una

experiencia interactiva al mismo tiempo que el usuario puede descubrir secretos de los cuadros expuestos en el museo Thyssen Bornemisza.

- Notgames: son videojuegos que niegan su existencia como juego, en tanto en el que reivindican la no existencia de reglas y objetivos, sus diseñadores consideran que estas son una limitación en la experiencia interactiva y creativa del usuario. Videojuegos como *Mountain* (David O'Reilly, 2011), *Everything* (David O'Reilly, 2017), dan buena muestra de este nuevo paradigma en el que se invita al usuario a explorar, soñar e interactuar con el entorno.

- Casual games: videojuegos que carecen de una propuesta compleja y que pueden ser jugados por cualquier persona que no sea experimentada en el mundo de los videojuegos, este tipo de juegos no tienen una gran producción y pueden ser jugados desde el teléfono móvil o desde navegadores web. *Farmville* (Zynga, 2009) es un buen ejemplo de *casual game*.

- Art games: videojuegos que evocan sensibilidades artísticas, el mayor exponente en este género son los videojuegos de Jenova Chen, como *Flower* (Thatgamecompany, 2009) o *Journey* (Thatgamecompany, 2012)

- DIY games: juegos de "házte lo tú mismo", quizás el videojuego más destacado bajo esta clasificación sería *Minecraft* (Mojang Studios, 2009), ampliamente usado en instituciones educativas e increíblemente versátil, puesto que al final es un videojuego de construcción por bloques en el que se puede representar infinidad de elementos. Hoy en día este tipo de videojuegos se están popularizando ya que dan una extensa parcela de libertad al usuario para construir el propio mundo de juego.

- QueerGames: videojuegos que tratan temáticas LGTB y construyen una empatía hacia este colectivo, *The Tearoom* (Robert Yang, 2017) es un reciente videojuego basado en hechos reales de EEUU a principios de los años sesenta, donde había una persecución hacia este colectivo por parte de la policía; nos ponemos en la piel de homosexuales que hacen *cruising* en baños públicos. El videojuego sustituyó penes por pistolas en respuesta a una muy posible censura que sufriría en las

plataformas digitales. Con algunas diferencias, todos los videojuegos bajo estas etiquetas tienen el punto en común de que se alejan de los cánones clásicos que dicta la industria y el medio. De hecho, cualquiera de los videojuegos que hemos mencionado previamente podría entrar en varias de estas clasificaciones.

Muchos de estos videojuegos evidenciaban que ya existían diseñadores con una motivación puramente expresiva, tratando de escapar de la idea del videojuego como experiencia vacía. Uno de los casos más relevantes es el del diseñador italiano Paolo Pedercini, de *molleindustria* y videojuegos como *Mcdonalds: the videogame* (Molleindustria, 2006), un juego de gestión de gestionar la famosa cadena de comida rápida, con un claro sesgo crítico. El videojuego invita a el usuario a hacer una reflexión, por medio de realizar distintas acciones en el contexto lúdico, sobre el proceso que supone la producción de las famosas hamburguesas, Pedercini (2014)⁸ comenta sobre los diseñadores y los jugadores de este tipo de videojuegos: “En los videojuegos, como en la sociedad en general, podemos encontrar tendencias *underground* y actos fugaces de resistencia que tenazmente reafirman la irreductibilidad de la conciencia humana”. Todas estas subclasificaciones mencionadas forman parte de lo *indie* ya que todos estos videojuegos, independientemente de su significación metafórica esconden fuertes discursos expresivos que en muchos casos invitan a la reflexión por medio de la experiencia de juego.

2. Transgresión, experimentación y subversión del medio

Se puede denotar cierta ironía a la hora de jugar a videojuegos *indie* hacia los estándares típicos del videojuego tal y como los conocemos desde sus orígenes. Algo muy común en el videojuego *indie* es subvertir y transformar los géneros; de este modo se redescubren algunos subgéneros olvidados en la época retro del videojuego, dotándolos de una significación distinta. Es muy común en el indie la hibridación de géneros, libertad de la que gozan los *indies* y no la industria ya que no están en juego

⁸ Pedercini, Paolo (2014) “Videogames and the Spirit of Capitalism”. Texto publicado el 14 de febrero del 2014 en *La Molleindustria*, Disponible en <https://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capitalism/>.

los intereses exclusivamente económicos. Pérez Latorre añade en su comentario sobre el videojuego independiente: “Una de las claves del éxito de los *indie games* de mayor renombre reside en su sutil combinación de un diseño experimental e innovador en aspectos concretos, mecánicas de juego específicas, y un marco global de jugabilidad de tintes populares, basado en géneros comerciales bien conocidos” (Pérez Latorre, 2015:65)

Por otra parte, las propias mecánicas del videojuego *indie* nos ponen en la piel de personajes indefensos ante el mundo, como mencionamos previamente con las fantasías de poder, muchas narrativas en el videojuego *indie*, se construyen en torno a la fragilidad y la indefensión de nuestro avatar en el mundo del juego; como ocurre en *Rain World* (2017, Videocult). En *Rain World*, encarnamos a una babosa-ratón indefensa ante un mundo hostil de depredadores, El videojuego no tiene otro objetivo más que nuestra propia supervivencia, solo existe un premio: sobrevivir.

Muchos videojuegos *indie* recuperan con nostalgia las estéticas pixel de hace años, el videojuego deja de tener un desarrollo lineal a nivel tecnológico y la narrativa y experimentación artística se convierten en la principal motivación de innovación en el videojuego *indie*.

Pérez Latorre habla también de la eliminación de elementos explícitos presentes en la interfaz, a diferencia de sus predecesores *retro*. En videojuegos *indie* en los que sí aparecen sistemas de puntuaciones y objetivos claros, aparecen de forma caricaturesca como ocurre, por ejemplo, en *Duck Game* (Landon Podbielski, 2014), en el que las puntuaciones y las mejores muertes aparecen de forma humorística en formato televisivo, hay una autoconsciencia de que se está manejando un lenguaje distinto. La precariedad de medios, equipos pequeños y la reivindicación de videojuegos menos espectaculares y más intensos en la jugabilidad y el mensaje abanderan la corriente independiente.

En la actualidad, el videojuego no está teniendo un desarrollo lineal exclusivamente, con ello nos referimos al hecho de que no es solo la tecnología la que nos traerá la realidad virtual y una mayor potencia gráfica. La propia historia de los videojuegos se

ha convertido en una gran biblioteca pública a la que acuden los diseñadores para producir títulos *indies*: en este tipo de títulos no importan los gráficos, el motor gráfico es un elemento más al servicio de las mecánicas y de la narrativa. De hecho, como comenta Pérez Latorre (2015), evocar a la nostalgia es un rasgo que ha popularizado al videojuego *indie*.

3. Narrativas de autor y democratización del medio

El videojuego *indie* se desmarca de los grandes videojuegos de la industria por tratar temas que no se habían tratado con anterioridad. Aparece la figura del diseñador-autor, que trata de aportar una visión personal o una problemática desde la crítica social, cargado de simbolismo las propias mecánicas y estéticas del videojuego.

“Los temas abordados exigen otras realidades que pasan por la aleatoriedad de los acontecimientos reales y, en segundo lugar, por los estados fugaces que caracterizan esa realidad. Los temas buscan la reflexión en el jugador. Hay necesidad de pronunciar juicios de valor sobre el entorno y la condición humana en ese entorno. En virtud de temáticas que tienen que ver con el realismo subjetivo, se genera una narración que exige comprensión connotativa, un mayor nivel de interpretación, esto es, una participación intelectual más activa por parte del jugador [...] Hay una necesidad de pronunciar juicios de valor sobre la vida moderna y la condición humana. Son personajes que se muestran diferentes, contaminados de crisis existenciales, saturados de obsesiones y rodeados de elementos que se transforman en símbolos de su existencia.” (Santorum, 2016:84)

De este modo, las clásicas narrativas épicas del viaje del héroe, de salvar el mundo o de llegar a ser el más fuerte se tornan en muchas ocasiones a situaciones cotidianas en las que el dilema y el drama reside en las propias decisiones que tomamos como individuos. En el videojuego *indie* nos podemos poner en el papel de un padre al que se le está muriendo su hijo de cáncer en *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016) hacer frente al acoso sexual en *Cybele* (Star Maid Games, 2015) o convertirnos en un agente de aduana de un país imaginario en *Papers Please* (Lucas Pope, 2013).

Estas narrativas de autor vienen motivadas por el hecho de que el videojuego *indie* no depende de los intereses de una gran empresa, depende de los intereses de un equipo de personas y en ocasiones, de tan solo un diseñador, que tiene plena libertad dentro de unas limitaciones técnicas, de expresar todo aquello que considere dentro del propio videojuego que está desarrollando.

Por otra parte, el videojuego pasa a ser diseñado por personas de todos los rincones del planeta; rompiendo con la uniformidad del mercado estadounidense y japonés y dando nuevas voces a otros mercados minoritarios. De hecho, hay una nueva ola de diseñadores de videojuegos en Sudamérica, Europa del este y Asia; esperando que muy pronto esa posibilidad se extienda a más países para multiplicar la pluralidad y democratización del medio.

Ann Anthropy (2011) habla del surgimiento de múltiples herramientas que democratizan el mundo del videojuego, su desarrollo pasa de estar en manos de “hombres blancos heterosexuales” a estar al alcance de todo tipo de personas con distintos roles en la sociedad, la llamada revolución de lo *indie* no solo significa la producción de juegos con sensibilidades diferentes, también significa que cualquiera, desde su misma habitación puede crear videojuegos.

La causa de que el videojuego llegue a manos del usuario es el lanzamiento de varios motores de juego como *GameMaker*, *Unity* o *Unreal Engine* y la liberación del código. De este modo, cualquier persona con mínimos conocimientos de informática y programación puede ser capaz de crear un videojuego. Incluso se pueden realizar pequeños videojuegos directamente desde el navegador en plataformas de creación. El videojuego se convierte así en un medio que no es inalcanzable para el usuario, el usuario consumidor de videojuegos también puede aspirar a diseñar videojuegos; Y es posiblemente, la causa que prolifera con mayor fuerza la aparición de la corriente independiente, como comenta Luis Díaz Peralta⁹ (2018).

⁹ Reflexión que realiza Luis Díaz Peralta, diseñador de videojuegos, en *RetroMadrid*, en una charla titulada “Lo más importante que ha pasado a los videojuegos”: abril del año 2018.

4. El *indie* como comunidad al margen de la industria

El *indie* ha creado una nueva industria al margen de la industria. De la misma forma, el videojuego *indie* irremediamente ha encontrado un nicho dentro de la misma industria. Plataformas digitales como Steam, Xboxlive, Play Station Store o la Nintendo Eshop, reúnen multitud de títulos *indie* para ofrecerlos al usuario, el videojuego *indie* se convierte así en competidor de los Triple A, denominación que se da a los grandes videojuegos comerciales que gozan de grandes inyecciones económicas por parte de grandes empresas. Tim Shafer (2017), diseñador presente en la industria, ahora, en la ola *indie* justifica su existencia comentando la necesidad de las personas de diseñar videojuegos y de crear entretenimiento fuera del aparato y fuera de influencias que lo corrompan.

Otra cuestión a tener en cuenta a la que recurriremos cuando hablemos de videojuegos *indie* son los *Game Jams games*, esto es, juegos originarios de *Game Jams*. Muchos videojuegos *indie* han nacido de este tipo de eventos. Las *GameJams* son jornadas, normalmente de cuarenta y ocho o setenta y dos horas, en las que un grupo muy reducido de personas trabajan a contrarreloj para crear un pequeño videojuego bajo una temática y una condición determinada. En este tipo de eventos los videojuegos tendrán cierta precariedad de medios, además de carecer de una propuesta ambiciosa en contenido; sin embargo, podríamos observar exponiendo algunos ejemplos que se tratan de videojuegos muy originales con ideas nunca vistas anteriormente en el medio. Las *Game Jams* son sumamente importantes ya que son una experiencia socializadora, de encuentro para la comunidad, y algunos de los juegos que se realizan sirven como punto de partida para la creación de equipos de diseño de videojuegos y la realización de proyectos más amplios. Videojuegos aclamados por la crítica como *Titan Souls* (2015, Acid Nerve) han comenzado su andadura en una *Game Jam*. Incluso en el mundo del videojuego *indie* aparecen figuras como Jupiter Hadley, que juega y comenta la mayoría de videojuegos creados en *Game Jams* y los pone en conocimiento de la comunidad a través de Twitter.

Hablando de Twitter, Pérez Latorre (2015) habla de las redes sociales y el concepto de comunidad y resalta su importancia, creemos que es relevante también poner de relieve el concepto de comunidad dentro del videojuego como una de las características más relevantes en los últimos años. La tecnología y la revolución de las redes sociales son favorables al fenómeno *indie*, es sencillo publicar un videojuego por libre en ciertas plataformas. Además, con la existencia de espacios virtuales como Twitch o YouTube es posible descubrir la increíble variedad de títulos de mano de personajes que sigue el público. Los *Youtubers* (a pesar de que algunos sirvan a compañías con fines comerciales) pueden poseer un criterio propio y dar a conocer por diversión e interés grandes títulos *indie*.

Algunas de las plataformas que comentábamos previamente son páginas webs como itch.io, que ofrecen miles de videojuegos realizados en *Game Jams* o mismamente *Dorm Games*, esto es, juegos diseñados por una sola persona desde casa. Explorar y dedicar unos minutos a esta página nos permite ver la infinidad de propuestas que hay en el medio videolúdico. Como ya iba adelantando Ann Anthropy, (2011), resulta sorprendente descubrir la capacidad expresiva de tantas personas anónimas a través de propuestas creativas tan sencillas, esos videojuegos son ventanas abiertas al mundo interior de otras personas y evidencia las infinitas posibilidades del medio. Estos videojuegos en la mayoría de los casos son gratuitos y podemos jugarlos desde el navegador, algo que permite que se puedan experimentar en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Además de las *Game Jams*, en la actualidad se realizan muchos eventos alrededor de la producción de videojuegos *indie*. Este tipo de eventos sirven de encuentro para la comunidad y son más accesibles al público. Refiriéndonos de nuevo a Ann Anthropy, a la comunidad *indie* le resulta de vital importancia incorporar en sus equipos a personas de todas las sensibilidades y disciplinas. El videojuego sale del nicho y se convierte en algo de lo que puede formar parte cualquier persona, independientemente de su rol en la sociedad y su profesión.

El concepto de comunidad es sumamente importante en el videojuego *indie* ya que frente al gran coloso que es la industria del videojuego se teje una red de personas

que reivindican valores de una nueva forma de diseñar videojuegos. El sentimiento de pertenecer a una comunidad, tanto para los diseñadores como los jugadores abre nuevos paradigmas dentro del medio.

5. El usuario, omnipresente en el videojuego

El videojuego *indie* no entiende el videojuego sin el protagonismo del usuario. Por ello, se desarrolla en un contexto en el que el usuario se posiciona en una posición crítica, nuestra historia personal es importante y en ocasiones, fundamental dentro del videojuego. El videojuego *indie* no aspira a que nos pongamos a la fuerza en la piel de otros personajes, más bien trata de buscar nuestra identificación en el avatar y, en cualquier caso, una profunda empatía hacia este. Pérez Latorre (2015) hablaba de la construcción de narrativas identitarias, las fantasías de poder dejan de predominar y de este modo se incide más en la propia identidad del usuario como jugador que en las reglas y los objetivos que impone el videojuego.

Como comenta Michael Santorum (2017), el videojuego *indie* busca completar su discurso apelando a la respuesta emocional del jugador. El videojuego *indie* es plenamente consciente de la presencia del usuario, que interpreta la experiencia de juego y construye la narración. Dicho de otra forma, el videojuego *indie* no aspira a que vivamos la historia a través de los personajes del videojuego bajo cánones narrativos clásicos, aspira a que vivamos el videojuego a través de nuestra propia identidad desarrollando una conexión emocional con el personaje.

“Estos juegos proponen potenciar valores, principios, experiencias o emociones por encima de la simplificación de la acción—reacción. La soledad, la fragilidad, la lentitud, la contemplación, la melancolía... El personaje ocupa un lugar esencial en estos desarrollos en tanto que su estado mental y emocional se enreda con el del jugador, pero, dando un paso más, la mecánica de juego resulta interesante porque aporta un valor añadido a la representación de la psicología del personaje y ésta, un matiz novedoso a las acciones desarrolladas” (Santorum, 2016:87)

Durante la investigación vamos a incidir en la relación que establece el usuario con el videojuego y cómo construye su expresividad a partir de este, por ello el videojuego *indie* resulta sumamente importante ya que, en la mayoría de casos, apela directamente al usuario como individuo y no simplemente como jugador, buscando que este, a partir de la experiencia de juego, se exprese.

2.3.2 El usuario de videojuegos y la comunidad

Durante este texto denominaremos a lo que normalmente se ha entendido como “jugador de videojuegos”, usuario, la razón por la que cambiaremos la nomenclatura está estrechamente relacionada con el contenido de nuestra investigación y con el método de análisis que vamos a aplicar. Desde nuestra investigación nos referiremos siempre al jugador como usuario, ya que consideramos que hablar de la figura del jugador es muy reduccionista ante lo que queremos defender en este texto. Consideramos que no se puede estudiar el videojuego sin tomar en cuenta la figura del usuario, para justificar esta afirmación vamos a tomar teorías sobre el jugador que expone Miguel Sicart en su texto *The ethics of computer games* (2009), es muy interesante porque Sicart ya da por hecho que es el usuario el que construye el videojuego por medio de las acciones enmarcadas en un sistema ético.

Se denomina usuario, normalmente en informática, a todo aquel que usa una computadora. En los videojuegos, consumir el medio significa manipularlo, y para ello previamente es usado. Por otro lado, el jugador se denomina aquel que participa en un juego, la palabra juego implica que se trata de una actividad libre y con reglas, con ciertos objetivos. Por último, avatar: si nos referimos a la etimología de la palabra, refiere a aquel que pone orden al caos, lo cual tiene sentido con los videojuegos, pero en este caso se trata de aquel cuerpo que elegimos para que nos represente en el mundo virtual. Lluís Anyó (2016) analiza la figura del jugador en la narrativa de videojuegos y lo denomina “jugador implicado”: “El jugador implicado está inscrito en el objeto cultural mismo del videojuego, del mismo modo que el lector implicado se define, como hemos visto, dentro de un texto literario o el espectador implicado en el texto filmico.” (Anyó:2006,46).

Otros autores defienden que el lenguaje de videojuegos comparte ciertas características con el arte moderno en cuanto que deja una gran parcela de reflexión e interacción con el usuario, reflexión que justifica Graeme Kirtpatrick (2011:47): “Tal y como el arte moderno, los videojuegos frecuentemente nos envuelven en el reto de reflexionar, y esto supone construir un mundo más que percibirlo e interpretarlo” Kirtpatrick hace un interesante análisis sobre la relación del usuario con el videojuego y como comparte una estrecha relación con la *performance* artística y entiende las acciones que realizamos en el videojuego como una coreografía, apoyando de este modo como el usuario se expresa a través del videojuego, incluso sin tener una deliberada intención expresiva.

El videojuego independiente habla al usuario como individuo, no como un avatar o un jugador y esa es principalmente una de sus características más importantes, pasar las capas de avatar, jugador y llegar al individuo. Durante la investigación nos referiremos al usuario individuo, que es aquel que reafirma su identidad después de asumir su identidad como jugador y la identidad de su avatar en el mundo virtual.

Para entender la narrativa de videojuegos y cómo se construye la expresión es importante analizar la experiencia de juego del usuario, cómo en muchas ocasiones no podemos hacer un análisis de todas las experiencias de juego de todos los usuarios podemos hablar de la comunidad, como grupo que engloba a los usuarios de un videojuego en particular. Dentro de esas comunidades, es posible ver diferencias entre los distintos usuarios, pero normalmente, el hecho de pertenecer a una comunidad implica la adopción de unas reglas ajenas al mundo del videojuego que apoyan la participación e integración en esta (Mainer, 2005). Belén Mainer investiga sobre las reglas que no aparecen en ningún manual de juego ¹⁰, sino que son los propios usuarios los que las adoptan en los videojuegos *online*, y hace una aproximación al sistema social, en donde todo ciudadano que vive en sociedad sabe cómo comportarse en la sociedad.

¹⁰ Para más información sobre estas dinámicas en videojuegos online como *World of Warcraft* se puede consultar el texto en <http://webs.ucm.es/info/especulo/numero31/ciberwow.html>.

Sicart (2009) establece un marco teórico fundamental de la relación que establecen la comunidad de jugadores con el videojuego, puesto que habla de éticas y como dentro de distintos mundos ficcionales con sus propias reglas, se crean unas nuevas de forma emergente por parte de la comunidad.

Mia Consalvo y Jason Begy (2015) analizan las comunidades de jugadores como una parte fundamental en el estudio de videojuegos en el contexto de los MMORPGs, los grandes videojuegos multijugador en línea. En su caso, sin embargo, analizar un pequeño videojuego, *Faunasphere* (Big Fish Games, 2009), que se forjó en su fase beta en torno a una pequeña comunidad de jugadores, algo que tiene mucho que ver con cómo los videojuegos *indie* nacen, en muchas ocasiones, con el apoyo incondicional de una pequeña comunidad que crece de forma exponencial con el propio proceso de diseño del videojuego. Las dos principales definiciones de comunidad y las consideraciones de Consalvo y Begy coinciden plenamente con lo que ha supuesto y supone la comunidad de videojuegos, hoy en día se está flexibilizando mucho más, pero es cierto de que se habla incluso de una identidad *gamer*, en las que los usuarios se identifican bajo esta etiqueta para formar parte del grupo, compartir intereses por videojuegos y utilizar plataformas digitales para debatir e interactuar. Entre esas plataformas destacan foros, redes sociales, blogs, YouTube o Twitch.

Ningún otro medio, que normalmente se compara y asocia al videojuego como pudiera ser el cine o la literatura mueve comunidades, más allá de cineclubs, o clubs de lector, páginas en redes sociales... No son comunidades en las que se establezcan las reglas que se establecen en la comunidad de videojuegos, y además de una forma orgánica. Los videojuegos no solo crean una narrativa dentro del mismo videojuego, sino que esta narrativa trasciende al mundo real, sobre todo en el modo en el que se construyen las comunidades. De hecho, al igual que el videojuego en el contexto histórico ha ido evolucionando, la comunidad también ha ido de la mano. En los años noventa, los foros comienzan a llenarse de usuarios que comparten trucos o comentarios acerca de sus videojuegos favoritos, poniendo de manifiesto cómo el videojuego es un medio que ha evolucionado muy estrechamente con el desarrollo de internet y las comunidades online.

Se crean páginas como *gamefaqs* en las que un usuario escribe un itinerario con todo lujo de detalle de un videojuego. Más tarde se incorporan también las *gamewikis*, páginas web en las que los usuarios escriben de forma colaborativa para estructurar y determinar estrategias de un determinado videojuego. Este tipo de páginas pueden llegar a desmenuzar videojuegos hasta un nivel que sorprenden a sus mismos creadores.

Hoy en día, el diseñador de videojuegos independiente está mucho más en contacto con los usuarios, diseñadores como Eric Barone de *Stardew Valley* (2016), o Jahson Rohrer de *One Hour One Life* (Jason Rohrer, 2018) mantienen una comunicación constante por parte de la comunidad a través de foros y otras plataformas digitales. Es un modo por el que pueden recibir un *feedback* continuado y anunciar actualizaciones y parches de los propios videojuegos que han producido.

A partir de los años dos mil se crea YouTube, que inicialmente era una plataforma digital en la que los usuarios podían subir videos caseros. En la actualidad, muchos usuarios, realizan *gameplays* comentados o vídeo-guías y se convierten en figuras relevantes dentro de la misma comunidad. Dejando de lado Facebook, que incluso aloja sus propios videojuegos. Actualmente hay redes sociales y servicios de mensajería instantánea y de llamadas en video como Discord, en el que se articulan distintos canales de texto y voz para hablar de videojuegos. Pero sin duda alguna, la plataforma digital que más caracteriza al videojuego es Twitch. Twitch nace como Justin.tv en el año 2007, como una televisión de *streaming* dividida en distintas categorías. En muy poco tiempo la categoría de videojuegos se popularizó como el contenido más característico del sitio. De esta forma Justin.tv se convierte en el año 2011 en Twitch, que actualmente cuenta con millones de usuarios que siguen y producen *streams* de videojuegos.

El proceso de *streaming* de un videojuego supone capturar aquello que estamos jugando para que lo vea cualquier usuario del mundo, entre los softwares que permiten realizar *streams* destaca OBS (Open Broadcasting Software), donde se permite gestionar incluso la incursión de nuevas ventanas mostrando una cámara web y otros contenidos ajenos al videojuego como publicidad externa. Hablando de

economía, la importancia de Twitch es tal que aloja los llamados esports¹¹, videojuegos orientados a la competición en el que sus jugadores mueven grandes cantidades de dinero. Dejando de lado esta parte más *mainstream*, el videojuego independiente ha encontrado un nicho dentro de esta plataforma, donde multitud de usuarios, independientemente de su sexo y edad promocionan y dan a conocer nuevos videojuegos independientes.

La comunidad será objeto de nuestra investigación, para ello utilizaremos las plataformas anteriormente mencionadas para identificar a algunos usuarios y cómo estos se relacionan con el resto de usuarios. Consideramos que analizar las interacciones que se producen en estas plataformas y como se representa el videojuego a través de estas es importante para identificar cómo se desarrollan los discursos narrativos dentro del videojuego y cómo se manifiestan y se expresan a través del usuario.

Con la llegada del videojuego *indie*, se ha cambiado en gran medida el paradigma de análisis del videojuego y, sobre todo, el de su comunidad. La comunidad ha dejado de ser un grupo homogéneo de jugadores modelo y se han convertido en usuarios individuales, se podría decir que el videojuego independiente, del mismo modo que saca a relucir nuevos temas y nos invita a formar parte del videojuego de una forma más emocional ha permitido una comunidad más variada, con un mayor número de voces distintas. El videojuego cambia gracias a la comunidad, y la comunidad también cambia gracias al videojuego. Por ello los dos grandes ábsides de nuestra investigación son, por una parte, el videojuego independiente y por otro lado el usuario en el contexto de la comunidad, un usuario que ha crecido con los avances narrativos del videojuego y que es capaz de generar narraciones más maduras.

¹¹ Los esports, formalmente denominados deportes electrónicos, abarcan géneros multijugador como los *shooters*, estrategia en tiempo real o rol. Normalmente, debido a la gran popularidad y rédito económico que producen, se organizan en ligas de jugadores profesionales con ciertos paralelismos a los grandes deportes de masas como el fútbol.

2.4 Metodología

Podemos decir que, con el videojuego independiente, aparece una nueva forma de diseñar videojuegos que no necesariamente huyen de la realidad a la hora de construir sus representaciones, sino que crean metáforas para representar de otro modo la realidad e invita al usuario a reflexionar y actuar sobre esta representación. Motivados por la necesidad de desentrañar cómo se conforma el lenguaje de los videojuegos, y cómo este se pone al servicio del usuario para construir la expresión, creemos en la necesidad de buscar enfoques que no nieguen al videojuego como simulación, pero que tampoco lo hagan como narración. Por ello, la retórica procesal de Bogost (2007) es un punto de partida a la hora de introducir la metodología que queremos utilizar durante la investigación. Sin embargo, hay que tener en cuenta algunas apreciaciones señaladas por Miguel Sicart.

Sicart (2011) se opone a la teoría de la retórica procesal de Bogost al considerar que la naturaleza procesal sitúa al usuario en la posición de expresar a los diseñadores a través de las acciones guiadas por las reglas mientras que, en el modelo explorado por T.L Taylor, el videojuego es un instrumento para la propia expresión del usuario, en el que: “los jugadores son agentes creativos, implicados, movidos por valores, que participan del juego con sus propios valores como parte de lo que les ayuda a configurar su experiencia” (Taylor, 2006: 177)

Establecer una oposición entre ambas propuestas recuerda vagamente al enfrentamiento entre la simulación y la narración y, efectivamente, hoy existe el debate sobre quién tiene autoría sobre el videojuego: el diseñador o el usuario. El modelo procesal indicaría que es el diseñador el que tiene autoría sobre esos procesos que luego activará el usuario y, por tanto, las reglas del videojuego constituyen su argumentación procesal y el discurso:

“Para los procesalistas, el videojuego ha evolucionado y está evolucionando como herramienta discursiva. El diseño de las reglas y el discurso que configuran está sobre todo lo demás. Para los instrumentalistas, la libertad y la capacidad de expresión del jugador son la meta última del sistema. La agencia libre, sin límites, es el fin último del videojuego “(Sicart, 2011:95)

El modelo instrumental indicaría que el diseñador ofrece las herramientas para que el usuario articule el discurso, como Navarro Remesal (2016) denomina, autor final. Remesal comenta y señala el debate sobre la autoría del videojuego en la interpretación del discurso. La conclusión a la que llega es que el lenguaje de videojuegos está más lejos que nunca de una evolución lineal y un modelo único, los jugadores por su parte se apropian de las reglas del sistema y actúan según su voluntad, pero previamente eligen el sistema según sus preferencias y expectativas. El videojuego tiene que huir de las etiquetas, es cierto que hay videojuegos que dejan más libertad al usuario, brindando herramientas creativas, pero independientemente de la expresividad escondida en las reglas, la experiencia de juego pertenece al usuario. El objetivo de este texto es demostrar que no hay videojuegos diseñados para una cosa y otros para otra, sino que es posible un marco teórico común que brinde un encuentro entre el modelo procesal e instrumentalista y dar claves de la existencia de la “expresión dentro de la expresión”, en donde ya sí que podríamos hablar de la co-autoría del videojuego.

Las investigaciones de T.L Taylor (2006) se centran en el videojuego online y las comunidades, espacios con una actividad muy expresiva. Sin embargo, videojuegos como *Fortnite* (Epic Games, 2017) o *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) no dejan de tener una propuesta de diseño que se orienta hacia unos objetivos claros. Por ello, es complicado delimitar la frontera entre lo procesal y lo instrumental, al igual que lo era en lo ludológico y lo narrativo.

Vamos a tratar de poner en común ambas propuestas y discutir lo que hemos denominado la expresión dentro de la expresión. Para ello es necesario analizar y tratar ambos modelos. El procesal, porque nos dice mucho sobre cómo está diseñado el videojuego, y como las acciones están dispuestas para que el usuario configure la

experiencia de juego. El instrumental, porque nos dice mucho sobre cómo el usuario hace uso de las herramientas del diseñador para expresarse a través de la experiencia de juego. Como mencionamos previamente, abordaremos un análisis teórico del videojuego desde la retórica procesal para tratar de explicar los procesos que producen discursos expresivos en el videojuego. Las retóricas procesales en el videojuego son argumentos que motivan la acción. Bogost (2007) se remonta a la antigua Grecia para explicar cómo quiere abordar el término de la retórica aplicándolo al videojuego. La retórica, desde la antigüedad ha servido para estudiar numerosos campos, desde la oratoria, pasando por el arte, la fotografía o el cine.

Por otra parte, la procesalidad, término del que habla Janet Murray (1997), hablando de las propiedades esenciales de los artefactos digitales, se refiere al modo de crear, explicar y entender procesos. Al igual que el discurso oral o el escrito, la procesalidad se define por procesos, que son útiles tanto para el programador, el usuario, el diseñador y el jugador. La expresión procesal construye e interpreta un sistema simbólico que puede gobernar el pensamiento humano mediante la acción.

Dentro del ámbito procesal, Bogost no considera que todos los procesos sean expresivos como lo puede ser el medio artístico, le interesan los que participan en la experiencia del usuario. Los procesos no pretenden representar las cosas tal como son, sino que plantean el cómo funcionan las cosas y, por ende, el videojuego es un medio expresivo que además invita al usuario a que haga juicios sobre lo que representan. En relación a ello, dentro de esta retórica procesal, Bogost centra su investigación en los discursos persuasivos en el videojuego, esto es, el arte de la persuasión a través de un sistema de reglas e interacciones. Al igual que la escritura, el cine u otros medios artísticos el videojuego tiene su propio lenguaje para representar estos discursos persuasivos. Lo que nos interesa es corroborar cómo los procesos son los que construyen la narración en el videojuego, pero del mismo modo defender la individualidad y expresión del usuario.

Que el videojuego tenga una naturaleza procesal significa que construye argumentos en base a los procesos inherentes en este. Bogost como diseñador y como jugador considera que cuando crea videojuegos o los juega, está realizando postulados sobre

estos procesos; unos los ignora, otros los celebra y otros los cuestiona. La experiencia de juego no sólo consiste en recibir impulsos estéticos o narrativos por parte de la obra, se trata de realizar interpretaciones mucho más profundas de cómo funciona el mundo a partir de entender los procesos: “Tendemos a preguntarnos ¿Cómo funciona esto?, en relación a esos procesos. Pero la procesalidad también implica operar sobre sistemas culturales o sociales. En ese caso el preguntarnos cómo funciona requiere también desmontar estos sistemas y ver qué lógicas motivan a sus actores.” (Bogost, 2009:187) Bogost, además, habla del término “alfabetización de los procesos”, considera que al igual que aprendemos a leer o interpretar el lenguaje cinematográfico, el medio procesal también contiene procesos que incorporaremos a nuestro conocimiento del videojuego como medio.

Consideramos que, dentro del campo del estudio del videojuego, la retórica procesal es la que más toma en cuenta ambas partes en el videojuego: el propio videojuego y el usuario y la relación entre ambos por medio de los procesos. Nos resulta relevante este campo porque más allá del contenido narrativo y estético del videojuego creemos que lo que expresa un videojuego puede ir mucho más allá y lo hace a través de los procesos que activa el usuario durante la experiencia de juego. El usuario realiza una reflexión acerca de los procesos en los que se ve inserto, se hace preguntas y va desencadenando trayectos para buscar respuestas.

El videojuego tiene una doble expresividad que se manifiesta a través del mismo diseño de juego y a través de la experiencia de juego del usuario. Durante la investigación, estarán presentes ambos modelos, el procesal y el instrumentalista; creemos que ambos son compatibles. El procesal en el área del análisis del propio diseño del videojuego y el instrumentalista en las herramientas brindadas al usuario para activar ciertos procesos de forma autónoma y creativa, pudiendo así materializar la expresión que se genera fuera del videojuego.

Hoy en día el término narrativa de videojuegos se ha explotado hasta la saciedad, todo videojuego es un objeto expresivo y toda experiencia de juego va a ser expresiva. Podríamos considerar la narración como una consecuencia directa de un discurso expresivo. En el momento que exponemos lo que nos ocurre en un videojuego, en

directo, o hablando en pasado estamos produciendo una narración, mediada por nosotros como usuarios.

Cuando ambos modelos fueron propuestos y contrastados a posteriori por Sicart, las nuevas plataformas digitales de *streaming* aún no habían visto la luz. El análisis de estas plataformas, destacando YouTube y, sobre todo, Twitch, resulta fundamental para establecer que el poder expresivo del usuario puede trascender la llamada naturaleza procesal, al crear un canal de mediación en el que el usuario puede ser capaz de crear una expresión propia a partir del videojuego. El modelo procesal se da dentro del videojuego, mientras que el instrumentista, toma lo que se origina de los procesos y lo instrumentaliza para producir la expresión.

Nuestra primera afirmación y consideración, al comienzo de esta investigación es preguntarnos qué es un medio expresivo, y cómo se manifiesta. El videojuego es un medio expresivo, pero otros tantos medios precedentes también los podemos considerar expresivo, ¿Qué hace al videojuego distinto al resto?, en nuestra investigación queremos comprobar los mecanismos que hacen al videojuego un medio profundamente expresivo desde el diseño y al mismo tiempo, motiva la expresión del usuario y la generación activa de contenido.

Nuestro objetivo en primer lugar va a ser determinar qué es el lenguaje de los videojuegos, o al menos realizar una aproximación para justificar el videojuego como un medio que se expresa de forma única, determinar cuál es el sentido último del videojuego. Una fórmula que proponemos en primer lugar es que el lenguaje de videojuegos es: lo que espera el videojuego que expresemos sumado a lo que expresamos. Puede sonar paradójico, pero el videojuego ha cargado con esta tensión desde su nacimiento, un videojuego es un sistema que nos sugiere la realización de acciones enmarcadas en un proceso. Esa tensión ha resultado ser uno de los elementos más cruciales a la hora de entender y analizar al videojuego, dicho de otra forma, la lucha del usuario por controlar el videojuego o ser controlado por el videojuego. El videojuego, de algún modo, actúa como un medio de comunicación entre el usuario y el sistema. Hay un proceso por el que pasa el jugador para entender las reglas del sistema, entender esa retórica para poder luego articular su libertad

dentro del videojuego. El propio conocimiento de las reglas nos permite gozar de una mayor libertad a la hora de tomar decisiones y trayectos dentro del videojuego.

El videojuego es el único medio que establece un proceso comunicativo activo con el receptor, el jugador, mediante el diseño de juego se generan múltiples tipos de respuesta en el jugador, de mayor o menor fuerza o de menor o mayor libertad. Nos gustaría llevar un paso más allá el planteamiento de Lluís Anyó (2015) del jugador implicado:

“El jugador implicado está inscrito en el objeto cultural mismo del videojuego, del mismo modo que el lector implicado se define, como hemos visto, dentro de un texto literario o el espectador implicado en el texto fílmico. Aun cuando el jugador no es el creador o el autor del juego, su acto de jugar, su experiencia y sus partidas constituyen el juego en sí mismo.” (Anyó, 2015:46)

El videojuego es un espacio de comunicación diseñado por el autor del videojuego con objeto de generar respuestas expresivas en el jugador, y así producir una respuesta real y visible por medio de la experiencia de juego. Es totalmente cierto que nos debemos y nos sometemos a las reglas del juego, pero no nos gustaría tratar al videojuego como un medio para que la expresión del diseñador llegue a buen puerto, de este modo estaríamos dando por hecho que el videojuego tan solo es una experiencia lúdica, estética placentera y pasiva a merced del diseñador, y es mucho más. Otros medios generan respuestas emocionales en el usuario, pero el videojuego permite al usuario materializar su universo personal, usando como base el mundo ficcional propuesto por el diseñador. Como espectadores creamos discursos mentales cada vez que percibimos algo, y cuando se trata de una obra, ya sea un libro, película o videojuego, activamos procesos mentales para interpretar y reapropiarnos de ese discurso que nos ofrece el diseñador (en primer lugar, para comprenderlo y en segundo, para acomodarlo a nuestra personalidad). El videojuego, como obra, se distingue del resto por las oportunidades que se le ofrecen al usuario para hacerlas realidad o, mejor dicho, materializarlas. El sistema de ficción del propio videojuego hace de espacio para alojar parte de nuestras ideas.

Para explicar de qué se compone principalmente un videojuego y aplicarlo para el análisis posterior que realizaremos de *Stardew Valley* hemos diseñado un gráfico a modo de pirámide (Gráfico 1) que representa cómo se construye la expresión dentro del videojuego, tanto por parte del diseñador como por parte del usuario:

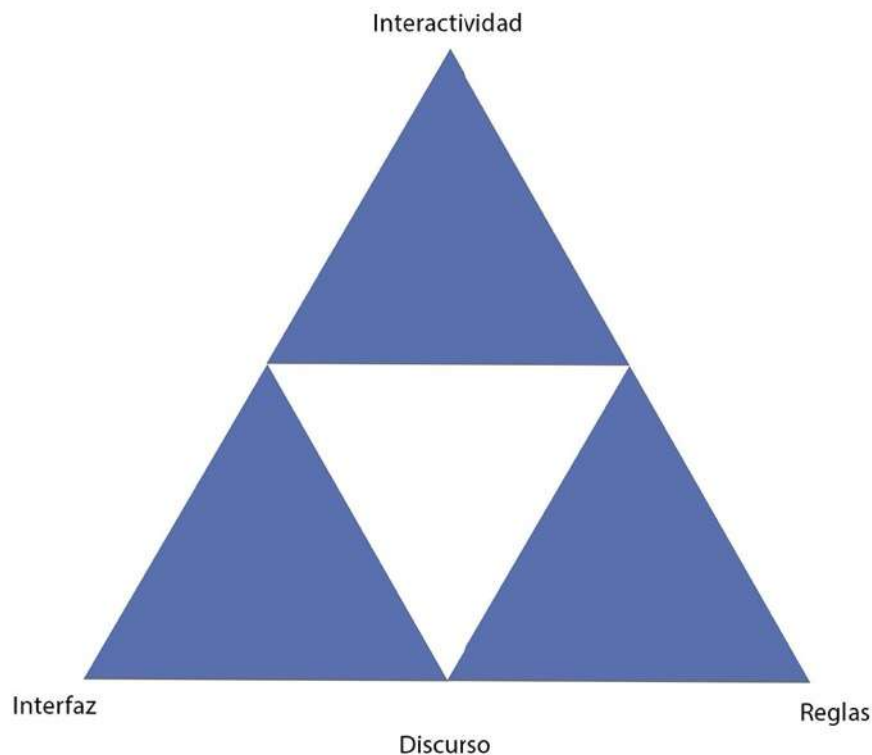


Gráfico 1: composición del videojuego

Un videojuego se compone de dos elementos fundamentales e ineludibles: la interfaz y las reglas. La interfaz representa cómo se estructura el espacio y los ítems, y el modo en el que el usuario se comunicará con la máquina; las reglas son todo aquello que determina el comportamiento de la máquina, su esencia. Por ello afirmamos que todo aquello que no tenga reglas o una interfaz no se podría considerar videojuego. Pero sin duda, el elemento de mayor importancia dentro del videojuego es el que surge cuando el usuario entra en juego, cuando se relaciona con la ficción y el sistema: la interactividad. La interactividad se produce cuando el usuario entra a formar parte del videojuego, esa interactividad posibilita la materialización de la interfaz y las reglas. El usuario convierte el código del videojuego en algo dinámico en el que se van a desencadenar procesos narrativos. En nuestra investigación denominaremos interactividad a todo momento en el que el usuario entra en contacto con el videojuego, mediante las reglas y la interfaz. Así, el usuario sería el elemento

interactivo en su totalidad, puesto que es el agente activo que hace posible la existencia del resto de elementos.

Nuestro propósito con este triángulo es mostrar los principales elementos que componen cualquier videojuego desde el punto de vista del diseñador y del usuario. En la parte inferior de la pirámide encontramos la interfaz y las reglas. La interfaz podría definirse como un soporte virtual sobre el que se asienta el contenido programado del videojuego, lo contiene, no deja de ser un lienzo sobre el que va todo lo demás. La interfaz es el medio natural por el que el usuario puede interactuar con el resto de elementos presentes en el videojuego. Por el camino, la interfaz bebe de recursos artísticos para enriquecer la experiencia interactiva al usuario. Es decir, pese a que el videojuego sea un medio expresivo completamente nuevo, también bebe de recursos estéticos de otras artes. Las reglas, el lenguaje básico que nace de la programación y que sirve para delimitar y configurar al videojuego, actúan como un esqueleto que hace posible el aporte de acciones por parte del usuario.

Por otra parte, y fuera de la estructura triangular situamos el concepto de discurso como la fuerza expresiva del diseñador de videojuegos. El discurso se encuentra entre la interfaz y las reglas porque se articula en virtud de éstas a través del diseño de juego. Cuando hablamos de discurso consideramos toda ideología y pensamiento que permea a través del diseño de juego, principalmente a través de las mecánicas o la parte visual del videojuego, que no dejan de ser una consecuencia directa del diseño de interfaz y de las reglas. evoca este término a través de la concepción del discurso:

“El poder es la fuerza de la creación, tiene atributivos generativos. El conocimiento es creado cuando los agentes son insertados en la estructura de poder. Lo que hace el poder cuando establece relaciones entre agentes es producir algo que no estaba allí antes, y lo hace delimitando, planeando y relacionando las posibilidades de acción de estos agentes” (Foucault en Sicart, 2009:67)

De esta forma, considera al videojuego como una estructura de poder en el que el usuario puede formar parte activa tras un proceso de asimilación del sistema y de las acciones enmarcadas posibles:

“Los videojuegos crean subjetividades porque operan como estructuras de poder. Su ontología como objetos comienza un proceso de subjetivación el que los usuarios se convierten en jugadores de un videojuego. Este proceso, como cualquier otra estructura de poder, crea conocimiento y valores: las reglas se convierten en un repertorio de conocimientos del jugador.” (Sicart,2009:68)

Los videojuegos son, en esencia, discursos interactivos. El discurso en el videojuego aparece de forma poderosa a través de todos los elementos de juego, los videojuegos son sistemas que contienen mundos de ficción. El usuario forma parte activa y puede navegar y actuar sobre el discurso: “El comportamiento activo del jugador es relevante porque los jugadores son agentes culturales que comparten la cultura de los videojuegos en una comunidad” (Sicart, 2009:69)

Por ello, y para continuar desarrollando esta estructura piramidal, vamos a pasar a tener en cuenta a la otra parte fundamental en un videojuego: el usuario. Su figura es sumamente importante, ya sea de forma individual o en forma de comunidad. Al estudiar el videojuego como objeto expresivo no podemos dejar de tomar en cuenta al usuario y cómo este interactúa con el propio videojuego, ya que es la pieza clave que da lugar a la narración.

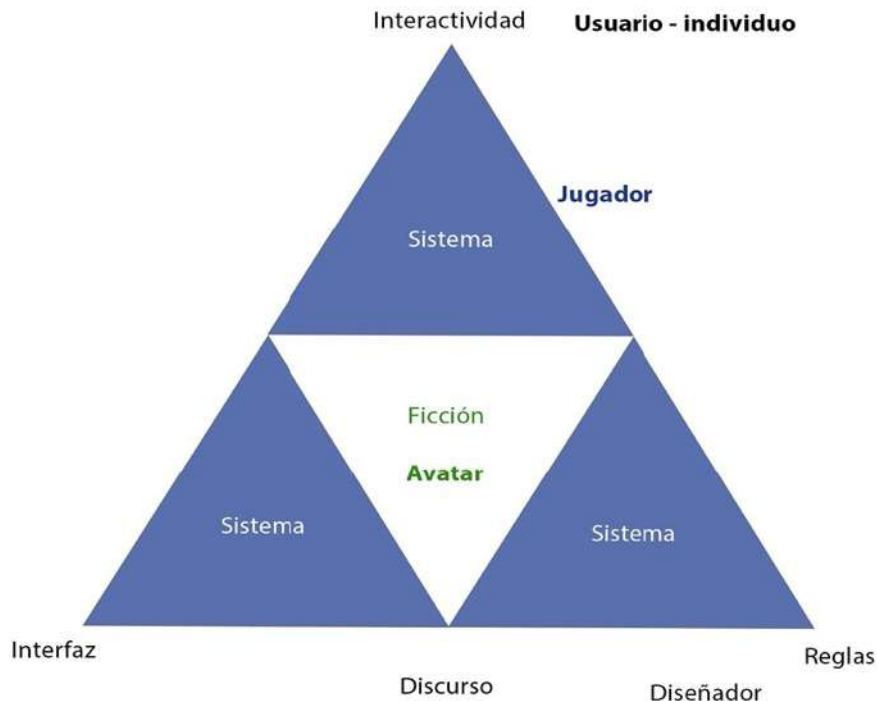


Gráfico 2: composición del videojuego incluyendo las identidades

Así, otra de las clasificaciones que proponemos en nuestra pirámide y en el marco teórico de nuestra investigación (Gráfico 2), es la de las identidades del usuario en relación al videojuego. Esta separación de identidades asignadas al usuario viene motivada por las investigaciones de Sicart, en donde ya habla de la construcción ética del usuario dentro de un videojuego, haciendo ciertas consideraciones hacia los distintos roles que podemos tomar dentro de un videojuego. Desde el punto de vista del usuario como agente moral en el videojuego, habla de tres roles distintos que adoptamos cuando jugamos a videojuegos: sujeto-jugador, sujeto-cuerpo y sujeto externo. Cuando habla del sujeto - jugador escribe:

“Un jugador puede ser definido como el sujeto que hace posible la experiencia de juego. Es la mutua existencia del juego y del jugador la que hace al videojuego ser potencialmente existente. El jugador es el sujeto/agente que, cuando se le da nombre comienza a existir y solo cuando es un agente experimentando el juego podemos considerarlo un proceso y no un objeto [...] Un videojuego puede así ser considerado como un evento: un sistema delimitado con unos prerrequisitos que cualifican a los usuarios para convertirse en sujetos. El jugador es el sujeto

creado. No seguir las reglas significa no seguir el evento y así, se pierde el status de sujeto.” (Sicart,2009:71)

El jugador para Sicart es todo aquel sujeto o individuo que conoce el sistema, habiendo o no interactuado con él, cuando hablábamos de comunidad nos llamaba la atención de que hay jugadores de videojuegos que interactúan con la experiencia de juego de otros usuarios, y no directamente con el juego en forma de avatar, así que es posible conocer elementos del videojuego sin jugarlo necesariamente, porque implica un conocimiento del sistema y de cómo funciona ese videojuego. El hecho de convertirse en un sujeto-jugador implica el aprendizaje de conocimientos del sistema.

“El jugador no existe antes de jugar a un videojuego, el jugador de *Vib-Ribbon* no existe antes de jugar al videojuego por primera vez, pero sí existe durante y después de hacerlo, llevando todos los conocimientos que ha adquirido al jugarlo. Incluso si no jugamos al videojuego podemos participar en la comunidad de jugadores, como en una convención de fans o en un foro online. Es posible relacionarse con una comunidad de jugadores sin haber jugado a un videojuego” (Sicart,2009:70)

Para Sicart, convertirse en jugador es el acto de aprender prácticas históricas que la comunidad considera deseables o no deseables. Incluso hace un análisis de la virtud, según Aristóteles, para establecer una comparación entre los jugadores virtuosos, aquellos que conocen las reglas y hacen *fairplay*, y los que no. Seguidamente, el avatar, que Sicart denomina sujeto-cuerpo, no depende solamente de las características con las que lo dota el usuario, sino que también está gobernado por las reglas del videojuego, en este caso, un mundo de ficción. Habla del avatar como una segunda piel del sujeto-jugador: “Los jugadores tienen un cuerpo, real y virtual, y ese cuerpo importa porque ambos pertenecen al sujeto-jugador. Eso también indica una tensión entre nuestros valores y los valores del sujeto-jugador, una tensión que es el centro de las cuestiones éticas en el videojuego” (Sicart,2009:77). Por último, el sujeto, el usuario externo al acto de jugar. Sicart considera que hay una tensión entre el sujeto-jugador y el sujeto externo al acto de juego, una tensión generada por la contradicción entre la fidelidad a la experiencia de juego y a la del significado cultural de las

acciones. Sicart hace un enfoque de análisis del jugador desde el punto de vista de la ética y de los distintos principios morales que se pueden aplicar al videojuego. En nuestra investigación vamos a considerar al videojuego como un sistema de capas en donde el usuario, por el requerimiento del propio videojuego, opera de forma distinta en cada una de éstas.

El usuario lo podríamos comparar a la figura del sujeto que propone Sicart es el usuario individuo, aquel agente que está fuera de la experiencia de juego y decide jugar a un videojuego, se sitúa siempre en el exterior e influye de forma total en la experiencia de juego. Esa capa que se sitúa en el exterior es en la que están también aquellos agentes que han intervenido o pueden seguir interviniendo en el diseño del videojuego. Diseñador y usuario individuo están fuera de los límites del videojuego, aunque estén profundamente interrelacionados con él y con el resto de identidades que lo enlazan: el usuario jugador y el usuario avatar.

En los límites del videojuego, lo primero que encontraremos es el sistema. El sistema es todo aquello que abraza el mundo ficcional del propio videojuego. El usuario jugador es la figura que proviene directamente del individuo y está en disposición de navegar por el sistema. No podemos definir al videojuego como un mundo ficcional, puesto que hay un sistema más complejo que envuelve a esa ficción. Todos los elementos que nos permiten la interactividad con el mundo de ficción y hacen posible nuestras acciones e *inputs* forman parte del sistema.

En tercer lugar, nuestra propuesta del usuario avatar, o el sujeto-cuerpo del que hablaría Sicart se encontraría en el centro del videojuego, formando parte, y atrapado en el mundo ficcional. Una parte de nuestro avatar es consciente de que está siendo utilizado por un usuario jugador para realizar acciones dentro de la ficción, pero tal y como narrativamente otros personajes nos hablan o existimos, formamos parte de un mundo ficcional gobernado por unas reglas determinadas que ha decidido el diseñador. Ese mundo ficcional es el principal espacio, junto con el resto de elementos del sistema con el que el usuario puede construir la expresión.

Al margen del trabajo de diseño de los elementos presentes en un videojuego podemos decir que la figura del diseñador aparece como discurso, ya sea de forma consciente o de forma inconsciente, dentro del videojuego; todo aquello que el diseñador expresa a través del diseño y los elementos dispuestos dentro del videojuego conforman el discurso sobre el que reflexiona el usuario durante la experiencia de juego. Sería ciertamente erróneo considerar que un videojuego tiene un discurso inamovible, si bien es cierto que muchas comunidades de usuarios concurren en una conclusión sobre la reflexión de un videojuego o incluso algunos diseñadores han expresado lo que querían comunicar con su videojuego. Vamos a seguir desarrollando la estructura piramidal y añadiremos los mecanismos que aporta el diseñador desde el diseño de la interfaz y las reglas para que el usuario, a través su interacción con el videojuego, construye la expresión:

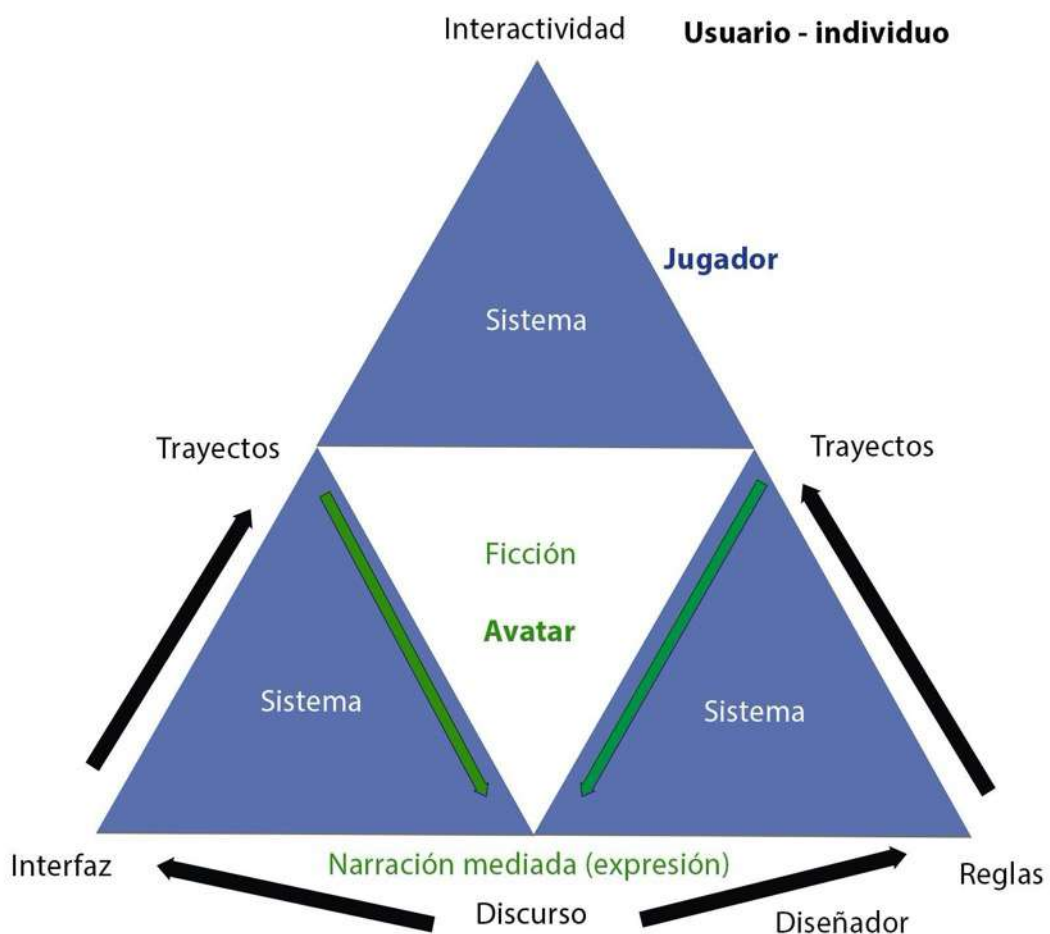


Gráfico 3: flujo completo de la producción de la narración mediada en el videojuego

El usuario avatar se encuentra en el centro del flujo narrativo del videojuego, los trayectos que como usuario individuo activamos y hacemos posible gracias a nuestras destrezas como usuario jugador hacen que nuestro avatar realice acciones que cambian la narración (Gráfico 3), y, todas estas acciones, tienen un *feedback* que vemos en pantalla y recibimos de nuevo, como usuario individuo.

En el centro de esta pirámide, el triángulo del jugador puede actuar sobre la interfaz y las reglas del juego para generar narraciones mediadas, esto no es posible sin la interactividad. El usuario, en la mayoría de los casos, tiene fuera de su alcance los elementos más formales del videojuego, la interfaz y las reglas, reservados para el diseñador. Cuanta más emergencia y más libertad del jugador para expresarse, completa en mayor medida la pirámide y, por ende, genera más narraciones mediadas.

En la base de la pirámide, y fuera de ésta, se encuentra el diseñador, que dota de estética a la interfaz por medio del arte y dota de sentido a las reglas por medio de la narrativa. Todo lo que se encuentra dentro de la pirámide forma parte del videojuego. Podemos decir que el triángulo central, en el que se sitúa en el centro el avatar es el mundo ficcional, mientras que el resto de los triángulos son el sistema/interfaz que abraza el mundo ficcional.

Durante la experiencia de juego se forma otro triángulo: el usuario, haciéndose con los elementos del propio videojuego, es capaz de crear expresión en forma de narraciones mediadas, como respuesta al discurso del diseñador. El usuario, traspasando los límites del mundo ficcional y del sistema puede expresar esas narraciones en el exterior de la pirámide. Existe un debate sobre quién es el autor final del videojuego. Realmente el diseñador crea el videojuego, con un discurso que permea a través de todos los elementos que lo constituyen; el videojuego es entendido de forma distinta por cada usuario, así que en el momento en el que cada usuario procesa esa experiencia está originando una nueva obra distinta. Con esto tratamos de defender que el videojuego es una obra madre de la que emanan numerosos discursos, cada usuario la interpreta de forma distinta, dándole usos que difieren, originando experiencias diferentes. El videojuego son muchas obras artísticas al

mismo tiempo. La teoría que posiciona al diseñador como artista máximo es correcta, pero tenemos que tener en cuenta su grado de implicación en la creación de ese mundo ficcional. Tampoco es incorrecto decir que el autor es el usuario. No nos parece relevante discutir la autoría final del videojuego, puesto que en la mayoría de los casos es una obra con una narrativa abierta, por ello preferimos centrarnos en cómo el usuario construye narraciones mediadas a partir de los elementos propuestos desde el diseño de juego.

En la estructura piramidal que proponemos podemos extraer distintos triángulos de la pirámide para analizar por separado cómo se construyen los trayectos que permiten al usuario constituir la narrativa. Vamos a proceder a desgajar la pirámide para tomar en cuenta como el diseñador genera los trayectos. El diseñador, tiene en sus manos generar las herramientas necesarias que permitan al usuario activar trayectos dentro del mundo ficcional para construir su propia expresión:

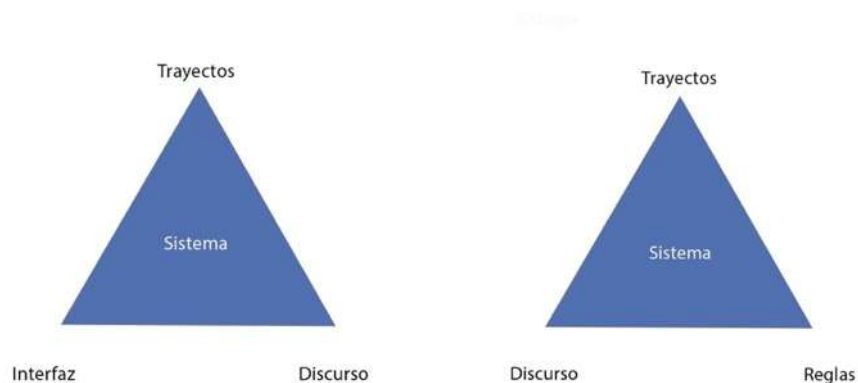


Gráfico 4: trayectos desde el diseño 1 Gráfico 5: trayectos desde el diseño 2

Conviene hacer esta separación de ambos triángulos, para entender cómo los trayectos construidos desde el diseño de juego son una combinación de discurso más el otro elemento que conforma al videojuego como un sistema, la interfaz por un lado y las reglas por otro (Gráficos 4 y 5). Cualquier componente diseñado del videojuego emana discurso, ya sean las propias reglas o la interfaz. No hablamos aún del mundo ficcional porque este no existe hasta que el usuario entra al videojuego como jugador por medio del sistema, de esta forma, hace esa transición hacia la adopción de su avatar dentro de la ficción.

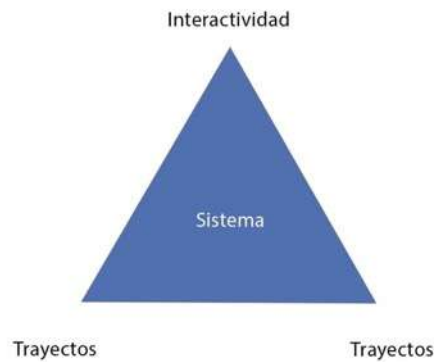


Gráfico 6: combinación de trayectos desde el diseño de juego

El tercer triángulo que conformaría el sistema de un videojuego sería el de los trayectos previamente dispuestos por el diseñador que motivan la interactividad del usuario en relación al videojuego (Gráfico 6). Este triángulo es el lugar en el que el usuario puede navegar en el sistema como jugador.



Gráfico 7: generación de la narración mediada por parte del usuario

En los dos gráficos que hemos expuesto previamente (Gráficos 4 y 5) no sería posible la inserción del usuario puesto que estaríamos hablando de una transgresión del propio sistema que sujeta al mundo ficcional, y esto sólo ocurre cuando el usuario puede acceder al código del videojuego o elabora *mods* que transforman los propios elementos de la interfaz y las reglas. Es decir, el triángulo que se sitúa sobre el mundo ficcional es el horizonte de acción del usuario jugador dentro del sistema y el espacio de diálogo más directo que establece el diseñador con el usuario, donde éste conoce las distintas acciones que puede realizar dentro del mundo ficcional.

Si tuviéramos que situar el concepto de narrativa del videojuego en algún lugar, sería en la línea que separa el sistema del mundo de ficción dentro de la estructura piramidal que proponemos, los trayectos son la base de cualquier construcción narrativa dentro del videojuego, puesto que se crean a partir de los procesos diseñados que activa el usuario. El Gráfico 7 corresponde al mundo ficcional, donde se produce el mayor horizonte de acción por parte del usuario, en forma de avatar en el videojuego. Consideramos que el usuario de videojuegos puede conocer y reflexionar sobre el discurso del diseñador en base a los trayectos que este le proporciona, y de esta forma construir la narración mediada a partir de las acciones que realiza en el mundo ficcional y en el sistema. De este modo, el usuario alterna entre su identidad como jugador y como avatar para construir la expresión. En nuestra investigación consideraremos las narraciones mediadas como sinónimo de expresión.

El método de análisis que utilizaremos remite directamente a la definición que hemos realizado previamente, del usuario individuo y las dos identidades que se desdoblán de este, la de jugador y la de avatar. Por medio de aplicar este método justificamos la coexistencia y a su vez, tensión, de estas identidades, muy interrelacionados entre sí para diferenciarlas dentro de un videojuego: identidad usuario avatar, identidad usuario jugador y finalmente y fuera de los elementos que componen al videojuego, al usuario como individuo integrado en la comunidad.

Después de identificar las identidades que coexisten en el videojuego utilizaremos un método de análisis en el que trataremos como el diseñador da herramientas al usuario a través de las distintas capas del videojuego para construir la expresión. El diseñador se comunica con el usuario de distintos modos para que éste construya su experiencia de juego, de esta forma le proporciona distintas herramientas para construir trayectos emocionales que determinan la narración y, por ende, el contenido expresivo. Así, el método que escogeremos y aplicaremos para el análisis de las interacciones del diseñador con el usuario será el de las herramientas que este proporciona para la construcción de las narrativas mediadas.

- Herramientas y trayectos que proporciona el diseñador para la construcción de la identidad como jugador a través del sistema.
- Herramientas y trayectos que proporciona el diseñador para la construcción de la identidad como avatar a través del mundo de ficción.

Por último, es necesario hacer relación a la tensión entre ambas identidades que dan lugar al acto de activar los distintos trayectos por parte del usuario en base a las herramientas proporcionadas desde el diseño de juego. Este modo de comunicación diseñador usuario se basa en distintas opciones y características del videojuego que son ofrecidas al usuario dentro de la experiencia de juego.

Dentro del mundo de ficción, asumimos un avatar con ciertas características innatas, dentro de un mundo previamente diseñado, bajo unas reglas de juego que determinan el universo metafísico donde se producirán las interacciones. Todo aquello que abraza a nuestro avatar, el mundo ficcional diseñado, las acciones que podemos realizar o no, la música, los sonidos y los textos son herramientas-engranaje que el diseñador deja dentro del videojuego para que el usuario interactúe con estas y desencadene trayectos que den sentido y forma a la propia experiencia de juego.

Por otro lado, las herramientas que da el diseñador a través del sistema y, aquello que está dentro del juego, pero que no pertenecen directamente al mundo ficcional, determina nuestra identidad como jugadores. Distintas opciones que nos permitan configurar la experiencia de juego colaboran para construir una identidad usuario jugador, es esa libertad que da el diseñador para que el usuario pueda dirigir una partida o tenga el poder para cambiar opciones tan básicas del juego como la dificultad, la música, los controles y otras características metafísicas que hacen que el juego se adapte al jugador, cuando en cualquier videojuego hay normalmente un ejercicio de adaptación del jugador al juego. El cómo interactuamos con las herramientas-engranaje del diseñador dentro del videojuego determina nuestra identidad como usuarios de videojuegos y por otra parte nos lleva a producir nuestra propia expresión. Cómo producimos esa expresión gracias a la experiencia de juego, es a la cuestión que pretendemos llegar durante la investigación.

Para clasificar todos aquellos elementos formales que, desde el diseño y la narrativa configuran la experiencia del juego susceptible de generar expresión y de ser remediada por el usuario, hemos elaborado una tabla. La Tabla 1 representa todos los elementos formales que van a aparecer en nuestro análisis del videojuego. Con ello pretendemos explicar la forma en la que el usuario construye la expresión a través de la ficción y el sistema representado; del mismo modo, el usuario exporta al mundo real esa experiencia de juego en forma de narraciones y discursos expresivos individuales. Esta tabla no contempla la relación del usuario con el diseñador del videojuego y como se presentan esos trayectos a través de la ficción y el sistema.

NIVEL DIÉGESIS	DIEGÉTICO			EXTRADIEGÉTICO
NIVEL DE REPRESENTACIÓN	MUNDO DE FICCIÓN REPRESENTADO	SISTEMA DE FICCIÓN REPRESENTADO		MUNDO REAL
CAPAS	FICCIONAL	OPERACIONAL	FUNCIONAL	EXPRESIVA
REGLAS	Reglas de la ficción	Reglas de los controles y mecánicas	Reglas explícitas del videojuego	Valores morales y reglas individuales del usuario/Reglas en el contexto de la comunidad
ESPACIO	EXPLORACIÓN	NAVEGACIÓN		CONTEXTUAL
INTERFAZ/ÍTEMS	Configuración espacial y diseño de los elementos representados	Iconos, menús y controles in-game	Menús, pantallas de carga e información en la interfaz	Periféricos y elementos que conectan al usuario con el videojuego
TIEMPO	INTERNO		DE JUEGO (interno+navegación interfaz)	TIEMPO CERO
PERSONAJE/ROL	AVATAR - narración	JUGADOR - lúdico		Usuario – expresión
Proceso de la narración	Acciones	Herramientas de facilitación y mejora de la experiencia de juego		Mediada en canales fuera del videojuego que forman parte de la comunidad

Tabla 1: la narración mediada del usuario respecto al videojuego: niveles y elementos formales (elaboración propia)

En primer lugar, nos basamos en los estudios narratológicos de Genette (1979) como punto de partida y primera división de la tabla. Vamos a separar entre diegético y extradiegético y consideraremos diegético todo aquello que está dentro del videojuego, incluyendo la ficción y el sistema representado, es decir, todo aquello que de antemano ha sido diseñado para el videojuego, más todo aquello que surja de la narrativa emergente del usuario. Las múltiples metadiégesis que puedan aparecer, por supuesto, se encuentran dentro del nivel diegético en este caso. En el nivel

extradieético se sitúa en el usuario, en el mundo de los videojuegos hay una relación única entre ambos niveles diegéticos puesto que actuamos directamente sobre la construcción de la narración, lo que da lugar a una gran variedad de metalepsis narrativas dentro y fuera del sistema representado.

En segundo lugar, los niveles de representación van a determinar la clasificación del resto de elementos formales en el videojuego. Es importante considerar que la ficción del videojuego se encuentra inserta dentro de un sistema mediador, que del mismo modo pertenece y apoya la construcción de ese mundo ficcional.

Dentro de los niveles de representación se encuentran distintas subcapas; aunque el videojuego funciona como una diégesis, se podría decir que la interfaz también aparece representada como otra capa de diégesis que está en un espacio y tiempo distinto pero que, del mismo modo, pertenece a la diégesis del videojuego, puesto que forma parte del sistema de ficción representado. Estas capas tienen nombre y una función en la mediación y la construcción de la expresión por parte del usuario. La ficción representada aparece en el videojuego en el mundo de ficción y el sistema que abraza y facilita la inmersión en este. Desde nuestra posición discursiva, esto es, emocional y crítica accedemos a la ficción a través de una interacción necesaria a través de la capa funcional y operacional del videojuego. Cada una de estas capas se comunica como un sistema de puertas, desde que comenzamos a jugar a un videojuego a través de las pantallas de título, pasando por nuestra capacidad para dominar los controles para realizar acciones dentro del mundo ficcional que generen el contenido narrativo.

Ahora pasaremos a hablar del espacio y de la interfaz. La interfaz tiene una relación muy estrecha con el espacio, en la ficción hay distintos modos de articular el espacio que podemos explorar y como todos los elementos representados se representan dentro de este. Sin embargo, la interfaz es importante y trasciende más allá de los gráficos y dimensiones que representan el espacio de ficción que exploramos dentro del videojuego. En la tabla hemos considerado a la interfaz como un ítem puesto que estos forman parte de todos los sistemas explícitamente representados que utiliza el diseñador para contextualizar, describir y conectar al usuario con el videojuego, por

tanto, son un nexo de unión para facilitarnos la inmersión y llevar a cabo las acciones en el videojuego.

Pertenecientes a la capa operacional y funcional tenemos los menús, iconos y otros elementos colocados por el diseñador en la interfaz para facilitar la experiencia y nuestras opciones en el videojuego. Todos estos elementos son navegables y aparecen en espacios distintos en el videojuego. Los elementos del espacio operacional aparecen superpuestos al mundo de la ficción para traducir nuestros comandos en acciones dentro del mundo de ficción. La interfaz operacional engloba todos aquellos elementos que aparecen superpuestos sobre el mundo - ficción representado: iconos, menús de diálogo, etc. Podríamos decir que es visible para nosotros como jugadores, pero todos esos personajes y entidades dentro del videojuego por sí mismos no serían capaces de ver todos estos elementos, solo pueden ser conscientes del propio mundo que los rodea ya que todos los iconos, comandos y ventanas de texto son necesarios para el usuario para tomar control de las acciones de los distintos avatares que controlará. De hecho, cuando nos encontramos en un videojuego online no somos capaces de ver el nivel operacional del resto de avatares-controlados por otros usuarios

El espacio funcional suele referir a la ficción del videojuego, pero aparece en un espacio completamente distinto, se configura a través de menús, pantallas de carga o pantallas de información en la que tiene una gran influencia el diseñador. Esta capa interrumpe puntualmente el mundo de ficción representado para permitirnos ajustes de configuración, información y otros elementos que, aun perteneciendo a la diégesis, diríamos que forman parte del sistema de ficción representado.

La dimensión temporal y las reglas del videojuego tienen una gran importancia en la estructuración de los elementos formales del videojuego. Como hemos comentado previamente cada nivel de representación tiene un espacio y tiempo distinto. En la ficción el tiempo se manifiesta a través del reloj interno del videojuego y el desarrollo temporal de la ficción representada. El tiempo del sistema de ficción representado es la suma del tiempo interno (del mundo de ficción) y del tiempo que hemos pasado

navegando la interfaz (horas de juego). El tiempo cero por su parte representa al tiempo que transcurre en el mundo real, mientras jugamos.

Las reglas son el elemento esencial que sostienen al videojuego, dentro de éstas podemos diferenciar distintas tipologías de reglas según la capa en la que se representan. Dentro de la ficción hay una serie de reglas que rigen ese mundo ficcional, suelen basarse en el imaginario del diseñador y gran parte de ellas tienen relación con la realidad, podemos decir entonces que son reglas que iremos descubriendo gracias a nuestro conocimiento previo y la exploración del espacio donde se sitúa la ficción. En la capa operacional están todas aquellas reglas que se relacionan con las mecánicas y nos permiten realizar acciones dentro del videojuego. En la capa funcional pueden aparecer las reglas de forma explícita para facilitarnos conocimiento del videojuego, suele ser información que nos brinda el diseñador; no nos desvela el código del videojuego, pero sí nos da información textual y pistas sobre lo que podemos o no hacer y cómo lo podemos hacer. Finalmente, en el nivel discursivo, tenemos nuestro propio conjunto de reglas determinadas por nuestros valores morales y experiencias individuales como jugadores de videojuegos. En el contexto social también se pueden crear una serie de reglas en consenso, normalmente en los videojuegos competitivos, para regular la experiencia de juego. Por último, mencionado anteriormente antes de introducir la tabla, presentamos el rol que como usuarios tomamos en cada uno de los niveles de representación del videojuego. En la ficción tomamos el rol de un avatar, que es nuestra representación dentro del videojuego, como avatares interactuamos y exploramos el mundo de ficción y se nos presuponen unas motivaciones totalmente narrativas.

Por otra parte, en el momento que navegamos por la interfaz tomamos un rol de jugador. Como jugadores tenemos unas motivaciones que suelen estar relacionadas con los objetivos y las condiciones de victoria del videojuego, navegar por el sistema nos permite conocer la cantidad de puntos que poseemos o los ítems que hemos acumulado, además de presentarnos información sobre las reglas explícitas del videojuego que nos alejan de esa posición que tomamos como avatar, el personaje-avatar que controlamos habita en un mundo en el que es totalmente ajeno que está

gobernado por un sistema que estamos controlando, aunque haya casos en los que se rompa la cuarta pared.

Finalmente, como individuos estamos en una dimensión discursiva en la que navegando por el sistema y explorando el mundo ficcional tomamos decisiones en base a nuestras motivaciones y emociones dentro del videojuego. Desde esta posición como individuo construimos la expresión dentro de la ficción, ayudados por el sistema. Además, tenemos la capacidad de reunir todos los elementos formales del videojuego en una sola unidad expresiva que podemos transmitir a nosotros mismos y a otras personas a través de múltiples medios: boca a boca, foros en internet, YouTube, Twitch... Canales en los que representamos nuestra experiencia de juego mediada, distinta para cada individuo, porque cada experiencia de juego es única. De este modo el videojuego existe para que construyamos narraciones en su interior para luego exportarlas y expresarlas al exterior.

El videojuego es completamente distinto a cualquier otro medio por la confluencia de estos roles y elementos formales. Cada una de estas identidades anteriormente expuestas construye una cualidad del videojuego, cuando somos el avatar colaboramos en construir la narración, como jugadores colaboramos en construir la experiencia lúdica y como individuos, trascendemos la experiencia artística al captar y relacionarnos con el videojuego de forma emocional. Bogost (2007) hablaba del discurso persuasivo de los videojuegos y mantiene que puede perder fuerza cuando llega a manos del jugador ya que para este los videojuegos son discursos insertos en una narrativa procesal. Hablar de discursos persuasivos es en parte negar la parte activa del usuario y relegar como un agente pasivo que construye un proceso para la construcción de un discurso. Sin embargo, Bogost sí que reconoce una parte activa del usuario a la hora de interpretar y reflexionar sobre las acciones realizadas en el videojuego.

En nuestra metodología queremos ir más allá de estos discursos persuasivos de Bogost y defender la idea de unas narraciones mediadas por el usuario: en el contexto digital en el que vivimos y con el surgimiento de nuevas plataformas digitales, es el usuario el que toma el protagonismo ante el videojuego y por tanto, en el momento

en el que el usuario procesa el discurso del videojuego y lo comunica en las nuevas plataformas digitales está creando nuevo contenido que es trasciende para la comunidad, y que deja de ser una mera reflexión individual de carácter pasivo. Naturalmente, las teorías del discurso persuasivo que expresa Bogost son ajenas a la existencia de las plataformas de transmisión actuales que permiten al usuario expresarse de un modo nunca antes visto ya que, en el momento de sus investigaciones, eran inexistentes o se encontraban en una fase muy primitiva no contemplada por la comunidad. Cuando hablamos de plataformas de transmisión, nos referimos a YouTube o Twitch¹² como medios que usan los usuarios para transmitir la expresión y que este contenido sea trascendente y perdure en el tiempo, es decir, inmortalizar la experiencia de juego. Mientras que otros medios ofrecen narraciones susceptibles de lecturas distintas, el videojuego ofrece una escritura de la narración por parte del usuario, con un mundo y un sistema ficcional que da esa posibilidad por medio de herramientas y recursos desde el diseño de juego. El usuario actúa como un filtro entre el videojuego y la realidad, convirtiéndose en un agente mediador que convierte un conjunto de elementos narrativos potencialmente expresivos en una expresión que es capaz de transmitir fuera del videojuego en las plataformas anteriormente mencionadas.

La metodología que manejamos precisamente defiende el hecho de que el usuario de videojuegos ha creado un nuevo medio que recicla medios que sí que forman parte del *transmedia*¹³. En el proceso de creación de estas nuevas narraciones mediadas, sí que existen plataformas digitales de las que los usuarios forman parte y en las que han sido los principales protagonistas en su desarrollo por lo que dedicaremos un especial análisis de éstas. Para corroborar cómo el usuario construye expresión a

¹² Twitch se podría definir como una televisión dedicada al mundo de los videojuegos, aunque no es exclusivo de este. Dentro de la plataforma se pueden abrir multitud de ventanas para seguir la experiencia de juego de distintos usuarios.

¹³ Inicialmente manejábamos líneas de investigación relacionadas con la narrativa transmedia, en tanto que cuando el usuario usa distintas plataformas digitales para transmitir estas narraciones generadas en el videojuego existe un proceso multimedia. Finalmente, una parte de este concepto se desestimó puesto que creemos que el videojuego no es un objeto transmedia, sino que es un medio en sí mismo que se dota de significado a través de las narraciones que genera el usuario durante la experiencia de juego.

partir del videojuego *Stardew Valley* tomaremos como referencias plataformas como YouTube, blogs, foros y la plataforma Twitch, plataforma virtual donde cualquier usuario puede transmitir al mundo sus experiencias de juego, y al mismo tiempo, interactuar con el público. Si queremos reafirmar el método propuesto es fundamental realizar un análisis de la comunidad de usuarios que abraza al videojuego, en este caso, *Stardew Valley*, por ello vamos a analizar las distintas herramientas que utiliza el usuario para comunicarse y transmitir la expresión dentro del videojuego y, del mismo modo, vamos a analizar las plataformas digitales en las que está presente la comunidad: foros, Reddit, blogs...YouTube y, sobre todo, Twitch nos resultan fundamentales para analizar a los usuarios de *Stardew Valley*, ya que nos permite observar en directo sus actuaciones y cómo construyen la expresión en base a las acciones que realizan dentro del videojuego. Por otra parte, esto nos permitirá analizar también cómo otros usuarios, que no están jugando al videojuego, hacen uso de esas plataformas para formar parte de la narración mediada de un usuario particular. Veremos que los gráficos anteriormente expuestos y la tabla también se pueden aplicar en la relación del usuario de videojuegos en la comunidad y las plataformas en las que transmite la narración mediada. Recopilaremos comentarios e interacciones sobre *Stardew Valley* en todas estas plataformas para analizar cómo constituye la expresión fuera del mundo de ficción del videojuego.

2.5 Justificación del videojuego seleccionado para la investigación: *Stardew Valley*

Stardew Valley reúne todas las características del videojuego *indie*, previamente fundamentadas en el marco conceptual, y es un videojuego que se ha construido y se continúa desarrollando gracias a la comunidad de usuarios. Su único diseñador, Eric Barone ha ido corrigiendo los fallos que los usuarios aquejan y se mantiene en constante comunicación con la comunidad que integra este videojuego en las distintas plataformas digitales. Además, es un videojuego que, pese a su rico contenido narrativo, es bastante sencillo poder desgajar sus elementos al tener gráficos bidimensionales.

Stardew Valley es muy popular entre la comunidad de *streamers*, de hecho, es el videojuego no competitivo o no perteneciente a la categoría esports que mayor número de *streams* produce, es un videojuego constantemente representado a través del usuario en distintas plataformas digitales, lo que nos permite un análisis mucho más objetivo que el de nuestra propia experiencia de juego. Es muy accesible realizar un análisis de la experiencia de juego de sus usuarios en las distintas plataformas y sacar las conclusiones pertinentes. Durante el propio desarrollo de nuestra investigación, *Stardew Valley* sigue generando nuevas actualizaciones con contenido nuevo que expanden su narrativa, tanto por parte de su creador como por parte de los usuarios que integran el público, con lo que este videojuego sigue siendo un proyecto que evoluciona de mano de su comunidad de forma muy sorprendente.

Por todo ello, creemos que es muy conveniente aplicar nuestra metodología al juego *Stardew Valley*, puesto que podemos, por una parte, diseccionar de forma muy exhaustiva los elementos que constituyen la experiencia de juego y generar la respuesta expresiva del usuario, y por otra, la comunidad de la que forma parte el usuario, que posiblemente sea de las más grandes en el del mundo de los videojuegos independientes.

2.6 Estructura de la investigación

Nuestra investigación va a constar de dos partes fundamentales: el estudio del videojuego como expresión desde el diseño de juego y el estudio del usuario como generador de expresión en base a la experiencia de juego. Para ello, partiendo de la metodología planteada, utilizaremos el videojuego independiente *Stardew Valley* para mostrar cómo funcionan los procesos y cómo los activa el usuario por medio de la interacción en la experiencia de juego.

Dentro del análisis del videojuego, y para dibujar nuestro marco teórico, definiremos en primer lugar de qué se compone principalmente un videojuego; a continuación, expondremos los elementos formales presentes en el videojuego y definiremos los distintos roles que toma un usuario durante la experiencia de juego. En primer lugar, clasificaremos y analizaremos los elementos formales de *Stardew Valley* a través de un análisis descriptivo, para contextualizar a continuación cómo se disponen desde el

diseño de juego a través de un análisis de resultados. Es relevante analizarlos puesto que son los que construyen los procesos y condicionan los trayectos que irá activando el usuario durante la experiencia de juego para generar el contenido narrativo.

La segunda parte del análisis de resultados de nuestra investigación es la que corresponde al usuario y a la comunidad. Es imposible analizar el discurso de videojuegos sin la presencia del jugador y la experiencia de juego, estaríamos obviando una mitad fundamental del análisis. Es nuestra intención explorar los espacios de expresión de la comunidad, especialmente en *YouTube* o *Twitch* para deconstruir la representación de la experiencia de juego y la utilización del videojuego como un medio de expresión. Analizaremos las interacciones de los usuarios que las integran para tratar finalmente el concepto de narraciones mediadas en el videojuego y expondremos un caso en el que *Stardew Valley* experimentó una metamorfosis, convirtiéndose en un esport.

2.7 Lógica de numeración de los recursos

Queremos diferenciar cómo enumeramos los recursos durante la investigación. Planteamos gráficos y tablas de elaboración propia, cómo los que reúnen los elementos formales del videojuego y los trayectos seguidos para la generación de narraciones mediadas. Por otra parte, hemos decidido denominar Figuras a los pantallazos relativos a *Stardew Valley*, más concretamente capturas de pantalla relativas a nuestra propia experiencia de juego, o a la de otros usuarios que hemos recogido por medio de distintos *gameplays* o *mods* derivados de *Stardew Valley* en la red. En este caso, nos referimos a la obra original, *Stardew Valley* (2016). En el caso de los Modelos, se tratan de recursos directamente diseñados por Eric Barone, el diseñador de *Stardew Valley*, en este caso referiremos su autoría a ConcernedApe, que es el alias con el que le gusta autodenominarse en publicaciones y redes sociales. Por último, definimos como imagen a todo aquel recurso que es una captura de pantalla en la red, sobre todo relativa a redes sociales o plataformas donde encontramos las distintas interacciones de la comunidad.

III. Análisis de caso: *Stardew Valley*

Stardew Valley es un videojuego independiente desarrollado entre los años 2012 y 2016 por Eric Barone. Publicado en el año 2016 en Steam, los sucesivos años sería lanzado para PlayStation 4, Nintendo Switch, iOS y Android. Es uno de los pocos videojuegos en el mercado que está disponible en todos los dispositivos, posiblemente porque pertenece en su totalidad a su diseñador, Eric Barone, o como prefiere autodenominarse: ConcernedApe.

3.1. ConcernedApe, diseñador

Para entender una parte fundamental de *Stardew Valley* conviene tener en cuenta a su creador. Eric Barone comienza a diseñar *Stardew Valley* con veintitrés años: lo toma como un proyecto para aplicar todo lo aprendido en la carrera de programación y de esta forma comienza a compartir sus avances en internet. Cuando parece que el proyecto va cobrando interés, Barone comienza a dedicar más horas al juego. En ese momento trabajaba como acomodador en un teatro de su pueblo, pero al cabo de año y medio *Stardew Valley* se convierte en el pilar central de su vida.

De esta forma, *Stardew Valley* comienza a hacerse popular en foros de internet y *reddit*, donde multitud de seguidores comienzan a seguir muy de cerca el proyecto. Eric Barone, junto con otros jóvenes diseñadores de videojuegos como Toby Fox o Mike Bithell, *Thomas was alone* (2012, Mike Bithell) pertenece a una generación de nuevos creadores bajo el lema DIY (*Do it by yourself*). Realmente, son pocos los casos de éxito de diseñadores que han hecho un videojuego completamente solos, poco a poco se van dando más gracias a la democratización del medio.

Eric Barone pretendía que *Stardew Valley* fuera en esencia, lo que él mismo ideó y en ningún momento verse influido por grandes corporaciones. De este modo, ha creado un nuevo modelo de comunicación entre el diseñador y los jugadores a través de plataformas digitales como foros, blogs y otras redes sociales, que le permite conocer posibles *bugs* o errores que se den en el juego y al mismo tiempo obtiene constante

feedback. Del mismo modo, *Stardew Valley* sigue manteniendo la esencia *indie* que de otro modo posiblemente se hubiera perdido, ya que Barone continúa trabajando en el título, añadiendo nuevo contenido que mantiene a la comunidad activa. Desde su lanzamiento en el año 2016, *Stardew Valley* ha incluido numerosas actualizaciones arreglando algunos detalles y añadiendo contenido nuevo, destacando nuevas zonas explorables, personajes, eventos y un modo multijugador online cooperativo.

Eric Barone se esconde tras el avatar de un gato rosa (Fig.1), se autodenomina *ConcernedApe* en la red y su verdadera identidad no fue revelada hasta poco tiempo antes de lanzar el videojuego.



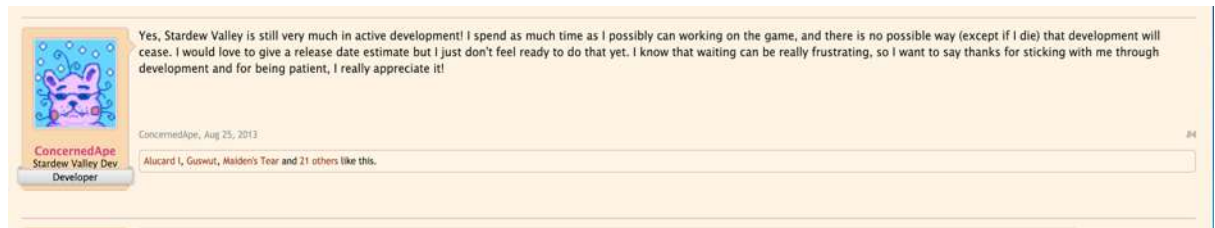
Fig. 1: *Stardew Valley* (2016)

3.1.2 Estéticas e influencias de *Stardew Valley*

Reconocido por el propio Barone, *Stardew Valley* tiene está muy influenciado por videojuegos de la saga *Harvest Moon* (1996), de simulación de granjas y *Animal Crossing* (2001). *Harvest Moon* es un videojuego japonés de simulación de granjas, pero Barone pensó que debería humanizarlo más y *Stardew Valley* se convirtió en un videojuego que va mucho más allá. Sin embargo, la mayor influencia que tuvo Barone para crear *Stardew Valley* fue curiosamente *Minecraft* (2009). Barone reconoce que la libertad que ofrece *Minecraft*¹⁴ y un mundo abierto para construir todo tipo de elementos le inspiró para *Stardew Valley*.

¹⁴ Harris, I. (2020) *Stardew Valley's creator used to roleplay Harvest moon in Minecraft*: Recuperado de <https://www.pcgamesn.com/stardew-valley/minecraft-harvest-moon-rp>. Última consulta: 14/03/2021

En el proceso Eric Barone fue transformando y mejorando el arte del videojuego poco a poco, añadiendo nuevos elementos que gradualmente fue revelando en plataformas digitales como foros o Reddit siguiendo el *feedback* de la comunidad (Img.1, Fig.2). Así, *Stardew Valley* siguió el proceso que siguen muchos videojuegos *indie*, creciendo poco a poco con el apoyo del público.



Img. 1: Foro oficial de *Stardew Valley* en community.playstarbound.com (2013)



Fig. 2. *Stardew Valley Trailer (Old Version)* (2012), ConcernedApe, YouTube

3.2. Personajes de *Stardew Valley*

En el mundo de *Stardew Valley* hay una gran variedad de personajes, en función de la profundidad de las interacciones narrativas que podemos mantener con ellos, los hemos dividido en varias categorías.

- Personaje central: el avatar creado por nosotros mismos que nos representa dentro de Pelican Town, como jugadores seremos nosotros los encargados de darle matices, tanto físicos como psicológicos. En avatar incluimos también el resto de avatares creados en el modo de multijugador.
- Personajes elegibles para relación sentimental: son personajes narrativamente centrales en *Stardew Valley*, tenemos la oportunidad de descubrir su historia, darles regalos y es posible relacionarse con ellos hasta el nivel de poder contraer matrimonio y formar una familia en nuestra granja. Como característica adicional tienen una pieza musical a modo de leitmotiv, destacando así otros aspectos adicionales de su personalidad
- Personajes no elegibles para relación sentimental: son personajes de los que descubrimos su historia y, o bien son familiares o allegados de los personajes de la primera categoría o bien están estrechamente relacionados con la vida del pueblo. Conocemos la fecha de su cumpleaños y podemos darles regalos y establecemos vínculos amistosos, pero no podemos mantener una relación romántica.
- La tercera categoría de personajes corresponde a los que tienen una cierta relevancia y funcionalidad narrativa, podemos mantener un diálogo, sin establecer o construir ningún tipo de vínculo emocional con estos.
- Por último, tenemos una categoría de personajes sin nombre ni historia, puramente circunstanciales, que solemos encontrar en los grandes eventos que se celebran en Pueblo Pelicano, suelen ser habitantes que vienen de la ciudad y otras regiones de visita y la única interacción que tenemos con estos es un comentario o una pequeña transacción comercial en determinados eventos.

3.2.1. Personaje central avatar

En *Stardew Valley* podemos elegir los rasgos físicos de nuestro avatar, así como el género, la mascota que queremos tener, nuestro nombre, el nombre de la granja y el atuendo inicial que queremos llevar (Fig.3). Ninguna de estas decisiones tiene una consecuencia directamente narrativa salvo algunos detalles. Nuestra personalidad la iremos construyendo a medida que interactuemos con otros personajes desde que llegamos al valle.



Fig. 3: *Stardew Valley* (2016)

Sabemos que nuestro personaje es un trabajador de una multinacional llamada Joja, alienado en una silla frente al ordenador (Fig.4), parece que un buen día recibimos una carta de nuestro difunto abuelo (Fig.5,6) en la nos comunica que ha llegado el día de cambiar de vida: dejar la ciudad y mudarnos a llevar una vida más natural y tranquila, por lo que heredamos su vieja granja.



Fig. 4: *Stardew Valley* (2016)

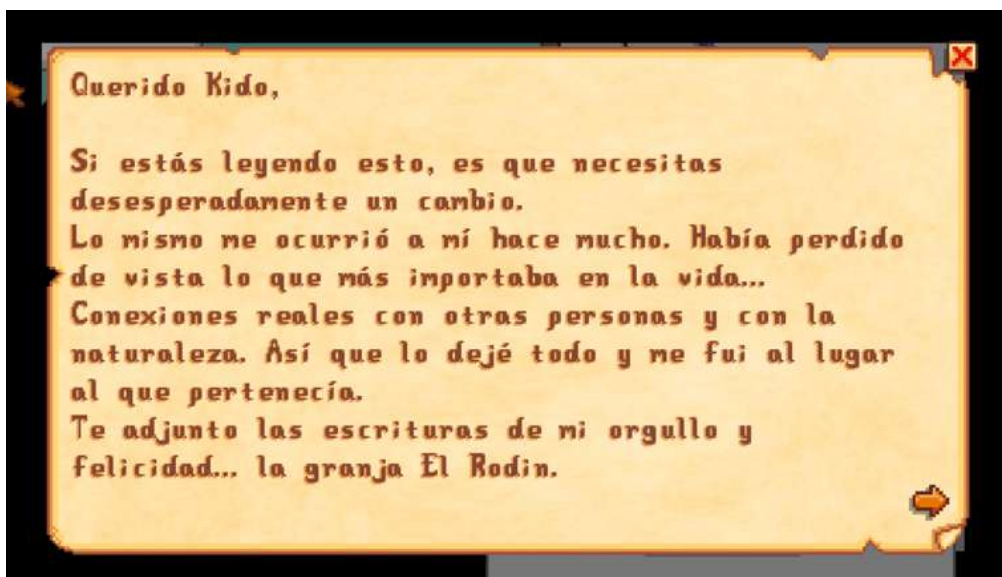


Fig. 5: *Stardew Valley* (2016)

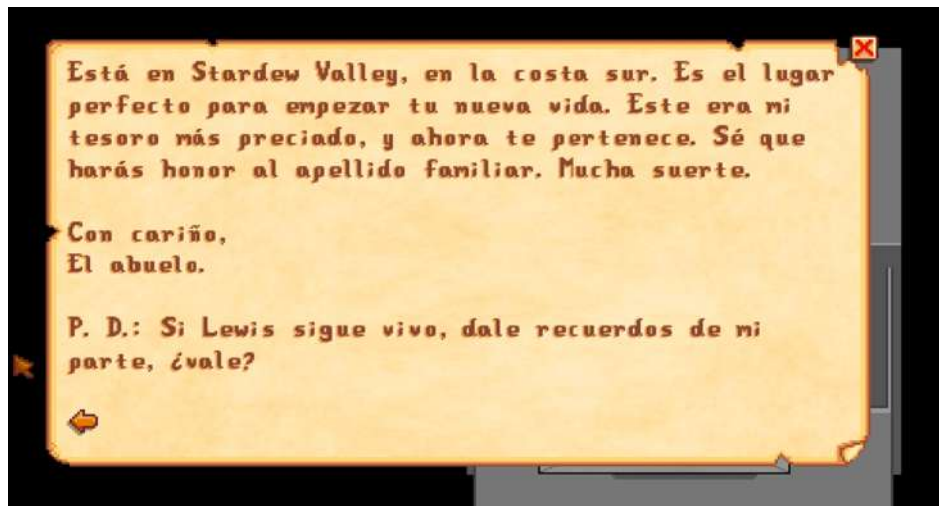


Fig. 6: *Stardew Valley* (2016)

En *Stardew Valley* podemos dedicarnos a multitud de labores. Las habilidades que podremos ir adquiriendo se dividen en las categorías de agricultura, combate, minería, pesca y recolección, estrechamente relacionadas con las distintas acciones que realizaremos en la granja y los alrededores. Además de dedicarnos plenamente a la granja, socializamos con el resto de habitantes del valle, conocemos sus historias y sentimientos e incluso podemos contraer matrimonio (Fig.7) con algunos de estos personajes.



Fig.7: *Stardew Valley* (2016)

3.2.2 Personajes elegibles para relación sentimental

A. Abigail:



Mod. 1, ConcernedApe, 2016

Abigail es una chica de gustos estrafalarios que vive con sus padres Pierre y Caroline, con la que no tiene una relación óptima, le interesa el ocultismo, la magia, además de los videojuegos. También toca instrumentos musicales y suele frecuentar el cementerio del pueblo. Abigail es muy intuitiva y le gusta reflexionar acerca de conceptos complejos de la vida. Es amiga de Sebastian y Sam y le encantan las cosas moradas como las amatistas y el pastel de moras. Su cumpleaños es el día trece de otoño.

B. Alex:



Mod. 2: ConcernedApe (2016)

Alex es un chico que vive con sus abuelos en casa, sin padre conocido, quedó huérfano de madre cuando era muy pequeño y solo conserva de esta una caja de música. Es un gran amante del deporte y de su perro y su sueño es ser un deportista de élite; tras su arrogancia y vanidad esconde un corazón sensible que trata de ocultar con un carácter taciturno, sólo se conoce ser amigo de Haley (3.2.2.E). Las cosas que más le gustan son un nutritivo desayuno inglés o un banquete de salmón. Su cumpleaños es el día trece de verano.

C. Elliot:



Mod. 3 : ConcernedApe (2016)

Elliot es un bohemio escritor que vive en una cabaña en la playa de Pelican Town. Sueña con escribir una novela y le gusta mucho la poesía, por lo que suele frecuentar la librería. A Elliot le gusta ver la vida como un espacio de inspiración. Se le conocen amistades como la de Willy y Leah. Le gusta todo lo que sea estético y adora las tortas de cangrejo y la granada. Su cumpleaños es el día cinco de otoño.

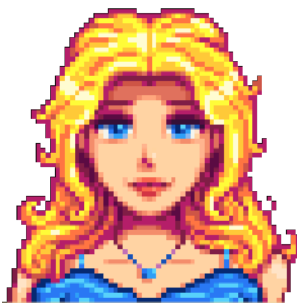
D. Emily:



Mod. 4: ConcernedApe (2016)

Emily es una chica fantasiosa y soñadora que vive con su hermana Haley. Pese a que trabaja como camarera en el Salón Fruta Estelar para ganarse un sueldo, le encantaría poderse dedicar al mundo de la moda, le gusta dar color a sus telas y practica meditación en el bosque y en su dormitorio. Sus regalos favoritos son la tela y la lana y su mejor amiga es Sandy, que vive en el desierto. Su cumpleaños es el día veintisiete de primavera.

E. Haley:



Mod. 5: ConcernedApe (2016)

Haley es hermana de Emily y es completamente opuesta a ella. Haley, como propósito, sueña en dedicarse profesionalmente a la fotografía. Es caprichosa, egocéntrica y no le gusta relacionarse con el resto de habitantes del pueblo más que con Alex. Detrás de esa fachada de superficialidad se esconde una chica con sensibilidad y ganas de cambiar. Sus regalos favoritos son los girasoles, los cocos y los pasteles rosas. Su cumpleaños es el día catorce de primavera.

F. Harvey:



Mod. 6: ConcernedApe (2016)

Harvey es el doctor de Pelican Town, donde tiene una consulta. Harvey siempre estará dispuesto a ayudarnos si nos desmayamos por cansancio o somos atacados en las minas. Es amable y le gusta preocuparse por los demás, trabaja con Maru en la consulta y le gusta mucho el café, los encurtidos y el vino. Su cumpleaños es el día catorce de invierno.

G. Leah



Mod. 7: ConcernedApe (2016)

Leah es creativa, independientemente y parece que se siente muy a gusto viviendo sola en el bosque, ya que está huyendo de una relación tormentosa que vivió en el pasado. Le gustaría dedicarse al arte, por lo que siempre está pensando en pintar o tallar nuevas esculturas, a pesar de que no tiene la confianza para exponer su trabajo. Le encanta el queso de cabra, las trufas y el vino y se lleva especialmente bien con Elliot. Su cumpleaños es el día veintitrés de invierno.

H. Maru



Mod. 8: ConcernedApe (2016)

Maru es una apasionada de la ciencia y la astronomía, pasiones que hereda de su padre Demetrius. Vive con sus padres Robin y Demetrius en la casa junto al lado, parece que no se lleva demasiado bien con su hermanastro Sebastian, con el que comparte madre, Robin. A Maru le encantan las pilas, la coliflor y las fresas, se lleva especialmente bien con Penny. Su cumpleaños es el día diez de verano.

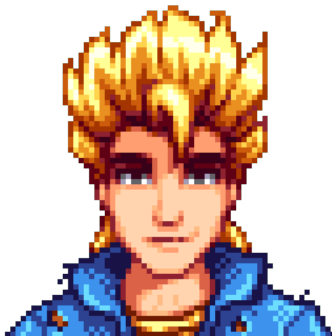
I. Penny



Mod. 9: ConcernedApe (2016)

Penny es tímida y discreta, vive en una caravana con su madre Pam, que tiene problemas con el alcohol. Además de ser la profesora de los pequeños Jas y Penny se dedica a fondo en mantener a su madre y la casa en orden. A Penny le gustaría formar una familia y vivir de forma tranquila, le gusta el melón, las amapolas y las esmeraldas. Es amiga de Sam y Maru, con los que a veces sale a pasear. Su cumpleaños es el día dos de otoño.

J. Sam



Mod. 10: ConcernedApe (2016)

Sam es el prototipo de joven rebelde, vive con su madre Jodi y su hermano al sur del pueblo. A Sam siempre le ha afectado la ausencia de su padre Kent, que es militar y pasa mucho tiempo fuera de casa. Sus mejores amigos son Sebastian y Abigail, con los que ensaya para formar un grupo de música. Le encanta la pizza y los bollitos de arce. Su cumpleaños es el día diecisiete de verano.

K. Sebastian



Mod. 11: ConcernedApe (2016)

Sebastian pasa mucho tiempo solo con su ordenador en el sótano de casa; vive con su padrastro Demetrius, su hermanastra Mary y su madre Robin en la casa junto al lago. Sebastian es frío y reservado, tiene una visión de la vida bastante melancólica, le gustan los juegos de rol, los cómics y comparte aficiones con Abigail y Sam, sus mejores amigos. Le gustan mucho las obsidianas, la sopa de calabaza y el sashimi. Su cumpleaños es el día diez de invierno.

L. Shane:



Mod. 12: ConcernedApe (2016)

Shane vive con su ahijada Jas y su tía Marnie en el rancho. Tiene un aspecto descuidado y sufre de depresión y alcoholismo; el tiempo en el que no está trabajando en el supermercado de Joja bebe cerveza compulsivamente en la cantina. Tiene especial cariño a las gallinas del rancho, a las que cuida con mucho esmero porque sueña en algún día tener su propio corral. Siente la responsabilidad de no decepcionar a quienes quiere, especialmente a Jas. Además de la cerveza le encantan los chiles y la pizza. Su cumpleaños es el día veinte de primavera.

3.2.3 Personajes no elegibles para una relación sentimental

A. Caroline:



Mod. 13: ConcernedApe (2016)

Caroline es la madre de Abigail y mujer de Pierre. No tiene una buena relación con su hija porque le gustaría que fuera de otra forma. Es la mejor amiga de Jodi y practican juntas lecciones de aerobio en el salón de su casa. A Caroline le encantan las lentejuelas de verano y el taco de pescado. Su cumpleaños es el día siete de invierno.

B. Clint:



Mod. 14: ConcernedApe (2016)

Clint es el herrero de Pueblo Pelicano, es un hombre solitario y acomplejado, que está enamorado en secreto de Emily. El tiempo que no está en la herrería lo pasa en el Salón Fruta Estelar, donde discurre mil y una formas de declararse a Emily. Le apasiona el mundo de los minerales, se conoce que heredó la herrería de su padre. Su cumpleaños es el día veintiséis de invierno.

C. Demetrius:



Mod. 15: ConcernedApe (2016)

Demetrius es el padre de Maru y padrastro de Sebastian. Pasa mucho tiempo investigando sobre distintas especies animales y vegetales. Demetrius es extremadamente sobreprotector con su hija Maru. Le encanta el estofado de judías, el arroz con leche. Su cumpleaños es el día diecinueve de verano.

D. Enano:



Mod. 16: ConcernedApe
(2016)

El enano es un misterioso habitante de las minas que habla una lengua no identificada. Parece que atesora grandes conocimientos sobre arqueología. Si logramos comunicarnos con el enano nos ofrecerá artículos útiles para minería y algunos datos de interés. Le encantan los minerales y las geodas. Su cumpleaños es el día veintidós de verano.

E. Evelyn:



Mod. 17: ConcernedApe
(2016)

Evelyn es la amable, optimista y dulce abuela de Álex, se pasa el día cuidando de su marido George y de las flores del jardín. Evelyn recuerda con nostalgia el pasado y le encanta hornear galletas para los habitantes de Pueblo Pelicano, le gusta ser la abuelita de todos. A Evelyn le gusta mucho la remolacha, el pastel de chocolate y los tulipanes. Su cumpleaños es el día veinte de invierno.

F. George:



Mod. 18: ConcernedApe
(2016)

George es el abuelo de Álex, sufre de una invalidez que le deja en silla de ruedas, por lo que pasa mucho tiempo viendo la televisión. Detrás de su carácter malhumorado y cascarrabias se esconde un gran corazón, con lo que a veces muestra amabilidad. Le encantan las setas salteadas y el puerro. Su cumpleaños es el día veinticuatro de otoño.

G. Gus:



Mod. 19: ConcernedApe
(2016)

Gus es el dueño del Salón Fruta Estelar, es un apasionado de la cocina y pasa mucho tiempo con Emily, su empleada y Pam, muy asidua al salón. Le gustan los tacos de pescado y las naranjas. Su cumpleaños es el día ocho de verano.

H. Jas:



Mod. 20: ConcernedApe
(2016)

Jas es la sobrina de Marnie y la ahijada de Shane, con la que mantiene una relación muy especial. Se conoce que los padres de Jas fallecieron en circunstancias desconocidas. Jas es una niña inteligente y algo desconfiada, le gusta saltar a la comba en distintos puntos del valle y a veces queda a jugar con su amigo Vincent. Le encantan las flores rosa hada y el pudin de ciruela. Su cumpleaños es el día cuatro de verano.

I. Jodi:



Mod. 21: ConcernedApe
(2016)

Jodi es la madre de Sam y de Vincent, pasa la mayor parte del tiempo en casa o haciendo la compra, le gustaría otro tipo de vida ya que siente mucha responsabilidad a sus espaldas cuando su marido Kent no está en casa, por lo que piensa que ha malcriado a sus hijos. Cuando tiene tiempo libre lo pasa con su mejor amiga Caroline, dando un paseo o haciendo aerobíc. Le gustan especialmente las tortitas y pescados como la anguila frita. Su cumpleaños es el día once de otoño.

J. Kent:



Mod. 22: ConcernedApe
(2016)

Kent es el marido de Jodi y padre de Sam y de Vincent, es veterano de guerra y por su trabajo como militar pasa largas temporadas fuera de casa e inicialmente no le veremos por el pueblo. Una vez que ha vuelto a casa se sentirá un tanto vacío por no tener ningún tipo de afición, pasando tiempo mirando hacia el infinito frente al río. Le gusta mucho el risotto y las avellanas tostadas. Su cumpleaños es el día cuatro de primavera.

K. Krobus:



Mod. 23: ConcernedApe
(2016)

Krobus es un monstruo amistoso que vive en las cloacas de Pelican Town. Parece que teme a los humanos y también a la luz del sol. Krobus nos ofrece objetos muy interesantes en su tienda clandestina. Le encantan los huevos sombríos, las calabazas y los rábanos silvestres. Su cumpleaños es el día uno de invierno.

L. Leo



Mod. 24: ConcernedApe
(2016)

Leo es un niño que habita en la Isla Jengibre, perdió a sus padres cuando era muy pequeño en un naufragio y por eso trata a los loros de la isla con su propia familia. Su cumpleaños es el día veintiséis de verano. Le encantan los huevos de avestruz y los mangos.

M. Lewis:



Mod. 25: ConcernedApe
(2016)

Lewis es el alcalde del Pueblo Pelicano desde hace mucho tiempo, conocía bien a nuestro fallecido abuelo y se preocupa por que encontremos nuestro sitio en el pueblo. Suele informarnos de los eventos que se celebran en el pueblo y parece tener algún tipo de relación clandestina con Marnie. Le encantan los ñames glaseados y el estofado vegetal. Su cumpleaños es el día siete de la primavera.

N. Linus:



Mod. 26: ConcernedApe
(2016)

Linus vive aislado en una tienda de campaña en las montañas, no parece tener mucho contacto con el pueblo ya que sus habitantes en ocasiones lo rechazan por descubrirlo rebuscando entre la basura y por su forma de vida. Linus desconfía de la gente y se considera a sí mismo un paria, por ello siempre le encontramos solo en los festivales del pueblo. Le gusta mucho el coco y los ñames. Su cumpleaños es el día tres de invierno.

O. Marnie:



Mod. 27: ConcernedApe
(2016)

Marnie regenta un rancho donde nos vende gallinas, vacas, ovejas y otros animales. Vive con su sobrina Jas y con Shane. Marnie es amable y sencilla y se intuye que tiene una relación clandestina con el alcalde Lewis, con el que se le suele ver bebiendo en el Salón Fruta Estelar. Le gusta la tarta de calabaza y el pastel rosa. Su cumpleaños es el día dieciocho de otoño.

P. Pam:



Mod. 28: ConcernedApe
(2016)

Pam vive con su hija Penny en una vieja caravana, es desordenada y malhumorada y pasa las horas muertas bebiendo cerveza en el Salón Fruta Estelar. Antes de que el autobús de Pueblo Pelicano se estropeará Pam era la conductora, pero al quedarse sin trabajo, su vida empezó a torcerse y se siente culpable por ser una irresponsable ante Penny. Aparte de la cerveza, a Pam le gustan las chirivías y la bebida de hidromiel. Su cumpleaños es el dieciocho de primavera.

Q. Pierre



Mod. 29: ConcernedApe
(2016)

Pierre es el tendero de Pueblo Pelicano, en su tienda vende toda clase de semillas y artículos para la granja. Está casado con Caroline, con la que tiene una hija, Abigail. Pierre es amable y diligente y siente una gran impotencia ante el inminente crecimiento de MercaJoja, ya que ofrece precios más competitivos, aunque los artículos sean de peor calidad. A Pierre le encantan los calamares fritos. Su cumpleaños es el día veintiséis de primavera.

R. Rasmodius



Mod. 30: ConcernedApe
(2016)

Rasmodius es un mago que vive en una misteriosa torre en bosque tizón. Está totalmente volcado en el estudio de monstruos, es capaz de hablar varias lenguas y apenas se relaciona con el resto del pueblo. A Rasmodius le encanta todo lo que tenga que provenga de criaturas como la esencia solar o la esencia sombría. Su cumpleaños es el día diecisiete de invierno.

S. Robin



Mod. 31: ConcernedApe
(2016)

Robin es la carpintera del pueblo, después de darnos la bienvenida al valle se prestará a construir cualquier edificación en la granja si disponemos de los materiales y el dinero. Está casada con Demetrius, con la que tiene una hija, Maru y un hijo, Sebastian, de una relación anterior. Le encanta el queso de cabra y los espaguetis. Su cumpleaños es el día veintiuno de otoño.

T. Sandy:



Mod. 32: ConcernedApe
(2016)

Sandy es una extravagante mujer que vive en el oasis del desierto Cálido. Se siente un poco sola en la tienda que regenta allí por lo que le gusta recibir visitas, suele escribir cartas con su amiga Emily. En el sótano de su tienda se regenta un casino ilegal. Le gusta el azafrán y los narcisos. Su cumpleaños es el día quince de otoño.

U. Vincent:



Mod. 33: ConcernedApe
(2016)

Vincent es el hermano pequeño de Sam e hijo de Jodi y Kent. Es un niño curioso y alegre y admira a su hermano mayor. Vincent suele pasar tiempo jugando en su habitación y también sale a jugar con su amiga Jas. Le encanta el dulce de grosellas y las uvas. Su cumpleaños es el día diez de primavera.

V. Willy:



Mod. 34: ConcernedApe
(2016)

Willy es un viejo marinero que vive en la playa al sur de Pueblo Pelicano. Regenta una tienda de cebos y suministros de pesca y suele pasar tiempo en el embarcadero pescando. Es amigo de su vecino Elliot y a veces frecuenta el salón fruta estelar. Le gustan mucho los pulpos y los esturiones. Su cumpleaños es el veinticuatro de verano.

3.2.3 Personajes de cierta relevancia narrativa

A. Abuelo:



Mod. 35:
ConcernedApe
(2016)

Nuestro difunto abuelo que deja en herencia nuestra granja, se sabe que era un buen amigo del alcalde Lewis. En algún momento es posible que el abuelo nos visite desde el más allá para evaluar qué tal estamos trabajando la granja. A pesar de ser un personaje circunstancial, tiene su propio tema musical.

B. Birdie



Mod. 36:
ConcernedApe (2016)

Birdie es una anciana que vive en una cabaña en la playa en isla Jengibre, normalmente la encontraremos pescando.

C. Bruja:



La bruja es una inquietante habitante de Stardew Valley que se dice que vive en una cueva de las montañas, es difícil que se deje ver y cuando lo hace lanza hechizos de extraño efecto sobre nuestra granja. Parece que el mago Rasmus conoce de su existencia.

Fig. 8: *Stardew Valley* (2016)

D. Esbirro:



Mod. 37:
ConcernedApe
(2016)

Una criatura que defiende la cueva de la bruja que se encuentra en las montañas, le encanta un artículo que se denomina mayonesa sombría.

E. Comerciante ambulante:



Es una vendedora ambulante que regenta una extravagante caravana que pasa por el bosque tizón los viernes y domingos. Nos venderá todo tipo de productos, de temporada y fuera de temporada, que pueden ser complicados de conseguir de otro modo.

Fig.9: *Stardew Valley* (2016)

F. Gil:



Mod. 38:
ConcernedApe
(2016)

Gil es un hombre muy sabio que vive en el Gremio de los Aventureros, situado en la zona montañosa de Stardew Valley. Gil nos encarga misiones para derrotar a ciertos monstruos y a cambio nos da recompensas.

G. Gobernador:



Mod. 39:
ConcernedApe
(2016)

Es un hombre bonachón y corpulento, el gobernador de Stardew Valley acude a algunos eventos como el festival Luau para probar y evaluar los succulentos productos del valle.

H. Gunther:



Mod. 40: ConcernedApe
(2016)

Gunther es el conservador del museo y librería de Pueblo Pelicano, acepta donaciones para aumentar la colección de artefactos, minerales y otros objetos que expone, a cambio nos dará curiosos objetos con los que decorar nuestro hogar.

I. Kel:



Mod. 41: ConcernedApe
(2016)

Kel es la ex - pareja abusiva de Leah ¹⁵ vive en ciudad Zuzu y parece que le dio muchos problemas en el pasado, por lo que ella decidió mudarse al valle.

J. Marlon:



Mod. 42:
ConcernedApe (2016)

Marlon es el líder del Gremio de Aventureros de Stardew Valley, vive con Gil en una cabaña en las montañas. Marlon comprará cualquier botín que obtengamos de los monstruos y además nos regalará nuestra primera espada para combatirlos.

K. Mercader de la isla Jengibre:



El mercader de la isla Jengibre es un pájaro de color azul que vende artículos exóticos a cambio de otros artículos a modo de trueque.

Fig. 10: *Stardew Valley* (2016)

¹⁴ El género depende del género elegido para el avatar que encarnamos en la partida.

L. Matón:



Mod. 43:
ConcernedApe
(2016)

El matón vigila la entrada al casino desde la tienda de Sandy, es un hombre de pocas palabras. Si tratamos de colarnos en el casino soltará una bomba que dañará nuestra salud.

M. Morris:



Mod. 44:
ConcernedApe
(2016)

Morris es el gerente y representante de Merca-Joja en Pueblo Pelicano, es un empresario sin escrúpulos que establece planes comerciales para que los aldeanos trabajen y compren en su supermercado. Morris nos ofrece una campaña de inversión de dinero para reconstruir el centro cívico del pueblo.

N. Profesor Caracol:



Mod. 45:
ConcernedApe
(2016)

El Profesor Caracol es un erudito anciano que regenta la oficina de Isla Jengibre, comienza estando atrapado en una cueva. Tras salvarlo conoceremos que está estudiando la flora y fauna de la isla y nos permitirá donar huesos de criaturas de la isla a cambio de ciertas recompensas.

O. Ratón vendedor de sombreros:



Es un amigable ratón que regenta un puesto de sombreros al sur del bosque tizón.

Fig.11: *Stardew Valley* (2016)

P. Señor Qui:



Mod. 46:
ConcernedApe
(2016)

El señor Qui es un misterioso hombre que inicialmente nos encargará misiones muy extrañas. Es el dueño del casino que opera detrás de la tienda de Sandy y se sabe muy poco de él.

Q. Viejo marinero:



Mod. 47:
ConcernedApe
(2016)

Un viejo marinero que sólo encontraremos los días de lluvia en la playa de Stardew Valley, si tenemos suficiente afecto con un personaje, le podremos comprar un colgante de sirena, que nos permitirá pedir matrimonio.

3.3 El espacio en *Stardew Valley*

Stardew Valley se desarrolla alrededor de un pueblo llamado Pueblo Pelicano (Fig.12). Se sabe que Pueblo Pelicano está conectado con el mundo exterior por una línea de autobús y por un tren, que sólo pasa a determinadas horas durante la semana. El valle tiene una geografía en la que hay montañas, ríos, lagos, bosques y mar, lo que hace que sea una tierra muy fértil y llena de posibilidades. Además de nuestra granja, los alrededores de Pelican Town gozan de una playa, de un frondoso bosque, de una zona minera e incluso de un desierto al que sólo se puede llegar en autobús.



Fig.12: *Stardew Valley* (2016)

En *Stardew Valley* nos moveremos a pie, pero hay modos de desplazarnos mucho más rápidos, como ir a caballo o tomar una carretilla minera que nos ataja a distintos lugares del pueblo. También existen misteriosos ítems que nos permiten teletransportarnos a ciertos lugares del valle.

3.3.1 La granja



La granja es la parcela que hemos heredado de nuestro abuelo y es el lugar donde se encuentra la casa de campo donde viviremos, inicialmente, nuestra rústica cabaña viene equipada por un televisor, una chimenea, algunos elementos decorativos y una cama. Tenemos la posibilidad de que nuestra granja venga con algunas cabañas más, para poder invitar a nuestros amigos. Si nos casamos con alguno de los pretendientes de Pueblo Pelicano, traerá parte de la decoración de su dormitorio a nuestra casa.



Mod. 48 : ConcernedApe (2016)



Mod. 49: ConcernedApe (2016)



Mod. 50: ConcernedApe (2016)

A medida que conseguimos materiales y dinero, tendremos la posibilidad de ampliar nuestra casa de campo y aumentar su tamaño, añadiendo nuevos espacios como la cocina, que nos permitirá cocinar recetas y disponer de un frigorífico; unos dormitorios adicionales que servirán de dormitorio para posibles hijos y, una planta inferior como bodega, donde podremos construir barriles y elaborar productos artesanos de gran calidad.

Aparte de todos los edificios que podemos construir gracias a la carpintera Robin, hay algunos elementos que ya están presentes antes de nuestra llegada: disponemos de un invernadero en ruinas que tenemos la posibilidad de reconstruir, una cueva en la que podemos recolectar setas o fruta que recogen murciélagos (Fig.13) , un misterioso altar en el que podemos honrar a nuestro fallecido abuelo (Fig.14) y un pequeño patio exterior a nuestra cabaña que suele ser el espacio elegido por nuestra pareja para realizar sus actividades al aire libre.



Fig.13: *Stardew Valley* (2016)



Fig. 14: *Stardew Valley* (2016)

Hay varios tipos de granja que podemos seleccionar cuando nos mudamos al valle: la granja normal, la minera, la fluvial, la arboleda y la de monstruos. Cada granja, pese a tener el mismo tamaño tiene una estructura del espacio diferente y características únicas, su elección condiciona en cierta forma nuestro desarrollo vocacional en *Stardew Valley*. Además de las condiciones del terreno, nuestro hogar también se adaptará estéticamente al tipo de granja en el que vivamos.

A. Granja normal



Mod. 51 : ConcernedApe (2016)



Mod. 52: ConcernedApe (2016)

La granja normal tiene una estructura cuadrada, con unos pequeños lagos y árboles. En esta granja hay mucho terreno cultivable, por lo que es un terreno indicado para aquellos que quieran especializarse en la agricultura. El interior de la cabaña tiene una decoración inicial clásica y sobria.

B. Granja Minera



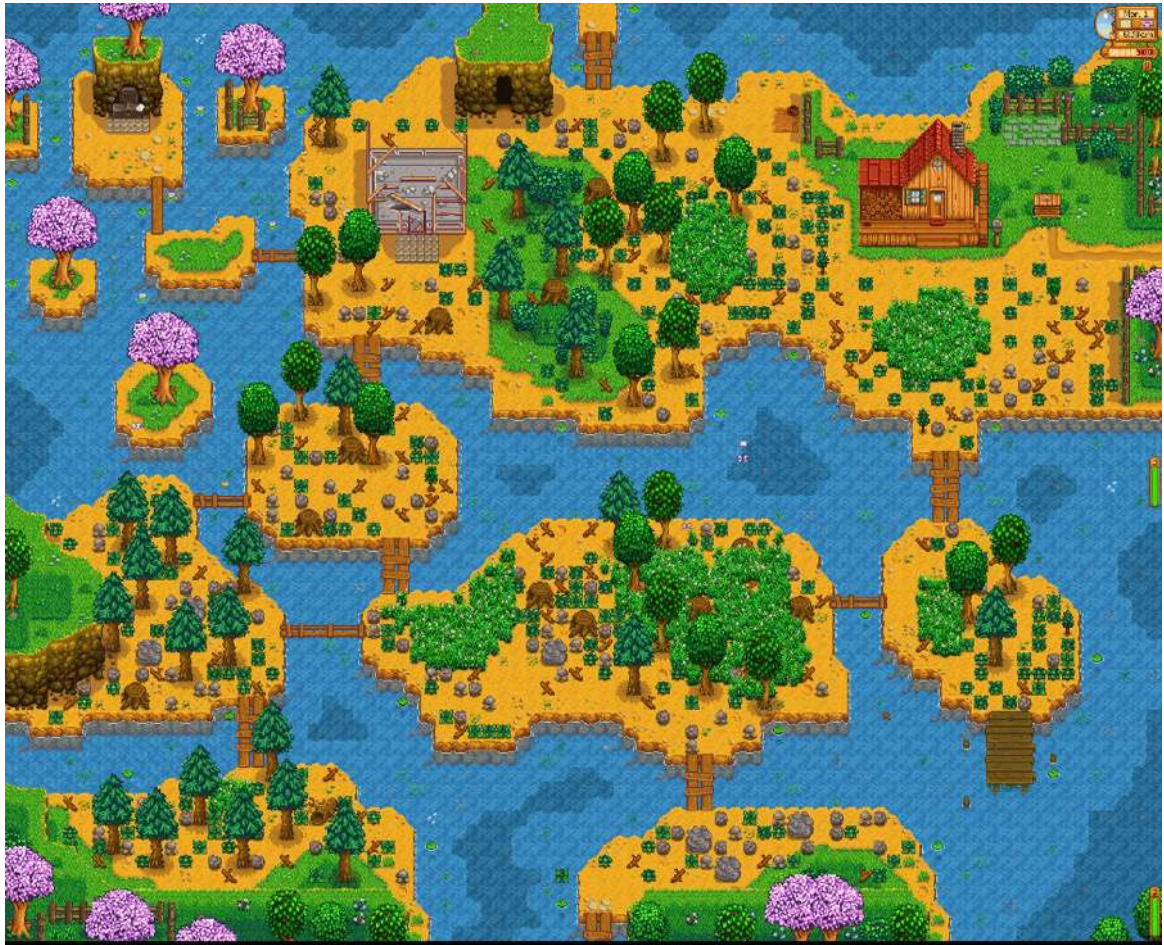
Mod. 53: ConcernedApe (2016)



Mod. 54: ConcernedApe (2016)

La granja minera tiene una estructura cuadrada, con un río que cruza todo el terreno. Esta parcela tiene menos áreas cultivables, pero dispone de algunos desniveles donde se puede picar piedra y obtener minerales. Esta granja es la indicada para aquellas personas interesadas en la minería. El interior de la cabaña sugiere un homenaje a las actividades mineras, con unos picos anclados en la pared y una amatista sobre la mesa a modo de decoración.

C. Granja fluvial



Mod. 55: ConcernedApe (2016)



Mod. 56: ConcernedApe (2016)

La granja fluvial se estructura como una red de pequeñas islas conectadas por puentes de madera, esta granja contiene muchas áreas con agua por lo que es ideal para los que quieran pescar distintos ejemplares de peces. La decoración de nuestra cabaña recuerda a la de un explorador de los océanos, disponemos de un mapa del mundo, portillos, un ancla y una miniatura de vela sobre la mesa.

D. Granja arboleda



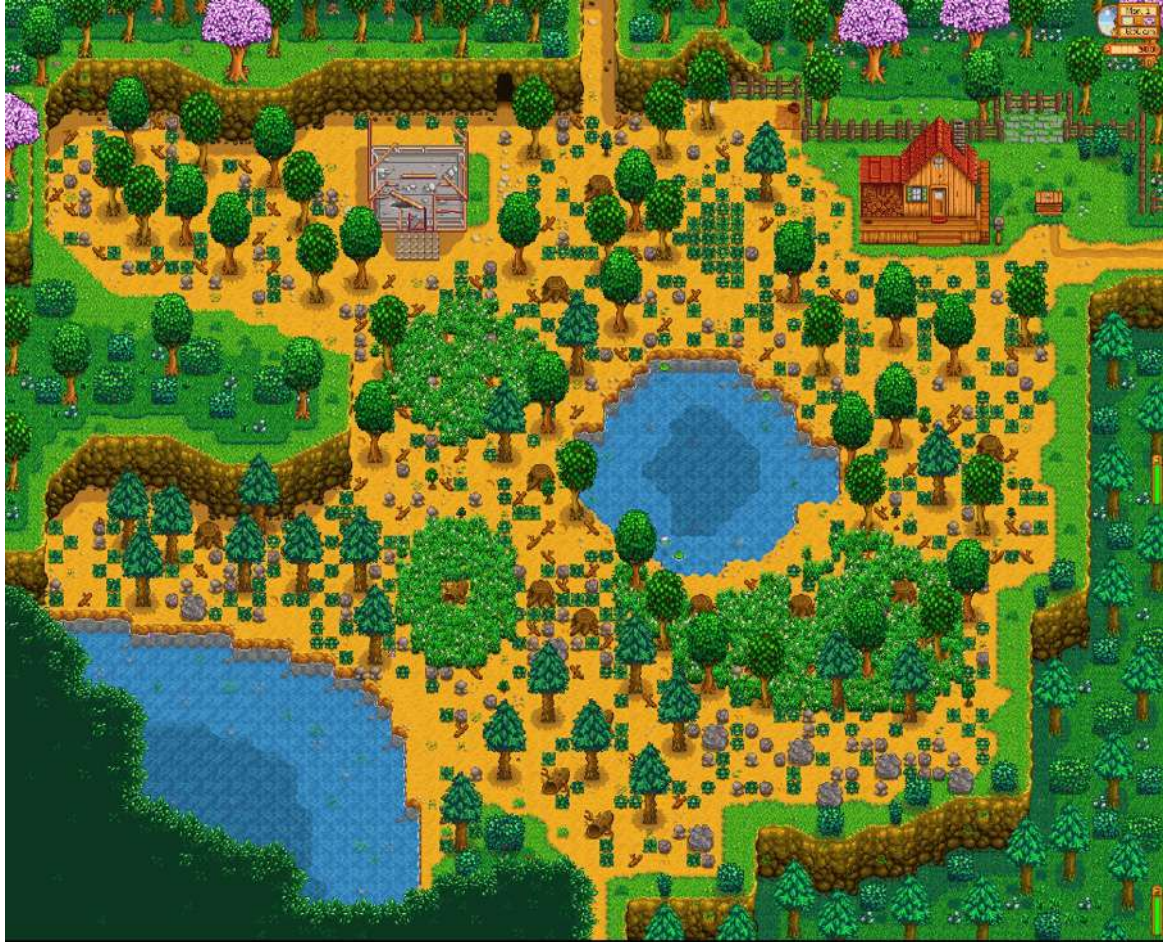
Mod. 57: ConcernedApe (2016)



Mod. 58: ConcernedApe (2016)

La granja arboleda contiene muchos más árboles que la granja normal, con un área especial en la que se puede conseguir mucha madera y un mayor espacio para la recolección de especies silvestres. Es el terreno ideal para aquellos que quieren especializarse en la recolección. La decoración del interior de la cabaña, presenta varias macetas con plantas y un papel pintado de hojas que sugiere una estética más vegetal.

E. Granja de monstruos



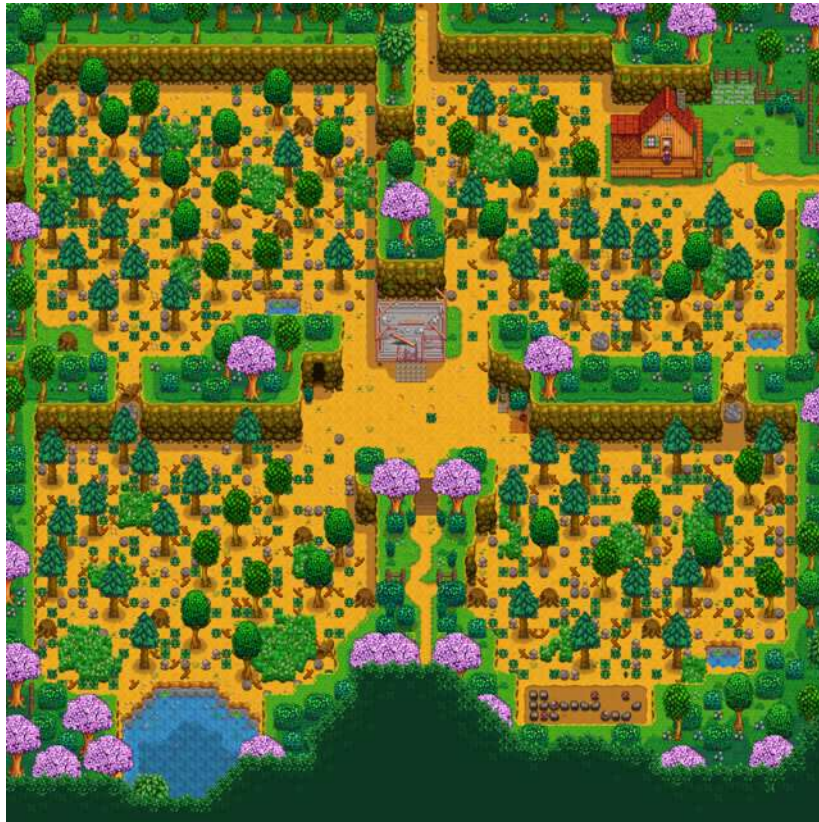
Mod. 59: ConcernedApe (2016)



Mod. 60: ConcernedApe (2016)

La granja de monstruos tiene una estructura parecida a la básica, con un lago en la parte central y algunas zonas menos abiertas. Tiene la peculiaridad de que por la noche pueden aparecer monstruos y es el terreno conveniente para aquellos que quieren entrenar las técnicas de combate dentro de la propia granja. La decoración interior de la cabaña presenta motivos monstruosos como una alfombra estampada, algunas figuras en la pared, una ventana tapiada e incluso un escudo.

F. Granja de cuatro esquinas



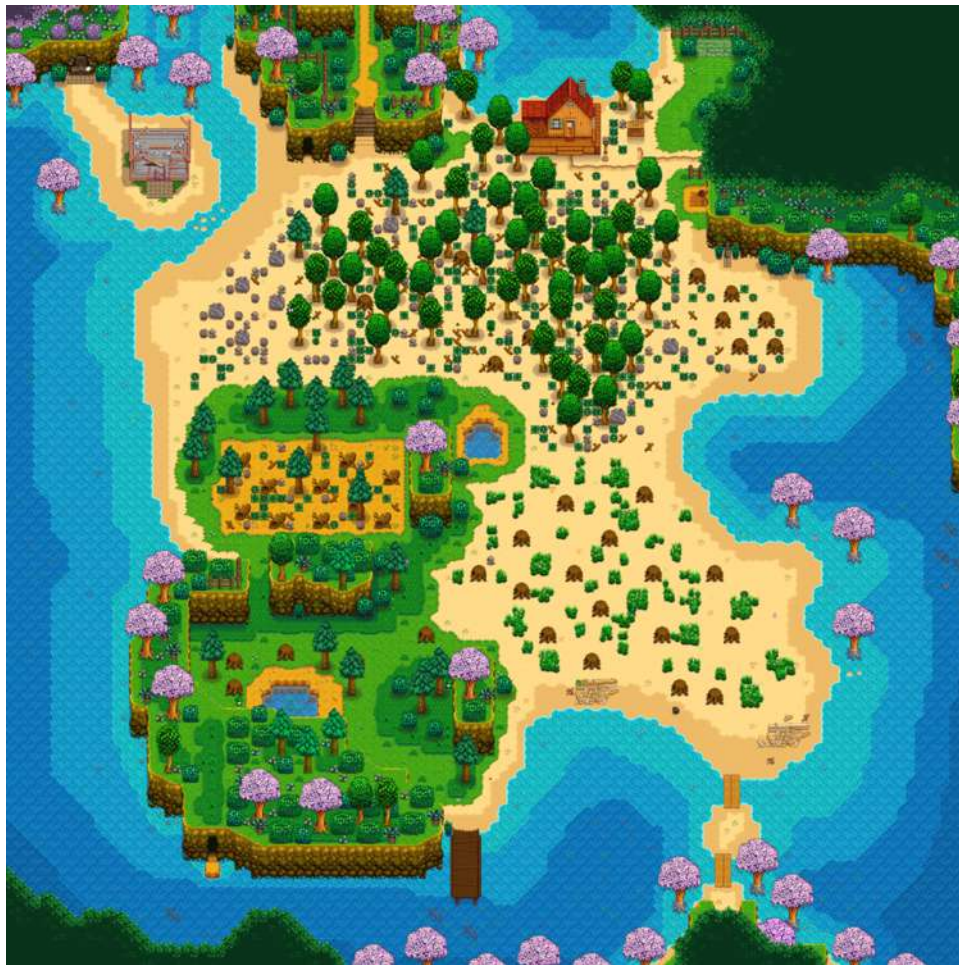
Mod. 61: ConcernedApe (2016)



Mod. 62: ConcernedApe (2016)

La granja de cuatro esquinas posee una estructura similar a la granja normal, matemáticamente dividida en cuatro zonas, divididas por pequeños acantilados. Es una granja especialmente útil para aquellos interesados en compartirla, ya que es sencillo dividir el espacio en parcelas y colocar una casa en cada una de estas. La decoración de las cabañas es simple y destinada para que su habitante la decore al gusto.

G. Granja de playa



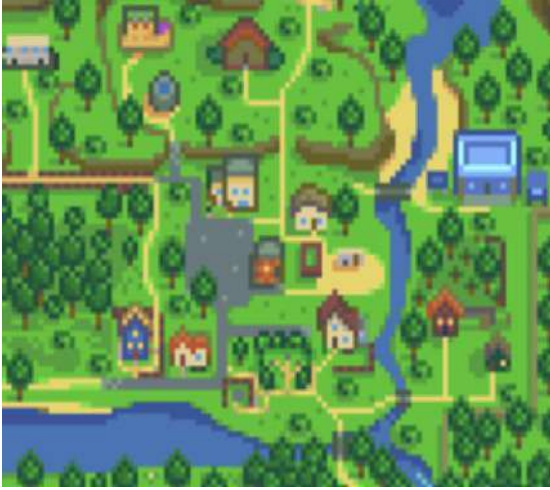
Mod. 63: ConcernedApe (2016)



Mod. 64: ConcernedApe (2016)

La granja de playa es una gran isla de arena rodeada del mar y algunos árboles y vegetación. El espacio cultivable de esta granja es muy escaso, por ello es especial para aquellos que quieran dedicarse especialmente a la pesca y a la recolección. También es posible, en ocasiones, encontrar cofres del tesoro que trae la marea, en la zona sureste. La cabaña está decorada con motivos tropicales.

3.3.2 Pueblo Pelicano



Pueblo Pelicano es el área central de *Stardew Valley* y es donde están situados la mayoría de los establecimientos comerciales y las viviendas de los personajes. El pueblo tiene una plaza central, un parque infantil, un centro cívico, una biblioteca, un supermercado, un cementerio, etc. También tiene una estación de autobús, que conecta con el mundo exterior.



Mod. 65: ConcernedApe (2016)

A. Tienda de Pierre



Mod. 66: ConcernedApe (2016)

En la tienda de Pierre podemos comprar todo tipo de artículos para la granja, destacando la gran variedad de semillas que se nos ofrece, productos para cocinar y también elementos para decorar nuestra cabaña como suelos y papel pintado. En la parte de la tienda vive la familia de Pierre, Caroline y Abigail. En el exterior de la tienda podremos encontrar un calendario y un tablón de anuncios donde los habitantes del pueblo encomiendan misiones

B. Centro cívico



Mod. 67: ConcernedApe (2016)

Un lugar semiabandonado que necesita recuperar su esplendor de antaño. Parece que unas criaturas mágicas llamadas junimos habitan el edificio. Lewis nos pide ayuda para reconstruir el centro cívico y que vuelva a ser el lugar de referencia donde todos se reunían en el pueblo.

C. MercaJoja



Mod. 68: ConcernedApe (2016)

MercaJoja es un supermercado de grandes dimensiones donde se venden todo tipo de productos a precios competitivos. Con un horario extendido, tienen ofertas especiales y productos Joja únicos. Algunos habitantes del pueblo trabajan aquí.

D. Herrería



Mod. 69: ConcernedApe (2016)

La herrería de Clint se encuentra al este del pueblo y es el lugar donde podremos procesar todo tipo de geodas que encontremos en las minas y mejorar nuestras herramientas.

E. Museo y biblioteca



Mod. 70: ConcernedApe (2016)

El museo y biblioteca está regentado por Gunther. Es un lugar en el que los habitantes del pueblo pueden acudir a leer y estudiar. Penny da clases a Jas y a Vincent aquí. Podemos formar parte del crecimiento de obras expuestas dentro del museo si recopilamos y donamos artefactos y libros antiguos a Gunther.

F. Salón Fruta Estelar



Mod. 71: ConcernedApe (2016)

El Salón Fruta Estelar es la cantina del pueblo, muchos aldeanos pasan tiempo aquí bebiendo y charlando cuando cae la noche. Gus es el encargado de mantener este lugar, ofrece alcohol y comidas y trabaja junto a Emily. Además de la barra y las mesas se pueden encontrar máquinas de videojuegos, una gramola, otras pequeñas estancias y un almacén.

G. Clínica de Harvey



Mod. 72: ConcernedApe
(2016)

La clínica de Harvey funciona como el ambulatorio del pueblo, cada habitante de Stardew Valley va al menos una vez al año a la revisión del doctor Harvey. Si en algún momento caemos heridos o a causa del agotamiento despertaremos en la clínica.

H. Las alcantarillas

En el cementerio hay un acceso secreto a las alcantarillas (Fig. 16), se trata de un lugar bastante lúgubre y bastante amplio donde podemos encontrar terrenos fétidos y lagos con detrito, en este lugar hay monstruos e incluso se pueden pescar peces mutantes. Krobus, el monstruo amistoso vive en las alcantarillas, escapando de la luz del sol.



Fig. 16: *Stardew Valley* (2016)

I. Casa del alcalde Lewis



Mod. 73: ConcernedApe (2016)

Lewis vive en una casa al sur del pueblo, con un pequeño jardín. En el interior de su casa podremos encontrar un registro que nos permitirá divorciarnos por la módica cantidad de 50 000 G.

J. Casa de Haley y Emily



Mod. 74: ConcernedApe (2016)

Haley vive con su hermana Emily junto al río. El interior de la casa dispone de una cocina, un recibidor y dos dormitorios tan opuestos como la personalidad de ambas hermanas. Sus padres salieron a viajar por el mundo, así que se han quedado a cargo de la casa. En el jardín exterior podremos encontrar girasoles en otoño y verano, la flor favorita de Haley.

K. Caravana de Pam y Penny



Mod. 75: ConcernedApe (2016)

Penny y Pam viven en una caravana al este del pueblo. Penny desearía tener una casa normal y corriente, se pasa el día recogiendo el desorden que produce su madre, que duerme en un sofá.

L. Casa de Jodi, Kent, Sam y Vincent



Mod. 76: ConcernedApe (2016)

La casa Jodi y su familia presentan un pequeño dormitorio para Vincent y uno algo más grande para Sam, una cocina y un recibidor. La casa suele estar llena de juguetes del pequeño Vincent.

M. Casa de Alex, Evelyn y George



Mod. 77: ConcernedApe (2016)

Aquí vive Álex con sus abuelos George y Evelyn. Su hogar consiste en el dormitorio de George y Evelyn, la habitación de Álex, con numerosos útiles de gimnasio, un salón con un televisor al que vive anclado George y una cocina donde pasa gran parte del tiempo Evelyn. En el jardín podemos encontrar a Joy, el simpático perro de Álex.

N. Estación de autobús

La estación de autobús (Fig.17) se encuentra justo al este de nuestra granja, está conectada al mundo exterior por una carretera y un túnel. En esta zona suele haber muchos productos silvestres y es posible utilizar el autobús para ir al Desierto Cálido si se logra arreglar la avería.



Fig. 17: *Stardew Valley* (2016)

O. Río

El río cruza todo Stardew Valley, comenzando por el lago de la zona montañosa y acabando en el mar. El río es un buen lugar para pescar en el pueblo o para que simplemente uno se quede mirando al horizonte.



Fig. 18: *Stardew Valley* (2016)

3.3.3 La montaña



El área montañosa se encuentra al norte de Stardew Valley y se puede acceder tanto por un camino frondoso que parte de la granja como desde el pueblo. La zona montaña dispone de una zona minera, de algunas casas, de un lago y de una estación de tren semiabandonada que está junto a un spa.

A. Las minas



Fig.19: *Stardew Valley* (2016)

Las viejas minas gozan de una profundidad importante, nada más y nada menos que ciento veinte pisos. Las minas son un lugar peligroso al que conviene ir preparado, además de encontrar piedras preciosas y minerales encontraremos monstruos de todo tipo. Cada vez que descendemos diez niveles en la mina encontramos un cofre del tesoro y la fuerza y agresividad de los monstruos aumenta. Según la profundidad en la que nos encontremos, sonará una música distinta a modo de leitmotiv.

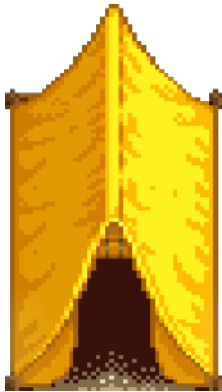
B. Casa de Robin



Mod. 78: ConcernedApe (2016)

Robin vive con su familia en una carpintería, allí nos ofrecerá distintos planos de edificios útiles para la granja que puede construir si disponemos de la materia prima y el dinero necesario. La casa tiene un laboratorio anexo donde trabaja y vive su hija Maru y un sótano donde duerme Sebastian y organiza partidas de rol.

C. Tienda de campaña de Linus



Mod. 79: ConcernedApe (2016)

Linus vive como un ermitaño en una pequeña tienda de campaña al norte de la casa de Robin, suele pescar en el lago y recolectar productos en los alrededores. Su presencia no parece agrandar a algunos habitantes del valle.

D. Gremio de aventureros



Mod. 80: ConcernedApe (2016)

Es un lugar acogedor y con mucha historia. En el Gremio de aventureros viven Marlon y Gil, que nos encargan misiones para erradicar a algunos monstruos, también podremos comprar artículos para equiparnos como espadas y anillos. También podremos encontrar un registro total de monstruos que hemos derrotado.

E. Atajo a la montaña



Fig. 20: *Stardew Valley* (2016)

Se encuentra al norte de nuestra granja y se trata de un atajo que nos llevará directamente a la carpintería de Robin. Se suelen encontrar productos silvestres para recolectar y algunos pequeños animales por la zona.

F. Cantera



Fig. 21 *Stardew Valley* (2016)

La zona montañosa tiene una zona de cantera donde podremos picar piedra y obtener algunos minerales sin miedo a toparnos con monstruos, ya que está al aire libre, se encuentra a la derecha del gremio de aventureros y se accede por un puente que inicialmente está roto.

G. Lago

De grandes dimensiones, se pueden pescar distintos ejemplares de peces. Este lugar inspira bastante paz, algunos habitantes del pueblo como lo suelen frecuentar: Abigail suele tocar música en la orilla y Sebastian suele fumar un pitillo antes de ir a dormir.



Fig. 22: *Stardew Valley* (2016)

H. Spa y vieja estación de tren



Mod. 81: ConcernedApe (2016)

Al norte de la cabaña de Robin se encuentra una vieja estación de tren abandonada que contiene un Spa. El Spa es un lugar en el que poder relajarnos, está separado por sexos y algunos habitantes del pueblo lo visitan. En una pared rocosa, en la parte posterior a las vías del tren hay una misteriosa cueva, donde se dice que vive una bruja que atiende oscuras peticiones.

I. Guarida de la bruja

La bruja vive en una cueva al norte de la estación de tren, parece que cuando no acudimos nunca se encuentra en su guarida (Fig.23), donde podemos encontrar tres misteriosos altares (Fig.24) que, a cambio de ofrendas, nos ofrecen acciones como borrar la memoria a una expareja, convertir a los hijos en paloma o hacer que aparezcan monstruos en nuestra granja.



Fig.23: *Stardew Valley* (2016)



Fig.24: *Stardew Valley* (2016)

3.3.4 Bosque Tizón



El bosque tizón se encuentra al sur de Stardew Valley y se puede acceder desde la parte inferior de la granja. Se trata de un área en el que se puede recolectar multitud de productos silvestres y obtener madera talando árboles.

A. Rancho de Marnie



Mod. 82: ConcernedApe (2016)

El rancho de Marnie se encuentra al sur de nuestra granja. Allí viven Jas, Marnie y Shane. Marnie nos vende todo tipo de animales y útiles para obtener productos artesanales de éstos. Si nos tomamos tiempo en conocer a Shane descubriremos que esconde un corral secreto donde cuida sus gallinas.

B. Casa de Leah



Mod. 83: ConcernedApe (2016)

Leah vive en un pequeño cottage al sur del rancho de Marnie, parece que su hogar es un lugar en el que puede encontrar inspiración para pintar y realizar esculturas, además de estar en contacto con la naturaleza.

C. Lago del bosque



Fig. 25 *Stardew Valley* (2016)

El lago del bosque contiene distintas especies de peces para pescar, además tiene masas de tierra conectadas por puentes de madera. Willy suele venir a pescar aquí y el mercader ambulante sitúa su caravana en frente de este lago.

D. Bosque secreto

El bosque secreto se encuentra en una zona escondida entre matorrales al oeste del bosque tizón. En este misterioso lugar se pueden encontrar grandes cantidades de madera noble, un altar misterioso y un pequeño lago con extrañas especies de peces.



Fig.26: *Stardew Valley* (2016)

E. Torre del mago



Mod. 84:
ConcernedApe
(2016)

En la torre vive el mago Rasmodius, aislado del resto del pueblo, experimenta con pociones y estudia distintos ejemplares y criaturas del valle. Algunos rumores dicen que su torre está conectada con la guarida de la bruja.

F. Acantilado



Un acantilado al sur de bosque tizón donde van a dar los residuos de las alcantarillas del pueblo, por ello, se acumula de grandes cantidades de basura. Algunos habitantes del pueblo van a este lugar para contemplar el mar y otros para simplemente estar solos y lejos de la civilización.

Fig. 27: *Stardew Valley* (2016)

3.3.5. La playa



Stardew Valley también tiene contacto con el mar y se puede acceder al sur del pueblo Pelicano, allí encontraremos la casa de Elliot, una gran playa (Fig.28) ven la que podremos encontrar productos marinos arrastrados por la corriente y la casa del pescador Willy, que vive en el embarcadero.



Fig. 28: *Stardew Valley* (2016)

A. Casa de Elliot



Mod. 85: ConcernedApe (2016)

Elliot vive en una rústica cabaña en la playa, pasa bastante tiempo dentro de casa escribiendo y llevando una vida bohemia. En el interior de su casa hay un piano y un escritorio donde escribe sus novelas.

B. Casa de Willy



Mod. 86: ConcernedApe (2016)

En la cabaña del pescador vive Willy. Se encuentra justamente en el embarcadero, frente al océano. Aquí podremos encontrar todo tipo de productos relacionados con la pesca, desde aparejos, cebos, hasta cañas de pescar.

3.3.6 El desierto Cálido

En el momento en el que se arregla la avería del autobús en el pueblo, Pam nos puede llevar a este desierto que se encuentra a las afueras de Pueblo Pelicano. En el desierto Cálido podemos encontrar cactus, cocos y pescar algunas especies de pescado en un estanque que se encuentra en el centro.



Fig. 29: Stardew Valley (2016)

A. Cueva calavera

La cueva calavera es similar a las minas, pero tiene un mayor número de pisos. Al mismo tiempo que los monstruos son mucho más fuertes, los minerales y tesoros que encontraremos serán de un valor mucho mayor.



Fig. 30: *Stardew Valley* (2016)

B. Tienda de Shandy



Mod. 87: ConcernedApe (2016)

El establecimiento de Sandy es un edificio hexagonal rosa llamado el oasis. En su tienda vende productos que no se encuentran por el valle como las semillas de remolacha, de cactus, de carambola y las de ruibarbo. Paralelamente a su actividad comercial esconde un casino ilegal en el sótano

C. Casino

El casino es un oscuro e inquietante lugar donde podemos comprar monedas que con dinero para probar suerte y ganar más fichas con *CalicoJack* y las máquinas tragaperras. Podremos intercambiar las fichas por extravagantes productos de decoración como un espantapájaros con forma de alien.



Fig. 31: *Stardew Valley* (2016)

3.3.7 Isla Jengibre

La Isla Jengibre es una isla tropical perteneciente al archipiélago de las islas Fern, después de arreglar el viejo barco del pescador Willy es posible viajar hasta esta isla, que tiene distintas playas y un volcán que posee cuevas secretas accesibles.



Fig. 32: *Stardew Valley* (2016)

A. Sur de la isla

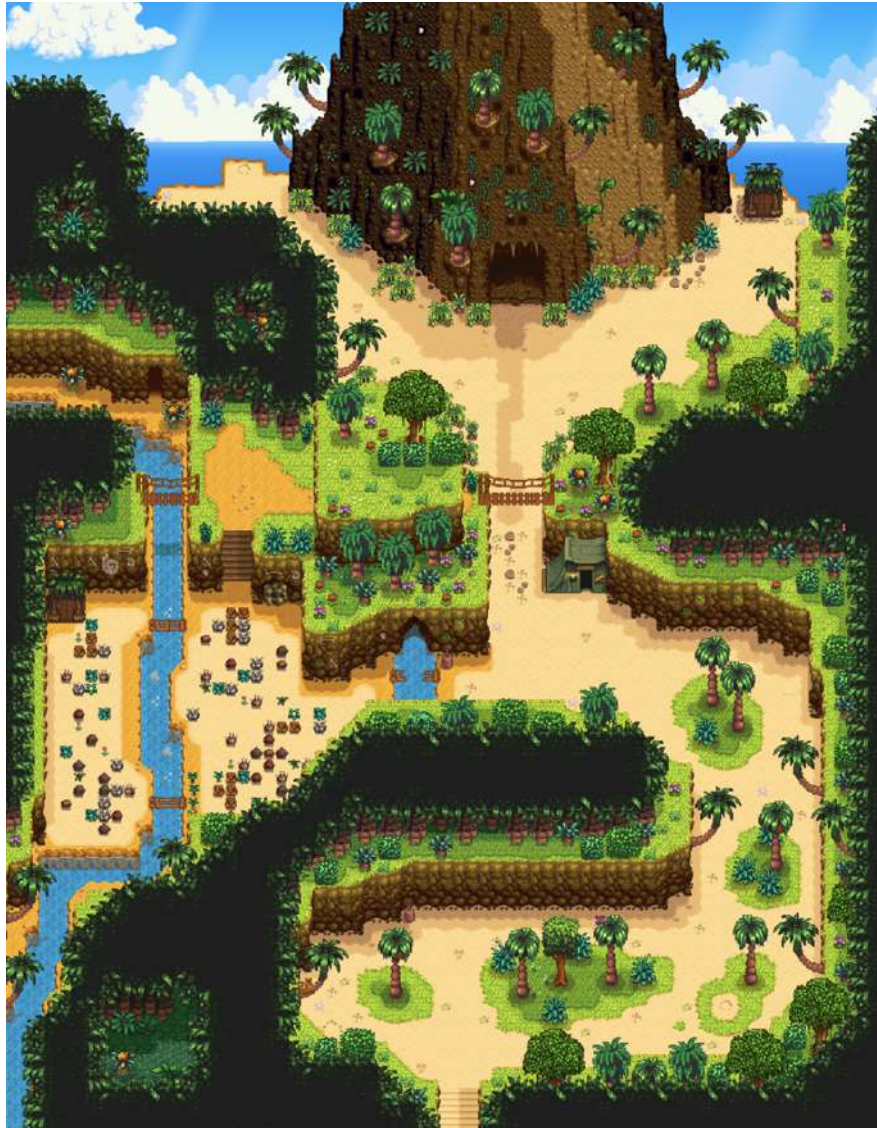
El Sur es la puerta de entrada a la Isla Jengibre, contiene un pequeño puerto.



Mod. 88: ConcernedApe (2016)

B. Norte de la Isla

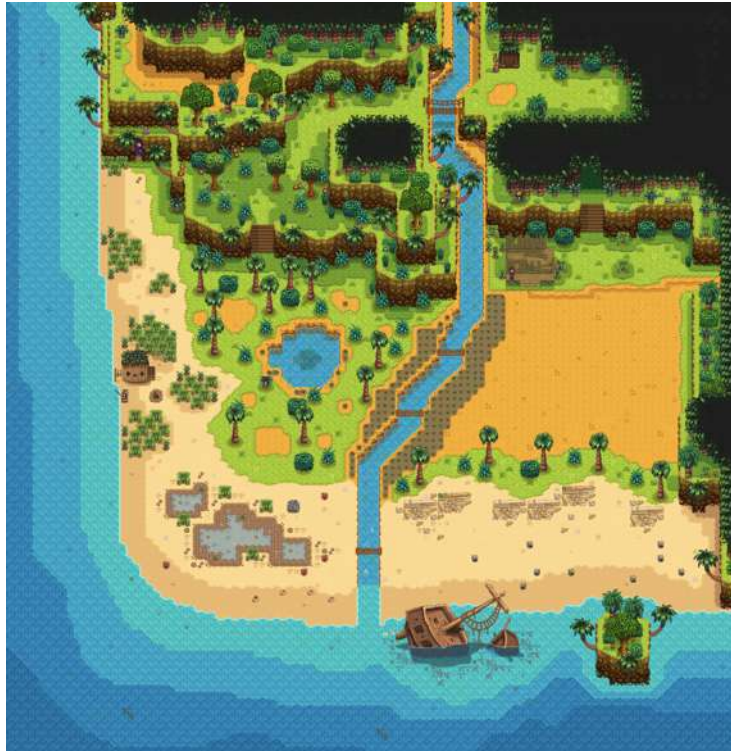
El Norte de la isla es la zona más ignota de la isla Jengibre, el único personaje que encontramos aquí es el mercader ambulante, también es destacable el gran volcán que preside la isla, con unas cuevas que somos capaces de explorar si enfriamos la lava para desbloquear el camino. También encontramos en esta zona la oficina del Profesor Caracol.



Mod. 89: ConcernedApe (2016)

C. Oeste de la isla

El Oeste de Isla Jengibre comienza estando bloqueada por una tortuga durmiente. Esta zona de la isla contiene una pequeña granja, la cabaña de Birdie, un barco pirata hundido y otras cuevas ocultas.



Mod. 90: ConcernedApe (2016)

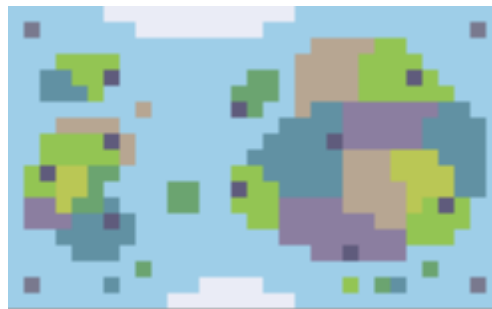
D. Este de la isla

El Este de la isla se compone de jungla y de un pequeño refugio donde vive Leo con su loro.



Mod. 91: ConcernedApe (2016)

3.3.8 Otros lugares



Mod. 92: ConcernedApe (2016)

El mundo de *Stardew Valley* no sólo se limita a las áreas anteriormente expuestas, existe un espacio más allá de las fronteras del valle por el que no nos podemos mover libremente. Por comentarios de diversos aldeanos sabemos que vivimos en la república de Ferngill, que está bañado por el Océano de las Gemas que contiene un archipiélago llamado las Islas de Fern. Gracias al mercader ambulante conocemos que hay un imperio que se llama Gotoro que está en guerra con la república en la que vivimos. Se sabe que fuera del valle hay una gran ciudad llamada Zuzu, donde originalmente vivíamos y trabajábamos para Joja. Durante nuestra estancia en *Stardew Valley* es posible que la visitemos en ocasiones en citas o eventos con otros aldeanos.

3.4 Ítems

Hemos denominado ítems a todos aquellos elementos con los que se puede interactuar en *Stardew Valley*, están divididos en distintas categorías según su obtención, utilidad y finalidad. Algunos ítems en *Stardew Valley* pueden tener distintas calidades: En *Stardew Valley*, estas calidades, se dividen en normal, plata, oro e iridio (indicados con una estrella) (Fig.33), y cuanto más valiosos, más rédito económico podremos obtener. Lo mismo ocurre con algunas herramientas y útiles, según el material del que estén hechas, tendrán un mejor rendimiento en la granja.



Fig.33: *Stardew Valley* (2016)

Podremos cargar la mayoría en una mochila, algunos ítems se pueden desechar y otros son permanentes. Los ítems, aunque sean consumibles, no tienen fecha de caducidad para su uso y pueden conservarse en nuestra granja en baúles de almacenamiento. Algunos de los ítems que representamos en esta clasificación pueden pertenecer a distintas categorías. Por ejemplo, los artefactos pueden ser donados al museo, pero también pueden ser usados como materia prima para la obtención de ciertas prendas de ropa a través de la máquina de coser. Ciertos ítems pueden encontrarse al mismo tiempo en distintas categorías ya que tienen usos versátiles.

3.4.1 Herramientas

Las herramientas son ítems que nos equipamos para realizar distintas tareas de la granja, combatir monstruos o producir más ítems. No podemos deshacernos de las herramientas, muchas de ellas pueden mejorar su rendimiento si las llevamos a la herrería. Se dividen en distintas subcategorías:

A. Utensilios

La segadora, el hacha, la azada, la caña de pescar, el pico y la regadora sirven para realizar las tareas en la granja, se pueden mejorar, los distintos niveles de mejora son acero, oro e iridio. Otros utensilios que no tienen niveles de mejora son el cubo de leche para ordeñar o las tijeras para obtener lana de nuestras ovejas.

B. Armas

Aunque el hacha, el pico y la segadora se pueden utilizar como armas, destacaremos en esta categoría las espadas, las dagas, mazas y los tirachinas como un ítem ofensivo que nos podemos equipar contra monstruos. Las armas las podemos encontrar como botín de monstruos y también como recompensa en el gremio de aventureros.



Fig.34: *Stardew Valley* (2016)

C. Máquinas

Agrupamos a las máquinas en herramientas ya que éstas nos permiten utilizarlas para, por ejemplo, convertir ciertos ítems en otros tras ciertos tiempos de espera. Ejemplo de ello es la mayonesera, que puede convertir huevos en mayonesa (Fig. 35)

o el molino de huesos, que puede producir abono y fertilizantes de restos de huesos y fósiles.



Fig. 35: *Stardew Valley* (2016)

3.4.2 Materias primas

Las materias primas las recogeremos gracias a herramientas como la segadora, el hacha, el pico o las espadas. Suelen ser materiales que utilizaremos para construir edificios, fabricar objetos y otros recursos para la granja, ya sea por nuestros propios medios o gracias a la carpintería de Robin.

- A. Madera (Fig.36): la madera la recogemos al talar los árboles, también obtendremos savia. Hay madera de una calidad superior que se denomina madera noble, que obtenemos de viejos tocones.
- B. Hierbas silvestres: la recogemos gracias a la segadora, si disponemos de un torreón automáticamente se convertirá en heno para alimentar a nuestros animales en la granja.
- C. Piedra y minerales (Fig.37): obtenemos piedra, carbón y otros minerales de distinta calidad gracias al pico. También obtendremos arcilla si utilizamos la azada.

- D. Material de monstruos: cuando derrotamos a ciertos monstruos con armas obtendremos botines que podemos utilizar para diversos fines, como las alas de murciélago o las esencias sombrías.
- E. Material reciclable: podemos encontrar basura y objetos que aparentemente no tienen ninguna utilidad para reciclarlos en una máquina y obtener otro tipo de materia prima y diversos objetos.



Fig. 36: *Stardew Valley* (2016)



Fig.37: *Stardew Valley* (2016)

3.4.3 Mobiliario

El mobiliario es una opción de personalización de los interiores de nuestra granja, tenemos un gran abanico de opciones para modificar y decorar nuestras cabañas (Fig.38):

- A. Muebles: son objetos de decoración que podemos colocar en nuestra cabaña, algunos son de gran utilidad como la televisión, en el que podemos ver el canal del tiempo, el de granjeros, un canal de cocina y el de la pitonisa; estos canales tienen la función de darnos información, anunciarnos el tiempo que hará al día siguiente e incluso la suerte que tendremos. La nevera por su parte nos permitirá almacenar comida y otros consumibles. El resto de muebles tendrán ciertos efectos, pero en su mayor parte son un mero elemento decorativo, destacando cuadros, esculturas, mesas, plantas, etc... Si tenemos el suficiente dinero podremos conseguir un catálogo en el que dispondremos de todos los muebles que queramos para nuestro hogar.

- B. Papel de pared: distintos tipos de papel pintado para nuestra cabaña, también podremos obtener un catálogo para cambiarlo siempre que queramos.

- C. Suelos: distintos tipos de suelos para nuestra cabaña, también podremos obtener un catálogo para cambiarlo siempre que queramos.

- D. Especiales: son objetos y elementos decorativos que son únicos y fuera del catálogo, algunos de estos ítems tienen una localización secreta y otros los obtendremos de mano de Gunter en el museo. Estos ítems pueden tener efectos mágicos como proveer recompensas y otros aparecen aleatoriamente en nuestra granja sin que podamos evitarlo.



Fig.38: *Stardew Valley* (2016)

3.4.4 Fabricación

Son ítems que creamos por recetas de fabricación, a medida que desarrollamos nuestras habilidades en la granja podremos fabricar más ítems. Son ítems de toda clase, desde equipo para producir productos artesanales, fertilizantes para los cultivos, decoración, etc. (Figs.39,40,41) Los ítems que podremos construir se dividen en varias categorías:

- A. Bombas: explosivos que sirven para dañar a monstruos o destruir piedras de gran tamaño en las minas.
- B. Vallas: para delimitar y organizar cultivos y animales en nuestra granja, las hay de piedra, de madera y de madera noble, que las hace más duraderas a las inclemencias del tiempo.
- C. Aspersores: los hay de distinta categoría, sirven para regar automáticamente los cultivos.
- D. Equipo artesanal: convierten productos de origen animal en valiosos productos artesanales.

- E. Fertilizantes: de distinto tipo, mejoran la calidad o la velocidad de crecimiento de los cultivos.
- F. Semillas: determinados surtidos de semillas estacionales.
- G. Decoración exterior: suelos y caminos para decorar el exterior de nuestra granja.
- H. Útiles pesca: aparejos, cebos, trampas para cangrejos y otros materiales necesarios para mejorar el rendimiento en la pesca.
- I. Anillos: mejorarán nuestros atributos y desencadenan distintos efectos.
- J. Consumibles: bálsamos que restaurarán nuestra salud, especialmente útiles cuando salimos a las minas.
- K. Iluminación: antorchas, braseros y farolas que darán luz a nuestra granja durante la noche.
- L. Refinería: son objetos de gran utilidad que convierten materias primas en objetos mucho más valiosos.
- M. Otros: útiles para la granja como espantapájaros, cofres para almacenar ítems o misteriosos tótems mágicos que nos permitirán teletransportarnos a otras zonas del valle.



Fig.39: *Stardew Valley* (2016)



Fig.40: *Stardew Valley* (2016)



Fig.41: *Stardew Valley* (2016)

3.4.5 Consumibles

Los consumibles son los ítems más numerosos en *Stardew Valley*, tienen una gran importancia porque, dependiendo de su categoría (quitando las semillas y la comida), tendrán un distinto valor y podremos sacar un rédito económico mayor cuando los vendamos. Además de su utilidad como recurso comercial y para regalos, los podremos utilizar para recuperar salud y energía.

- A. Semillas: distintos tipos de semilla para cultivar en nuestra granja. Varían por cada estación y hay distintos tipos: por un lado, tenemos las semillas para cultivar, por otro los árboles frutales y por otro las semillas para plantar árboles de los que obtendremos materias primas.
- B. Recolección: distintos ítems que podremos recolectar por el valle, suelen ser estacionales, como la mora o las frambuesas.
- C. Pescados, marisco y elementos marinos: los distintos peces que se pueden pescar en *Stardew Valley*, por otro lado, podremos recoger marisco y otros elementos marinos como corales en la playa. Al igual que los cultivos, hay distintos peces por cada estación, incluso algunos ejemplares legendarios de gran valor.
- D. Comida: disponiendo de la receta, si combinamos fruta, verdura, peces, productos artesanales y otros elementos consumibles en la cocina de nuestra granja podremos obtener deliciosos platos preparados, también será un regalo bastante habitual del resto de habitantes del valle. Algunos de estos platos y bálsamos nos proveerán de efectos adicionales como más suerte, defensa o poder de ataque,
- E. Fruta y verdura: cuando los cultivos o los árboles frutales crecen, obtendremos distintos tipos de fruta y verdura según la estación.

- F. Productos animales: productos de origen animal como la leche, los huevos que podemos utilizar como consumibles o para la producción de productos artesanales.
- G. Productos artesanales: en esta categoría hay una gran variedad de productos como las mermeladas, los encurtidos, los vinos, aceites, quesos o mayonesa. Estos productos artesanales requieren un proceso de elaboración a través de otros objetos y tienen un gran valor económico en el mercado.
- H. Fruta estelar: posiblemente el consumible más valioso de Stardew Valley, se trata de un legendario fruto que obtenemos cuando somos muy felices, aumenta nuestra energía y salud de forma permanente.

Fig. 42: *Stardew Valley* (2016)Fig.43: *Stardew Valley* (2016)Fig.44: *Stardew Valley* (2016)Fig.45: *Stardew Valley* (2016)

3.4.6 Vestuario

Son ítems que podemos equiparnos y así modificar nuestra apariencia, excepto los anillos, que no son visibles en el avatar. Algunos de estos ítems nos brindarán atributos adicionales y podremos encontrarlos como botín de algunos monstruos y en los cofres de las minas.

- A. Sombreros: es un atuendo que nos cambia la apariencia, podemos comprarlos en festivales o al ratón de bosque tizón.
- B. Zapatos: además de cambiarnos la apariencia, algunos zapatos nos dan atributos de velocidad y defensa mayores.
- C. Anillos: podemos equiparlos para provocar distintos efectos, como una linterna durante la noche

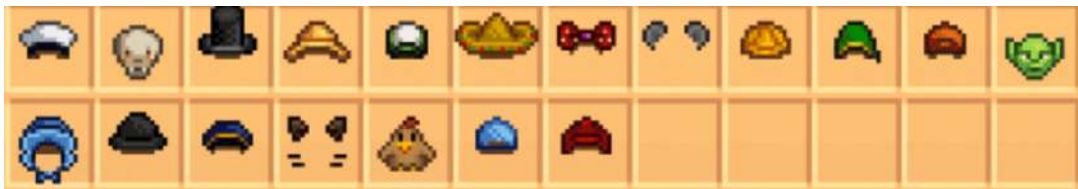


Fig.46: *Stardew Valley* (2016)

3.4.7 Artefactos

Los artefactos son objetos que encontraremos en tesoros y excavando con la azada a lo largo del mundo de *Stardew Valley*, su interés histórico atrae al anticuario Gunther, que nos colmará de información y recompensas si los donamos al museo. También podremos encontrar libros que contienen información e incluso unos misteriosos pergaminos, que contienen la traducción al lenguaje de los enanos.



Fig.47: *Stardew Valley* (2016)

3.4.8 Seres vivos

Los seres vivos los consideramos ítems puesto que son elementos con los que podemos interactuar, pero no actúan como un agente en la narración como lo hacen los personajes, de algunos de estos obtenemos materias primas y otros se encuentran en nuestra granja acompañándonos.

- A. Mascotas: en *Stardew Valley* podemos adoptar al inicio un perro o un gato (Figs.48,49), al que daremos un nombre. Por otra parte, también podremos obtener un caballo (Fig.50), que nos permitirá movernos de forma más rápida por el valle.
- B. Árboles: hay distintas especies de árboles como el pino, el arce o el roble, cada uno de estos nos dan distintas resinas, una materia prima bastante útil para fabricar ciertos objetos. Además de los árboles silvestres que crecerán a lo largo del valle, también podremos plantar árboles frutales.
- C. Animales: podemos criar animales en la granja como gallinas, vacas, cabras, patos, conejos o cerdos (Fig.52). Les daremos un nombre y mantendremos una relación de afinidad con estos, que nos colmará de productos consumibles como huevos, lana, leche o trufas.

- D. Niños: cuando nos casamos podremos optar a tener hijos por embarazo o adopción. Estarán por casa y podremos jugar con ellos (Fig.53.).
- E. Monstruos: hay distintos tipos de monstruos, normalmente los podremos encontrar en las minas (Fig.51) e incluso podremos criar a alguno de estos monstruos como las babas, en nuestra granja.
- F. Júnimos: los júnimos (Fig.54) merecen una categoría especial porque son criaturas amistosas que nos ayudarán en el valle y la granja si colaboramos en reconstruir el centro cívico del pueblo. Parece que dominan la magia y tienen una forma redondeada y adorable.

Fig.48: *Stardew Valley* (2016)Fig.49: *Stardew Valley* (2016)Fig.50: *Stardew Valley* (2016)

Fig.51: *Stardew Valley* (2016)Fig.52: *Stardew Valley* (2016)Fig.53: *Stardew Valley* (2016)Fig. 54: *Stardew Valley* (2016)

3.4.9 Objetos clave

Son objetos que poseeremos permanente y tienen gran importancia en el avance de la narración (Fig.55) puesto que nos brindarán distintos efectos y acceso a lugares como la cueva del desierto, las cloacas o el casino.

Fig. 55: *Stardew Valley* (2016)

3.4.10 Otros

Ítems que existen desde nuestra llegada en *Stardew Valley*, son inamovibles de su localización e interactuar con estos desencadena distintos efectos. Destacamos el arcón (Fig.57) que utilizamos para depositar y vender los productos de la granja, el buzón (Fig.56) en el que recibimos cartas de distintos personajes, las máquinas de videojuegos, o la gramola del Salón Fruta Estelar, en el que podemos escuchar todas las músicas de *Stardew Valley* (Mod 93.).

Fig.56: *Stardew Valley* (2016)Fig. 57: *Stardew Valley* (2016)Mod. 93: *ConcernedApe* (2016)

3.5 El tiempo en *Stardew Valley*

El tiempo en *Stardew Valley* se organiza principalmente a partir de un calendario (Figs. 58,59,60,61) que podemos consultar en cualquier momento en el tablón de la tienda de Pierre o en nuestra casa si lo hemos comprado previamente.

En *Stardew Valley* hay cuatro estaciones cada año: primavera, verano, otoño e invierno. Son un elemento estructural que hay que tener muy en cuenta para, por una parte, relacionarnos con el resto de habitantes del pueblo y por otra, saber qué podemos recolectar, cultivar y pescar. Cada una de estas estaciones tiene una duración de veintiocho días, y en cada uno de estos días hay eventos destacados que aparecen marcados en el calendario como los cumpleaños de los habitantes de Pueblo Pelicano, o eventos característicos de la estación en la que participan todos los habitantes del pueblo. Otros eventos y sucesos también ocurrirán en ciertos días del año, pero no estarán necesariamente marcados en el calendario. A modo de leitmotiv, cada estación del año tiene tres temas musicales, así como también lo tienen cada uno de los respectivos eventos que se celebran.

El clima es un elemento que también determina las acciones que podemos realizar en la granja, así como la localización del resto de habitantes de *Stardew Valley* e incluso el estado de ánimo de éstos: se puede esperar lluvia, tormentas eléctricas, nubes, sol, nieve o ráfagas de viento con polen. Por otra parte, al igual que establecemos nuestra propia rutina al trabajar la granja y visitar el pueblo y otros lugares, el resto de habitantes también tiene ciertas rutinas y horarios en cada una de las estaciones del año.

Primavera						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Fig.58: Stardew Valley (2016)

Verano						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Fig.59: Stardew Valley (2016)

Otoño						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Fig.60: Stardew Valley (2016)

Invierno						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Fig.61: Stardew Valley (2016)

3.5.1 Estaciones

A. Primavera



Fig.62: Stardew Valley (2016)

La primavera es la primera estación que viviremos cuando llegemos a Stardew Valley. Todo tiene un aspecto muy verde y colorido. Es una gran estación para recolectar todo tipo de frutos silvestres como las frambuesas. Entre el día quince y dieciocho de la primavera se produce la temporada de recolección de frambuesas y de la pesca del salmón. Podremos cultivar una gran variedad de hortalizas (Fig.63) como la coliflor, el ajo, el kale, las chirivías, patatas, ruibarbo, judías verdes o fresas. El árbol frutal característico de la primavera es el cerezo y podremos cultivar flores como los tulipanes y el *blue jazz*.

El tiempo alterna entre días soleados y lluviosos y una temporada de polen que también afectará en el estado de ánimo de los habitantes del valle.



Fig.63: *Stardew Valley* (2016)

Los dos eventos más destacados de la primavera son el festival del huevo y la danza floral. El festival del huevo se celebra el día trece de la primavera y se nos presenta una Yincana para buscar huevos de pascua por todo el pueblo (Fig.64), el ganador de la prueba recibe una recompensa.



Fig.64: *Stardew Valley* (2016)

En el festival de la danza floral los habitantes del pueblo se funden en un baile romántico (Fig.65), aquí se puede comprobar que habitantes tiene mayor afinidad con el resto, Se celebra el día veinticuatro de la primavera.



Fig.65: *Stardew Valley* (2016)

B. Verano

Fig.66: *Stardew Valley* (2016)

En verano todo sigue de un color verde intenso, hace sol y el valle se llena de actividades al aire libre. Durante la estación podemos cultivar melones, carambolas, arándanos, tomates, lúpulo y café. El árbol frutal característico del verano es el naranjo. Podremos recolectar bayas especiadas, guisantes dulces y cultivar algunas flores como las amapolas o las lentejuelas. Ciertos pescados como la trucha, el pulpo o el pez globo son exclusivos de verano. El tiempo alterna entre días de mucho sol y de lluvia, incluyendo tormentas eléctricas.

Los eventos destacados del verano son el festival Luau y la danza de las medusas lunares. En el Festival Luau (Fig.67), que se celebra el día once del verano, el gobernador de Stardew Valley viene a probar los productos del valle a través de una sopa, cada habitante añade un ingrediente especial y tenemos la última palabra para dar ese toque de sabor final, dependiendo de la reacción del gobernador, ganaremos menos o mayor grado estima entre los habitantes del valle.



Fig.67: *Stardew Valley* (2016)

El festival de la danza de las medusas lunares (Fig.68) se produce el último día del verano. Nos reunimos con los habitantes de Stardew Valley en la playa para observar la migración de las medusas.



Fig.68: *Stardew Valley* (2016)

C. Otoño

Fig. 69: *Stardew Valley* (2016)

El otoño es la estación del año en la que podremos producir los cultivos más valiosos, además, comparte algunos cultivos en común con el verano como el trigo o el maíz. Entre los cultivos que se destacan del otoño se encuentra la calabaza, la berenjena, la uva, la alcachofa o la grosella.

El árbol característico del otoño es el granado. Además, en los bosques podremos recolectar avellanas, todo tipo de setas, ciruelas y moras, cuya temporada masiva de recolección es entre el día ocho y once. Durante el otoño son comunes los días nublados y de viento, también se pueden esperar varios días de lluvia (Fig.70)



Fig.70: *Stardew Valley* (2016)

Los dos festivales destacados del otoño son la feria de Stardew Valley y la víspera de los espíritus. El día dieciséis se celebra la feria de Stardew Valley, para la ocasión vienen habitantes de la ciudad a probar los mejores productos del valle y se produce una competición para conocer quién es el aldeano que ofrece los nueve mejores productos de producción propia (Fig.71); si somos los mejor valorados, obtendremos una recompensa. Además de los puestos con productos hay varias atracciones de feria en la que podremos ganar fichas para obtener premios todo tipo de premios.



Fig.71: *Stardew Valley* (2016)

El *Halloween* de *Stardew Valley* se denomina la víspera de los espíritus (Fig.72), se celebra el día veintisiete. El pueblo se llena de decoraciones tétricas y se nos presenta un juego laberíntico de pistas en el que podemos encontrar la famosa calabaza dorada.



Fig.72: *Stardew Valley* (2016)

D. Invierno



Fig.73: *Stardew Valley* (2016)

El invierno es la última estación del año que experimentamos en *Stardew Valley*. Es la única estación en la que no se pueden plantar cultivos con excepción de las semillas silvestres, que dan productos de recolección como el ñame, el acebo o el azafrán. Durante el invierno los hierbajos que podemos convertir en heno desaparecerán, así que es muy importante guardarlo para mantener y cuidar a nuestros animales. Durante el invierno hay grandes oportunidades para la pesca y para visitar las minas y acumular recursos para el próximo año. El tiempo nos dará días soleados o días de nieve (Fig.74), en invierno nunca llueve a no ser que lo provoquemos deliberadamente con un tótem mágico.



Fig.74: *Stardew Valley* (2016)

Los festivales destacados del invierno son el festival de hielo, el mercado nocturno y la fiesta de la estrella de invierno. En el festival de hielo (Fig.75), que se celebra el día seis, se produce una competición con Pam, Lewis, Elliot y Willy, por pescar el mayor número de peces.



Fig.75: *Stardew Valley* (2016)

El mercado nocturno es un evento que se produce entre el día quince y diecisiete en el puerto (Fig.76). Podremos encontrar productos raros de diversos comerciantes y un submarino que nos llevará a las profundidades abisales para pescar ejemplares valiosos.



Fig.76: *Stardew Valley* (2016)

El festival de la estrella de invierno se celebra el día veinticinco y equivale al día de la navidad, previamente se nos informa de que deberemos hacer un regalo a un aldeano. Por otra parte, recibiremos un regalo de otro aldeano del valle, similar a la tradición del amigo invisible (Fig.77). Pueblo Pelicano se llenará de decoraciones de estética navideña.



Fig.77: *Stardew Valley* (2016)

3.5.2 Eventos especiales

Además de los eventos estacionales y eventos que se producen a ciertas horas con algunos aldeanos, hay otros eventos especiales que se producirán de forma aleatoria o por nuestra propia decisión. Entre los eventos aleatorios puede suceder que caiga un meteorito en nuestra granja (Fig.78), o que, un hada o una bruja nos visite durante la noche desencadenando efectos extraños en nuestros cultivos y animales (Fig.79).



Fig.78: *Stardew Valley* (2016) Fig. 79: *Stardew Valley* (2016)

El evento especial más importante, que depende de nuestra propia decisión es la boda. Cuando obtengamos un colgante especial o un anillo de pedida y lo regalemos a nuestra pareja actual, la boda se producirá en un plazo de tres días (Fig.80)



Fig. 80: *Stardew Valley* (2016)

3.5.3 Rutinas, horarios y desarrollo

Cada habitante de *Stardew Valley* tiene una rutina en base a las horas del día, algunos trabajan por las mañanas, otros por la tarde y también se encuentran en distintos lugares o realizan acciones enmarcadas en ciertos horarios dependiendo de la estación. Al personaje central avatar también le afecta estrechamente el tiempo. En cuanto sean las 1:00 de la mañana comenzaremos a encontrarnos cansados, si no vamos a dormir a las 2:00 nos desvaneceremos y al día siguiente comenzaremos el día con menos energía e incluso, si nos hemos desvanecido fuera de la granja, sufriendo la pérdida de objetos de nuestro inventario.

Los establecimientos comerciales como la tienda de Pierre o la granja de Marnie cierran ciertos días y mantienen un estricto horario de apertura y cierre, es posible, que, pese a que su establecimiento esté abierto, en ocasiones no se encuentren en su puesto de trabajo. La vendedora ambulante solo aparece los viernes y sábados en el bosque, vendiendo objetos que no podemos encontrar en establecimientos normales por una suma de dinero determinada.

Cada cultivo tendrá un determinado tiempo de crecimiento, a no ser que no lo reguemos o aceleremos su desarrollo con ciertos ítems como los fertilizantes. Los árboles, desde que son plantados también tendrán un tiempo de crecimiento, al igual que los animales, que no darán materias primas hasta alcanzar su madurez. Robin, la carpintera, también tardará algunos días en construir edificios en nuestra granja; algunas misiones que nos encomiendan los aldeanos tienen un tiempo límite para su finalización que puede ser de uno o más días.

IV. Aplicación del método y discusión de resultados

4.1 Herramientas de *Stardew Valley* para la generación de trayectos

Stardew Valley nos propone construir una narración atendiendo a la combinación de elementos existentes en el videojuego y propuestos por el diseñador en la ficción y en el sistema. Como usuarios activos en el videojuego tenemos la capacidad de interactuar con estos elementos y desencadenar acciones, que a su vez originarán trayectos, que determinarán el rumbo de nuestra experiencia de juego individual.

El videojuego, gracias a su contenido interactivo, produce cambios en el usuario. A través de nuestras acciones y activación de trayectos dentro del videojuego nuestra identidad pasa por un proceso de transformación continua. En otros medios como la literatura tomamos un rol de lector-usuario, o en el cine de espectador-usuario, pero en el videojuego se produce una división: somos protagonistas y participantes de la ficción a través del avatar, lo que nos convierte en usuario avatar del mismo modo, navegamos y consumimos el medio como usuario jugador esto es, somos conscientes de que es una ficción mediada por reglas y de que hay una estructura detrás que media entre la realidad y la ficción: el sistema.

Los videojuegos se organizan a través de un sistema de capas en las que se produce un diálogo tácito entre el avatar y el mundo de la ficción y entre el jugador y el diseñador en el sistema. Conocer y aplicar este sistema de capas al análisis de *Stardew Valley* nos permitirá conocer cómo el usuario obtiene las herramientas para construir la expresión. *Stardew Valley*, como todo videojuego, se constituye de una interfaz y de unas reglas que hacen posible una interactividad y la inmersión del usuario. Para aplicar el análisis metodológico a *Stardew Valley* tendremos en cuenta las capas aparecen dentro del videojuego. *Stardew Valley* tiene una capa de ficción, dentro de la que ocurren todos los eventos narrativos del videojuego y otra capa que media y nos da información sobre cómo funciona el sistema ficcional que abraza la ficción.

El sistema, y más concretamente la interfaz, es el espacio de conexión entre el mundo real y la ficción, es el espacio por el cual el diseñador nos comunica las reglas y el usuario, a su vez, puede moldear ciertos aspectos de la experiencia de juego que afectan directamente a la ficción. Resaltaremos de nuevo que en la capa ficción somos el usuario avatar, porque el avatar que creamos viene principalmente caracterizado y motivado por nosotros mismos. Por otra parte, cuando interactuamos con el sistema esa identidad usuario avatar se detiene, somos usuarios en el sistema, por tanto, tomamos la identidad de usuario jugador.

Dentro de la experiencia de juego se produce una constante alternancia por parte del usuario de ambas identidades. El usuario jugador navega por el sistema, es consciente que está en una ficción mediada por reglas en la que existen reglas y mecánicas en concreto que desencadenan distintos efectos positivos o negativos en la experiencia de juego, es por ello que cuando jugamos a un videojuego, si tenemos un gran conocimiento sobre el sistema, la incertidumbre de qué podría pasar en ciertos momentos se diluye.

Encarnar al avatar significa encarnar al jugador, son inseparables, para adoptar la identidad del primero necesariamente tendremos que pasar por el segundo. Dentro de estas interacciones existen elementos formales en el videojuego que el propio diseño de juego ofrece al usuario para construir la expresión, estos elementos son aplicables a cualquier experiencia de juego, por lo que utilizaremos la Tabla 1 para decodificar los elementos presentes en *Stardew Valley* y cómo el usuario, a través de distintos roles, logra decodificarlos y generar la experiencia de juego.

NIVEL DIÉGESIS	DIEGÉTICO			EXTRADIEGÉTICO
NIVEL DE REPRESENTACIÓN	MUNDO DE FICCIÓN REPRESENTADO	SISTEMA DE FICCIÓN REPRESENTADO		MUNDO REAL
CAPAS	FICCIONAL	OPERACIONAL	FUNCIONAL	EXPRESIVA
REGLAS	Reglas de la ficción	Reglas de los controles y mecánicas	Reglas explícitas del videojuego	Valores morales y reglas individuales del usuario/Reglas en el contexto de la comunidad
ESPACIO	EXPLORACIÓN	NAVEGACIÓN		CONTEXTUAL
INTERFAZ/ÍTEMS	Configuración espacial y diseño de los elementos representados	Iconos, menús y controles in-game	Menús, pantallas de carga e información en la interfaz	Periféricos y elementos que conectan al usuario con el videojuego
TIEMPO	INTERNO		DE JUEGO (interno+navegación interfaz)	TIEMPO CERO
PERSONAJE/ROL	AVATAR - narración	JUGADOR - lúdico		Usuario – expresión
Proceso de la narración	Acciones	Herramientas de facilitación y mejora de la experiencia de juego		Mediada en canales fuera del videojuego que forman parte de la comunidad

Tabla 1: La narración mediada del usuario respecto al videojuego: niveles y elementos formales (elaboración propia)

En primer lugar, vamos a tener en cuenta que *Stardew Valley*, como todo videojuego, es una ficción contenida en un sistema con reglas. Esto quiere decir que el diseñador construye una ficción que necesita de un sistema para que podamos interactuar con ésta. El sistema ofrece herramientas al usuario, a través de los ítems presentes en la capa operacional y funcional, para decodificar la ficción. En el videojuego lo único que podemos considerar fuera de la diégesis es el mundo real y lo que nos rodea. No podemos considerar fuera de la diégesis al sistema porque depende en gran medida de la ficción, muestra información de la ficción y necesitamos del sistema para entender y transformar la ficción. *Stardew Valley* se compone de unas reglas y una interfaz, dos elementos creados en el diseño que son la base sobre la que se construye el resto de la experiencia de juego. La interfaz permite conectarnos como usuarios al sistema y a la ficción, y las reglas, son los códigos que median esa ficción y tratan de configurar y mediar sobre el funcionamiento de la ficción con la que interactuamos.

La interfaz es todo aquel elemento presente en el videojuego que hace de lazo mediador entre el usuario y el sistema. La interfaz está presente tanto en la ficción como en el sistema, pero es visible de forma más clara para el usuario jugador. Insertamos la interfaz también dentro de los ítems, puesto que estos son los

elementos que permiten la interacción con el mundo de ficción dentro y fuera de la capa de diégesis.

El sistema es el conjunto de elementos que conforma formalmente al videojuego, la ficción se encuentra inserta en el sistema, así como el resto de ítems. El usuario avatar explora la ficción, el mundo de *Stardew Valley*. EL usuario jugador navega sobre el sistema para poder obtener un mayor entendimiento y beneficios a la exploración del mundo de *Stardew Valley*.

Dentro del videojuego hay una capa intermedia que hemos denominado operacional. Esta capa se sitúa entre la capa de ficción y la del sistema. La denominamos capa operacional porque decodifica la forma que tiene el avatar de interactuar con el entorno del juego y la convierte en signos identificables para el usuario para desarrollar la experiencia de juego. La capa operacional es la línea que separa la identidad avatar con la identidad jugador en el triángulo que proponemos en nuestra metodología. Esta capa hace visible a la ficción y al sistema al mismo tiempo, siendo visible para el jugador y siendo un elemento que da resignificación a la presencia del avatar en el mundo de ficción. La mayoría de los videojuegos requieren de esta capa para que el usuario pueda operar sobre la misma ficción, se trata de una presencia del sistema en la ficción que podría simbolizar el espacio mental de nuestro avatar, las palabras o acciones varias que dotan de significación a la experiencia de juego. En *Stardew Valley* cargamos con una mochila llena de ítems (3.4), la capa operacional nos muestra los ítems que poseemos, podemos moverlos de sitio y seleccionarlos, pero esto no se va a ver en pantalla, con lo cual la capa operacional actúa aquí como un recurso de economía de tiempos y, además, también aparece simbolizando un espacio mental del avatar que controlamos, que es consciente de los ítems que lleva en la mochila.

En cada una de las capas del videojuego, las reglas vienen manifestadas de un modo distinto. Las reglas son creadas desde el diseño de juego para mediar sobre la ficción. Sin embargo, en la interfaz las reglas pueden aparecer de forma explícita, al igual que en la ficción aparece de forma explícita, a través de los gráficos, los elementos de juego y la capa operacional. En cada una de las capas las reglas tienen un valor distinto,

mientras que en la ficción tienen la función de regular el mundo de ficción, manifestándose a través de las mecánicas, en la interfaz tienen la función de proponer un aprendizaje gradual al jugador y hacer de guía. Finalmente, en la capa de la realidad, las reglas pueden ser creadas por la comunidad, creando nuevas capas que regulan la experiencia de juego. Algunos videojuegos proponen una transformación directa de las reglas a través de la interfaz, pero en la mayoría de los videojuegos online, es la comunidad la que crea en consenso reglas de conducta e incluso de ética y moral a través de los servidores de juego. Incluso espacios de la comunidad fuera del videojuego como los foros, grupos en redes sociales o servidores de chat tienen ciertas reglas que median sobre el comportamiento de los usuarios que las integran.

Cuando hablamos de la construcción de la identidad usuario avatar y la identidad usuario jugador en ningún caso lo vamos a exponer de una forma separada, ambas identidades se construyen y confluyen al mismo tiempo, y del mismo modo colaboran en definir la experiencia de juego. Precisamente, la coexistencia de ambas identidades dentro del usuario, son el elemento más característico del videojuego que vamos a discutir como generador de la expresión dentro y fuera del videojuego. Esa expresión que producimos dentro del videojuego la hemos denominado “narración mediada”. Esa narración que se convierte en expresión es distinta por cada usuario que juega al videojuego, mientras que otros medios ofrecen narraciones susceptibles de lecturas distintas, el videojuego ofrece reescrituras de la narración por parte del usuario, con un mundo y un sistema ficcional que da esa posibilidad por medio de herramientas y recursos desde el diseño de juego.

Los elementos que integran la narración mediada como personajes (3.2), espacios (3.3), tiempo (3.5) e ítems (3.4) están esencialmente relacionados y constituyen los bloques constructores de la experiencia de juego. Al hablar y analizar cada uno de los elementos, percibidos de forma distinta por la identidad usuario avatar e identidad usuario jugador, entendemos que están interrelacionados para la producción de trayectos que desbloquean la narración mediada del usuario.

Vamos a tratar la construcción de las narraciones y la expresión en *Stardew Valley* proponiendo la metáfora de un laberinto, donde el usuario, combinando el rol de

avatar o jugador, irá escogiendo trayectos hasta producir una expresión que llevará al exterior del laberinto. La idea del laberinto es muy atractiva, nos habla de la estructura multiversal del videojuego como ya exponía Espen Aarseth (1997) en la literatura ergódica, donde defiende que los juegos de ordenador son artefactos culturales no lineales que generan muchísimos caminos para construir distintas historias. En el caso de *Stardew Valley*, podemos hablar de laberintos con trayectos prácticamente ilimitados, si pudiéramos hacer un plano sobre los recorridos que ha tomado cada usuario dentro del laberinto concluiríamos que todos son diferentes, aun teniendo patrones de estructura comunes.

De forma muy simplificada, hemos comprobado como *Stardew Valley* propone un sistema de trayectos a través de un laberinto para construir la experiencia de juego. Siendo el propio juego el que pone puertas de entrada y salida, el trazado de ese laberinto depende completamente del usuario, mientras que el videojuego establece una plantilla que contiene todos esos potenciales trayectos narrativos. Cómo el usuario toma estos elementos y los convierte en expresión será analizado posteriormente, puesto que la expresión se genera entre la tensión que existe entre nuestra identidad como avatar y nuestra identidad como jugador, precisamente, la realización y combinación de los trayectos depende del modo en el que interactuemos con los elementos que integran la experiencia de juego.

Dentro de la Tabla 1 hemos constituido el tiempo y el espacio como elementos formales que se encuentran en cualquier videojuego, y del mismo modo, en cualquier narración. Además, los videojuegos contienen, de forma muy característica, dos elementos que forman parte del análisis descriptivo que hemos realizado de *Stardew Valley*: los personajes (3.2) y los ítems (3.4). Gracias a los estudios clásicos de narrativa en otros medios sabemos que los personajes son un elemento fundamental en la narración. En los videojuegos su importancia se multiplica puesto que, en primer lugar, nosotros vamos a encarnar a un personaje avatar en la mayoría de los casos, y va a ser el cuerpo que tomemos en esa ficción para interactuar con lo que nos rodea. Por otra parte, están los ítems, podemos discutir su presencia como objeto u otro elemento que apoya la construcción narrativa de los personajes, apoya el espacio y también dependen del tiempo. Los ítems son recursos que forman parte del

videojuego para llenar huecos en la experiencia de juego, por lo tanto, son un recurso muy importante para desbloquear los trayectos narrativos.

Cualquier evento narrativo normalmente se sitúa en un espacio y tiempo, en el caso del videojuego también suele estar la dualidad personaje-ítem. En las aventuras gráficas, un género muy representativo de los videojuegos, en el momento de su nacimiento se hace muy visible la fórmula de espacio-tiempo-personaje-ítem. Las aventuras gráficas dejan suspendido un tiempo y un espacio para que interactuemos con personajes e ítems, con ello, avanzamos en la narración. *Stardew Valley* representa muy bien la interrelación de estos elementos y la forma que tienen de interactuar para que el usuario construya la narración y se exprese. Podemos decir que son recursos que se manifiestan en el videojuego y que se ofrecen al usuario para construir la narración. Existen infinitas combinaciones de estos cuatro elementos dentro de la experiencia de juego, como usuarios aceptamos que haya una ficción mediada por unas reglas de juego y del mismo modo, el videojuego necesita que construyamos una narración durante la experiencia de juego y así, producir una nueva narración mediada.

En cada una de las capas principales del videojuego se encuentra una de las identidades que se construyen durante la experiencia de juego. En primer lugar, en la capa de la ficción, donde se encuentra el mundo ficcional, se encuentra el avatar que hemos elegido y transformamos dentro de *Stardew Valley*. Nuestro avatar es el cuerpo que elegimos para interactuar en la ficción. Por encima de esa capa se encuentra el sistema, como mencionamos antes el sistema contiene pantallas y elementos de la interfaz que contextualizan la ficción, pero a su vez, la contienen. En el sistema somos jugadores, porque tenemos la consciencia de estar interactuando dentro de una ficción, hay un sistema de reglas que condiciona nuestra experiencia de juego. Por último, la capa de la realidad, donde el usuario alterna entre la identidad de avatar y jugador, produciéndose una tensión entre ambas identidades dentro de la experiencia de juego.

Ambas identidades están mediadas por las reglas del juego, tanto las del mundo de ficción como las existentes en el sistema, que asumimos de forma natural gracias a la

experiencia de juego. El sistema, que se manifiesta de forma explícita a través interfaz y los ítems insertos en forma de iconos, nos sirven para facilitarnos la activación de los trayectos dentro del videojuego, y, aunque forma parte del sistema, aparece en la capa de la ficción de una forma intermedia para facilitarnos la inmersión y poder interactuar con lo que nos rodea. Esta superposición del sistema sobre la ficción lo denominamos capa operacional, porque normalmente nos permite contextualizar y operar sobre la ficción. Como se puede observar en Fig.81, los hierbajos que recogemos y se convierten en heno para nuestro silo, el calendario y los ítems de la mochila forman parte de la capa operacional que contextualizan nuestras acciones. Podemos decir que estos elementos están interiorizados en la identidad usuario avatar (se entiende que nuestro personaje es consciente de la hora, de su energía, de lo que contiene su mochila y de que está recogiendo hierbas para convertirlas en heno), mientras que la identidad usuario jugador lo puede ver de un modo tangible en la pantalla.



Fig.81: Resaltando elementos de la capa operacional: *Stardew Valley* (2016)

Estos elementos de la capa operacional brindan información al usuario jugador para poder formar parte de forma más efectiva en la ficción y conocer el estado del propio avatar (3.2.1) que encarna y todos los ítems y personajes que lo rodean. En la mayoría de videojuegos los diseñadores usan esta capa operacional para representar ítems que sirvan de guía al jugador y facilitar la materialización de nuestras acciones.

Vamos a observar cómo los distintos elementos que forman parte de la experiencia de juego de *Stardew Valley* se constituyen dependiendo de la identidad que estemos encarnando. Ambas identidades interactúan con los personajes, el espacio, el tiempo y los ítems de forma similar, pero cada una de estas obtiene resultados distintos, esos resultados y la tensión que se produce son los principales catalizadores de la experiencia de juego, de la narración mediada, de la expresión. El usuario, encarnando su doble identidad como avatar y como jugador genera la narración a través trayectos que construyen su experiencia de juego. El modo de articular los distintos trayectos es a través de las distintas acciones que realiza interactuando con los cuatro elementos presentes en cualquier videojuego: personajes, ítems, espacio y tiempo. Estas acciones están condicionadas por la propia tensión que existe entre ambas identidades, el usuario avatar trata de buscar una identificación e inmersión en el mundo de ficción, mientras que el usuario jugador trata de buscar una experiencia lúdica satisfactoria con sus objetivos.

4.1.1 Generación de trayectos a través de los personajes

Antes de tratar cómo los personajes de *Stardew Valley* motivan la construcción de nuestra identidad avatar conviene exponer que al inicio del videojuego tenemos la posibilidad de elegir cómo queremos que sea el avatar (3.2.1) que nos representará en el videojuego. Se nos preguntará cuál es nuestra cosa favorita, nuestro sexo, si nos gustan más los perros o los gatos, los rasgos físicos, nuestro nombre y la ropa que llevaremos Fig. 3. Esta estructuración del avatar pasa por el sistema, es decir, estamos dentro del videojuego, pero aún no dentro del mundo ficcional, hablando metafóricamente es nuestro nacimiento, el momento en el que elegiremos el cuerpo que nos va a representar y vamos a utilizar dentro de la ficción.

Los personajes de *Stardew Valley* (3.2) son unos de los principales recursos para la construcción de nuestro avatar y las motivaciones dentro de la ficción. Los personajes de *Stardew Valley* motivan la construcción de la identidad usuario avatar a través de la interacción con estos. Cada uno de los personajes de *Stardew Valley* nos plantea distintas cuestiones (Fig.82), dibujando un mapa emocional de la propia identidad

que desarrollamos en el videojuego, y al mismo tiempo, construiremos parte de la narración en base a las decisiones tomadas.



Fig. 82: *Stardew Valley* (2016)

Los personajes principales, aquellos con los que incluso podremos entablar una relación sentimental y casarnos (3.2.2) supondrán uno de los principales nodos narrativos durante la experiencia de juego. Los personajes secundarios están estrechamente relacionados con los anteriores, también podemos mantener una amistad y realizar misiones especiales para ellos. Por último, hay otra categoría de personajes que tienen una importancia narrativa (3.2.3), pero no podemos establecer conexiones emocionales con estos.

Uno de los rasgos de *Stardew Valley* es que sus personajes no están al servicio del jugador, tienen sus propias motivaciones y expectativas. La forma que tenemos de contestar sus proposiciones hace que construyamos la identidad de nuestro avatar. Esto es, el resto de aldeanos del pueblo construyen la identidad de nuestro avatar a través de las respuestas que nosotros damos como usuarios. Hablar con los aldeanos, saludarles, darles regalos y realizar algunas acciones provocará un crecimiento o decrecimiento de afinidad personal con ellos. A lo largo del tiempo, se producirán acercamientos que desencadenan eventos en los que, en muchas ocasiones,

tendremos que responder ante ciertas cuestiones, ya sea opiniones personales o recomendaciones.



Fig. 83: *Stardew Valley* (2016)

Podemos ver en Fig.83 una interacción con Penny (3.2.2.I), en este caso sobre un conflicto que tiene con el anciano George (3.2.3.F) y, a raíz de un pequeño problema que podemos resolver, se nos plantea una reflexión. El cómo respondamos ante esta cuestión provocará unos efectos emocionales en nosotros mismos como usuario no cuantificados, al mismo tiempo revertirá en unos puntos de afinidad con Penny según la respuesta que hayamos dado. Ser consciente de la respuesta que hayamos dado, pero al mismo tiempo desconocer sus efectos construye parte de nuestra identidad como avatar. Responder con el conocimiento de que podemos obtener un beneficio en forma de puntos de afinidad con Penny hace mucho más presente la identidad usuario jugador. Normalmente, ese conocimiento es facilitado a través de información que brinda la comunidad a través de plataformas digitales como guías o wiki. Por tanto, la respuesta que damos a Penny podrá ser motivada de nuestros propios sentimientos hacia “Lo duro que es hacerse mayor” o motivada por el hecho de que queremos tener una buena relación con Penny, sin importar no expresar nuestros verdaderos sentimientos o valores individuales a través del avatar. Evidentemente, también es posible conocer la respuesta que desencadenará efectos negativos en nuestra relación con el personaje, todo ello dependerá de si queremos construir la experiencia en base a nuestras respuestas emocionales o en base a una experiencia

de juego deseada, en la que utilizemos a los personajes como un instrumento para obtener mayores recompensas.

Hay una parte de la interfaz que aparece como capa intermedia entre la ficción y el sistema, a esta categoría corresponden los textos y los iconos. Como desde la capa de ficción, el videojuego no posibilita diálogos sonoros y limita gran variedad de expresiones faciales, en *Stardew Valley* se expresan por medio textos e iconos que representan emociones (Fig.84):

- Corazón: señal de que a un personaje le ha gustado en gran medida un comentario o un regalo que ha recibido.
- Cara sonriente: señal de que un personaje está tranquilo y a gusto en nuestra compañía.
- Garabato: señal de que a un personaje le ha molestado en gran medida un comentario o un regalo que ha recibido.
- Gota: es la señal de que el personaje en cuestión está decepcionado triste con nuestra acción.
- Exclamación: el personaje o nuestro propio avatar muestra sorpresa o asombro.
- Nota musical: el personaje se siente animado.
- Interrogación: el personaje se encuentra perdido ante nuestra acción.

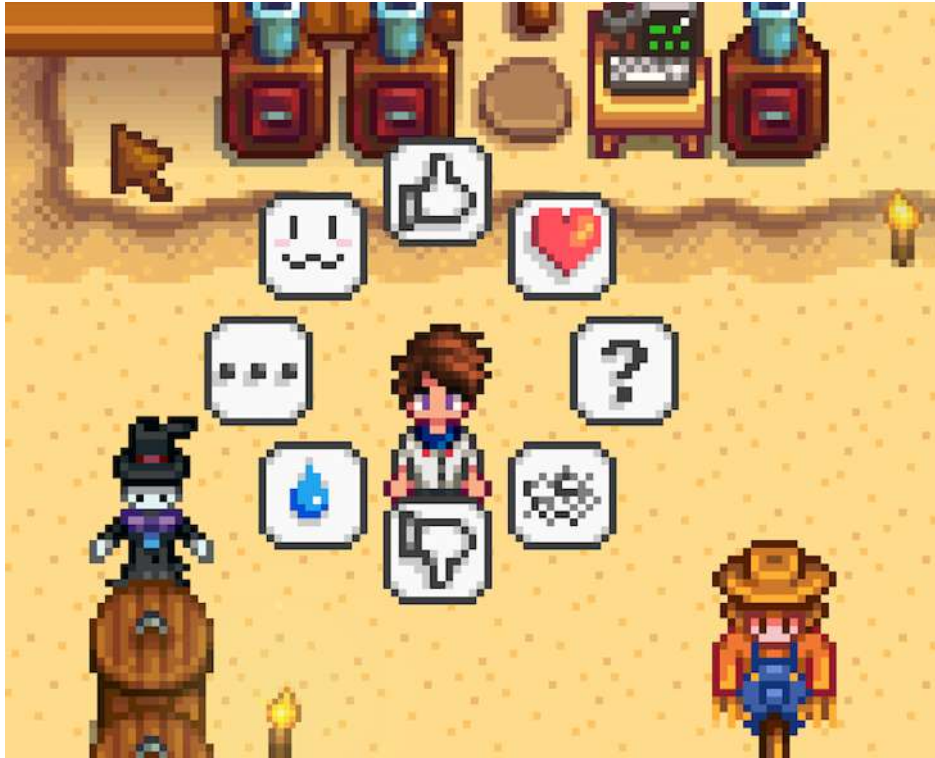


Fig.84: *Stardew Valley* (2016)

El resto de emoticones fueron introducidos a raíz de la aparición del modo multijugador (Fig.85), para poder mostrar a otros jugadores un rango de emociones más variadas. Estas reacciones son actualizadas a menudo por el diseñador y se han ido incorporando de forma gradual. Estos iconos son un modo más gráfico de expresar una emoción, podemos observarlos manifestándose a través de los personajes y del mismo modo, cuando jugamos en línea podemos utilizarlos para expresar nuestros sentimientos a otros usuarios.

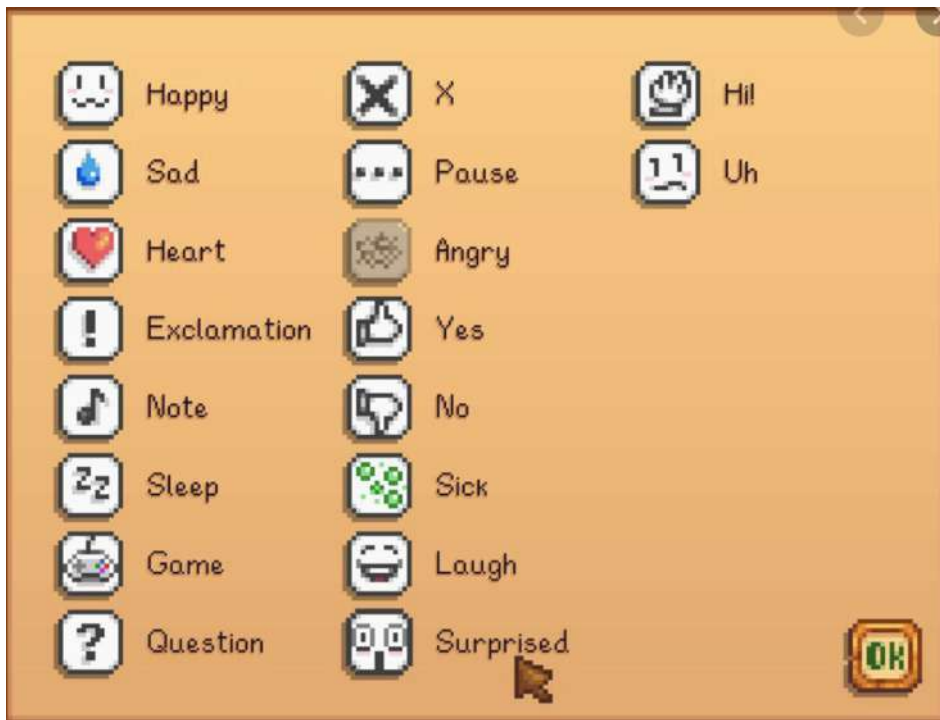


Fig.85: *Stardew Valley* (2016)

Estos iconos y textos, pertenecientes a los ítems de la capa operacional son información del sistema para el usuario avatar, el avatar como tal es incapaz de ver esta estructura operacional, que vendría a ser a una traducción de lo que seríamos capaz de ver si estuviéramos dentro del videojuego de forma real, percibiendo las emociones del resto de personajes en primera persona. En *Stardew Valley*, concretamente, se hace muy necesaria la existencia de estos iconos puesto que es un videojuego que no tiene unos gráficos hiperrealistas; mediante la representación de estos sencillos iconos, como jugadores podemos identificar la reacción de los personajes ante nuestras acciones.

Es importante considerar que el hecho de construir relaciones con los personajes depende profundamente de los ítems, de los lugares donde estén cada uno de ellos y del tiempo interno. En virtud de las reglas de *Stardew Valley*, cada personaje tiene unas preferencias y gustos asignados y una rutina diaria según la estación del año (3.5.1).

Cuando comencemos a ganar confianza con un personaje empezaremos a conocer más detalles de su vida y todo esto desencadena trayectos narrativos dentro del videojuego. Estos eventos son completamente opcionales y dependen exclusivamente del grado de relación que queramos mantener con cada uno de los aldeanos. Estos eventos narrativos no sólo permitirán conocer más detalles de este personaje, sino que nos plantearán cuestiones que deberemos responder como usuarios a través del avatar. Por medio de las respuestas con los personajes abriremos nuevos trayectos narrativos dentro de la ficción.

La relación que tenemos con los personajes aparecerá visible en la interfaz, cuantificada y en forma de corazones. Es el llamado sistema de socialización. Esto no es aplicable a personajes secundarios (3.2.4), aun pudiendo establecer lazos narrativos con estos, no tenemos ningún poder en la construcción de esa relación. Los parámetros de socialización y las condiciones, que, a través de las reglas se han dispuesto para construir y avanzar en las relaciones en *Stardew Valley* forman parte del sistema. En el momento que, como jugadores, tenemos en cuenta que existe este sistema cuantificador estamos profundamente condicionados a conocer como esto nos podría beneficiar, establecemos una cuantificación numérica para conocer qué acción proporciona más puntos. Pese a que la interfaz nos informa de forma ponderada, la afinidad que tenemos con cada aldeano es difícil de medir.

Encontrar un sistema de puntuación preciso ha sido posible gracias a parte de la comunidad de usuarios de *Stardew Valley*, que pudiendo acceder al código del juego, establecen un sistema métrico de puntos tal y como lo dejó programado el diseñador. Este sistema de puntos nos permite conocer cómo funciona el sistema de socialización, aunque podemos intuir en base a las dinámicas de amistad con el resto de los aldeanos en base a conversaciones o regalos, la wiki de *Stardew Valley* nos puede decir exactamente el valor de cada acción en el desarrollo de la relación.

Como vemos al personaje desde la ficción a como lo vemos en la interfaz varía. En la ficción lo vemos como un elemento vivo, que se mueve. En la interfaz se encuentra encorsetado en un sistema donde aparece cuantificada la afinidad que tenemos con este. La idea de ver a un personaje con una cantidad de corazones al lado potencia la

idea de personajes como objeto, es decir, el personaje aparece como un fin, más allá de ser un medio en la ficción. La interfaz ordena automáticamente a los aldeanos en función al valor de amistad que tengamos con estos, en el caso de Fig.86 se puede observar que Alex (3.2.2.B) y Caroline (3.2.3.A) son los personajes con los que existe una mayor afinidad. cuantificada en forma de corazones. El indicador que aparece a la derecha es el de los regalos, podemos hacer dos regalos a la semana. Si tratamos de regalar a un aldeano superando ese límite una pantalla de texto nos informará de que ya hemos dado dos regalos esa semana. El otro indicador, el de bocadillo de texto, nos indica si ya hemos hablado con ese personaje durante esa semana, puesto que esta acción puede aumentar o disminuir lentamente la afinidad con estos.



Fig. 86: *Stardew Valley* (2016)

Que exista un sistema significa que hay una justificación y una programación detrás de todos los parámetros y estadísticas que presenta el juego. La programación y diseño de juego no deja de ser una aproximación de la realidad para justificar la ficción: dar un regalo a un aldeano en su cumpleaños se traduce en muchos más puntos de afinidad con este, desde la capa de ficción sabemos que un regalo es mucho

mejor recibido en función de su respuesta (Fig.87), lo que nos da una idea de si acertamos:

«¡Guau, qué pasada! ¡Me encanta!»

“¡Es un regalo chulísimo! Gracias.”

Si el regalo no es de su agrado también lo comunicará:

“Un... Vale. Gracias”

“¿Estás de broma? Menuda porquería».



Fig.87: *Stardew Valley* (2016)

En la identidad usuario jugador se produce una capitalización de los elementos del videojuego, es inevitable que la relación de afinidad con los personajes aparezca de forma cuantificada dentro del código, puesto que son parámetros necesarios para que ésta exista. En la realidad no todo es tan simple, pero lo cierto es que los videojuegos toman dinámicas de una realidad capitalista como comenta el teórico y diseñador de videojuegos radicales, Paolo Pedercini (2014), y lo convierten en un sistema cuantificado y cerrado. Para su diseñador, el hecho de que podamos dar regalos a los aldeanos para obtener rédito social es una forma de potenciar el trabajo en la granja

o trabajar la exploración, la cocina y otras mecánicas del juego. Es decir, la capitalización natural que se produce de los elementos de juego no deja de ser una consecuencia directa del diseño de juego, de tratar de mantener una estabilidad y una estructura de diseño coherente que permita al usuario interactuar sobre todos los elementos del videojuego. Cada aldeano tiene regalos favoritos y regalos odiados, esta información normalmente la encontraremos en espacios fuera del videojuego, donde los usuarios realizan guías y perfiles de los personajes. De todos modos, dentro de la ficción tenemos la opción de conocer gustos de los aldeanos de Pelican Town, ya sea a través del método prueba-error o porque los mismos, a través de diálogos nos comunican ítems odiados o deseados por otros personajes cercanos (Fig.88).



Fig. 88: *Stardew Valley* (2016)

Por otra parte, teniendo en cuenta la capitalización del videojuego por parte del jugador, para limitar la sobreexplotación del sistema, el diseñador estableció un número máximo de dos regalos semanales a cada uno de los aldeanos. De forma que las relaciones, como suele ocurrir en la realidad, requieren un tiempo para ser trabajadas. Para que además no fuera una relación unilateral, los aldeanos también nos pueden regalar ítems aleatoriamente, o mandarnos recetas y cartas a menudo para demostrar su interés y afinidad, estos regalos no sólo aparecen como un signo de amistad y afinidad con el resto de personajes, sino que también suponen una recompensa puesto que en ocasiones son elementos que nos permiten desbloquear

más trayectos dentro de videojuego, como en el caso un vecino nos envía una receta o un regalo al buzón de la granja (Fig. 89,90).

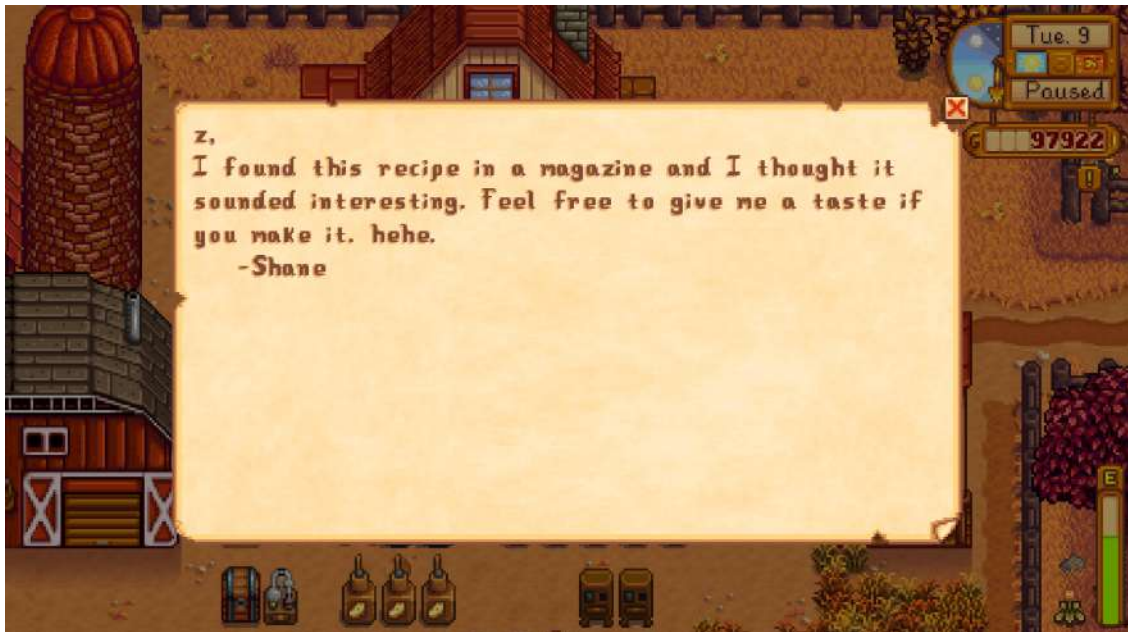


Fig.89: *Stardew Valley* (2016)

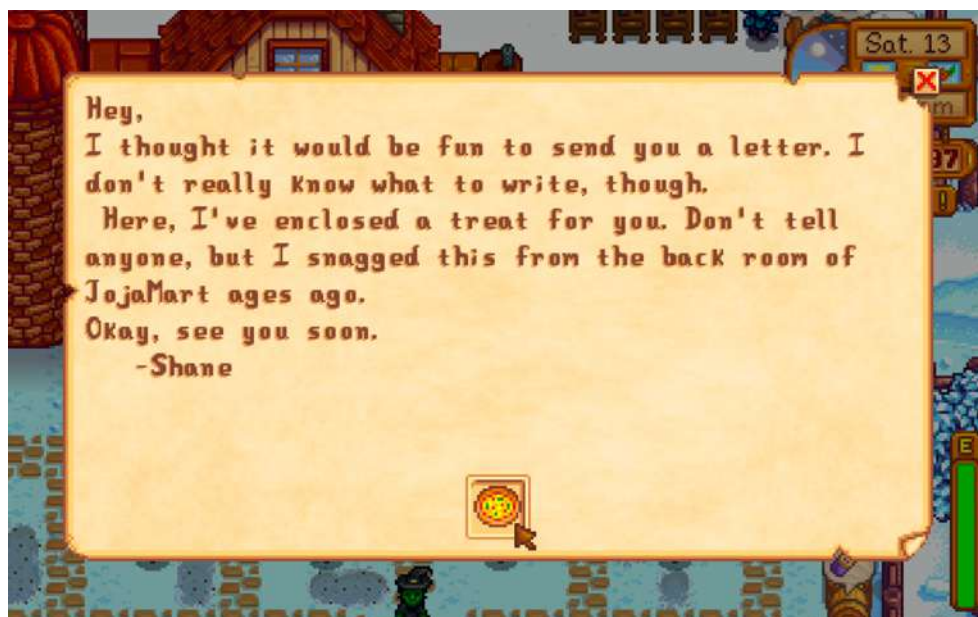


Fig.90: *Stardew Valley* (2016)

Cuando el conocimiento del jugador trasciende a la ficción y el sistema que muestra el videojuego por medio de leer foros, las wikis o seguir vídeos y retransmisiones (), ya puede conocer los elementos que pueden repercutir en la relación con los aldeanos.

Incluso puede saber cómo va a ser el comportamiento de su futura pareja sentimental en la granja, si le hará cafés por las mañanas y su propia rutina. El jugador de *Stardew Valley*, teniendo un amplio conocimiento del sistema, puede sacar ventaja y sistematizar cuantos regalos puede producir y ofrecer a cada aldeano durante la semana, el usuario, en su lado más emocional, más asociado al avatar no tomará mucho en cuenta esto, pero el jugador completista querrá aumentar la afinidad con todos los personajes al máximo, porque sólo así obtendrá mayores beneficios. El usuario jugador, construido en su máximo exponente, instrumentaliza a los personajes.

Al igual que los personajes de *Stardew Valley* suponen un medio para hacer crecer nuestra granja, nuestra propia granja también es un medio para favorecer la socialización y las relaciones con el resto de personajes. Como cuando producimos cerveza artesana para Pam (3.2.3.P) (Fig.91)



Fig.91: *Stardew Valley* (2016)

Podemos afirmar así que el espacio, el tiempo y los ítems son elementos fundamentales para la construcción narrativa de nuestro avatar usuario y las relaciones con otros personajes. Además, cada personaje tiene asignados espacios, representados por sus casas o los lugares que frecuentan (3.3) y tiempo; representado por las rutinas y los horarios habituales de cada uno de los personajes (3.5.3). Los personajes se expresan mediante emoticones o textos que como jugadores

percibimos a través de la capa operacional con la función de decodificarlo y resultar en un impacto en nuestra identidad como avatar en la ficción.

Cuando tenemos conocimiento de los tiempos de cada personaje y los espacios donde se encuentran, además de los ítems que los agradan podemos construir el trayecto narrativo perfecto para construir una relación con estos. Las reglas narrativas que gobiernan sobre estos personajes también crean una realidad agrídulce en la que parece que tengan consciencia de estar encerrados en un pueblo, donde existe una rutina inevitable y muchos de los personajes expresan disconformidad e incluso signos de depresión, sensación que acaba permeando en el propio usuario a través de la experiencia de juego.

4.1.2 Generación de trayectos a través del espacio

En *Stardew Valley* podemos considerar la existencia de dos espacios muy diferenciados. El primero de estos espacios sería nuestra propia granja (3.3.1), es el espacio que podemos modificar a nuestro antojo, trabajarlo, es el lugar donde vivimos y producimos. En segundo lugar, está el resto de espacios, como Pueblo Pelicano (3.3.3) y otras zonas, donde viven los personajes con los que nos relacionamos y donde realizaremos otra gran variedad de acciones.

Nuestra granja en *Stardew Valley* es una misión en sí misma, el videojuego no nos dice en ningún momento lo que tenemos que hacer, pero la granja tiende a convertirse en una proyección del usuario: sus preferencias estéticas, su estructura, la cantidad de ítems presentes, etc.... En *Stardew Valley* la granja no es el único lugar en el que podremos construir elementos, podemos hacer uso del resto del valle para dejar barriles, construir vallas, etc. (Fig.92). Esto supone una apropiación del espacio fuera de nuestra granja.



Fig.92: *Stardew Valley* (2016)

En primer lugar, podemos decidir qué tipo de granja queremos trabajar, (3.3.1) el tipo de granja que elijamos influirá en los distintos beneficios que ésta nos puede dar con el apoyo de las habilidades que desarrollemos. La granja normal (3.3.1.A), por ejemplo, es la más adecuada para aquellos que quieren el máximo terreno aprovechable, permitirá una mayor construcción de edificios y cultivos. Esta granja posee una estructura plana y cuadrada, sin desniveles, con pequeñas masas de agua a los lados.

Mientras que el espacio en la ficción está por explorar y con limitaciones visuales, en la interfaz aparece un mapa y nuestra posición actual, una vista de pájaro (Fig.12). Todo el espacio que está fuera de la ficción lo consideramos un espacio de navegación. Este espacio no está vivo, pero sí navegamos por él, realiza cambios en la ficción y contiene información. El espacio de la interfaz se diferencia con el de la ficción porque no está mediado por unas reglas, sino que las reglas aparecen de forma explícita para aportar información. La interfaz supone el principal lugar donde el jugador puede realizar cambios que afecten a la experiencia de juego de *Stardew Valley*.

La estructura que opera entre el sistema y la ficción divide los espacios de *Stardew Valley* en una cuadrícula. Cada ítem (3.4) o personaje (3.2) ocupa uno de estos cuadrados, lo mismo ocurre con el espacio de los cultivos. Si este cuadrado aparece

en rojo es porque no es terreno utilizable, por el contrario, si está en verde es trabajable. Esta estructura operacional en forma de plantilla permite organizar el espacio de una forma matemática. El usuario jugador posee un conocimiento más allá de los espacios que explora, la capa operacional que cubre la ficción da ese extra de información mostrando la posibilidad de interacción con el espacio. En Fig.93 el usuario jugador puede saber, gracias al icono de un sobre, que ha recibido una carta en el buzón, lo que permitirá redirigir la acción al usuario avatar, encargado de extraerla y facilitar su lectura.



Fig.93: *Stardew Valley* (2016)

Por otro lado, tenemos la capa funcional que también consideramos un espacio, no está presente en la ficción. Esta capa funcional se refiere a todas las pantallas que detienen el paso del tiempo interno del videojuego: menús, pantallas de pausa, de inicio, etc.... A este espacio lo llamaremos navegación, el usuario jugador navega por la interfaz para descubrir las distintas opciones que se le presentan, en la interfaz el diseñador puede dar información sobre las reglas y puede presentar opciones que transformen la experiencia de juego como modificación del sonido, de los cuadros de textos, etc. (Fig.94). Normalmente, esto afecta exclusivamente a la experiencia de juego del usuario jugador, que a su vez afecta directamente a la ficción que experimentamos a través del avatar.

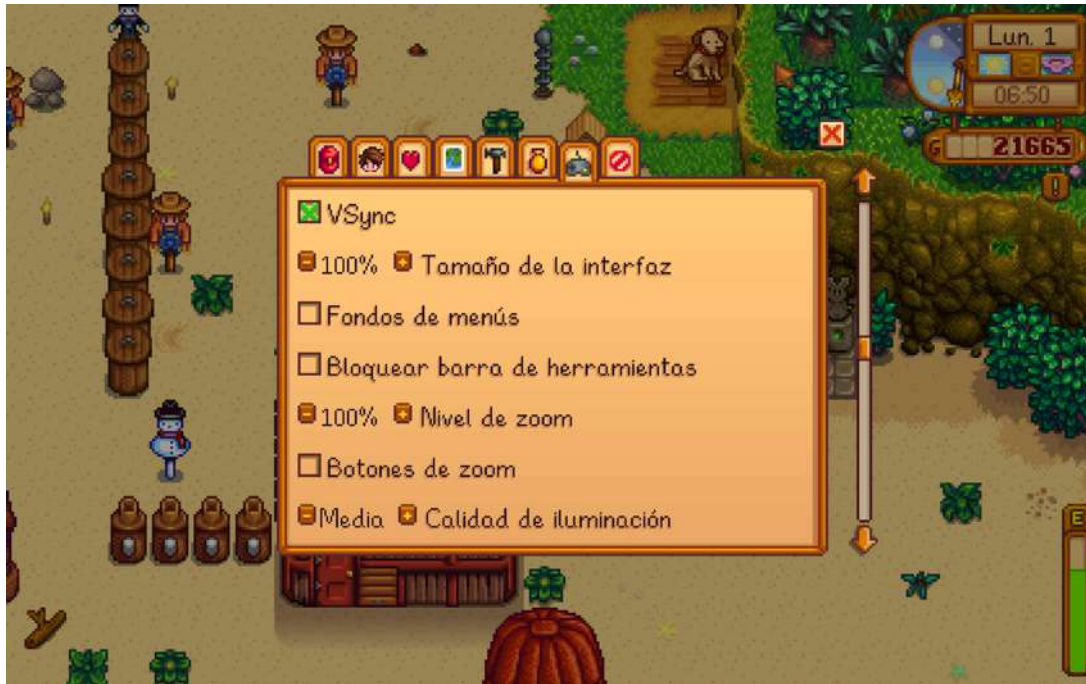


Fig.94: *Stardew Valley* (2016)

La música, que consideramos parte del espacio sonoro de *Stardew Valley*, emana casi en su totalidad del espacio funcional del videojuego. Además, desde el menú podemos modular su volumen y decidir si queremos escucharla.

La mayoría de la música en *Stardew Valley* es extradiegética, en este caso dentro del sistema, pero no dentro de la ficción. Las piezas musicales compuestas por el autor potencian la personalidad de los personajes, así como los espacios en los que nos encontramos. Cada estación (3.5.1) tiene tres temas musicales distintos que aportan un distinto sentimiento que nos influye psicológicamente en las acciones que realizaremos en la granja: la música que suena en verano (3.5.1.B) nos anima a trabajar y cosechar productos de la granja, mientras que la de invierno (3.5.1.D) invita a estar en casa reflexionando, o paseando por el valle, del mismo modo no podemos cosechar productos en esta estación, así que nuestras potenciales acciones se encuentran estrechamente relacionadas con el espacio sonoro.

La música diegética la podemos descubrir cuando interactuamos con algunos personajes y tocan instrumentos en ciertos eventos (Fig. 95.), como cuando Sam (3.2.2.I) da un concierto en base a nuestras preferencias musicales, también cuando interactuamos con ciertos ítems como máquinas recreativas (3.4.10). También hay un

ítem en *Stardew Valley* que se encuentra en el Salón Fruta Estelar (3.3.3.F), la gramola, que permite escuchar la música extradiegética dentro de la ficción



Fig.95: *Stardew Valley* (2016)

Dentro de la capa funcional hay distintos elementos representados en la interfaz. Denominamos a estos elementos ítems ya que son interactivos para el usuario jugador y tienen una función descriptiva y funcional. Dentro de esta capa observamos distintas acciones con las que podemos interactuar como jugador, para conocer e incluso modificar algunas opciones de nuestra experiencia de juego. De este modo estamos abandonando encarnar nuestro avatar y abandonamos momentáneamente el mundo de ficción para entrar en un mundo de navegación (Fig.96). En el momento que elegimos salir del juego abandonamos completamente la diégesis del videojuego y pasamos al mundo real. Este espacio de navegación está dividido en distintas secciones:

- Objetos importantes
- Jugador
- Aldeanos
- Mapa
- Creación
- Colecciones

- Opciones:
 - General
 - Sonido
 - Gráficos
 - Controles

- Salir del juego

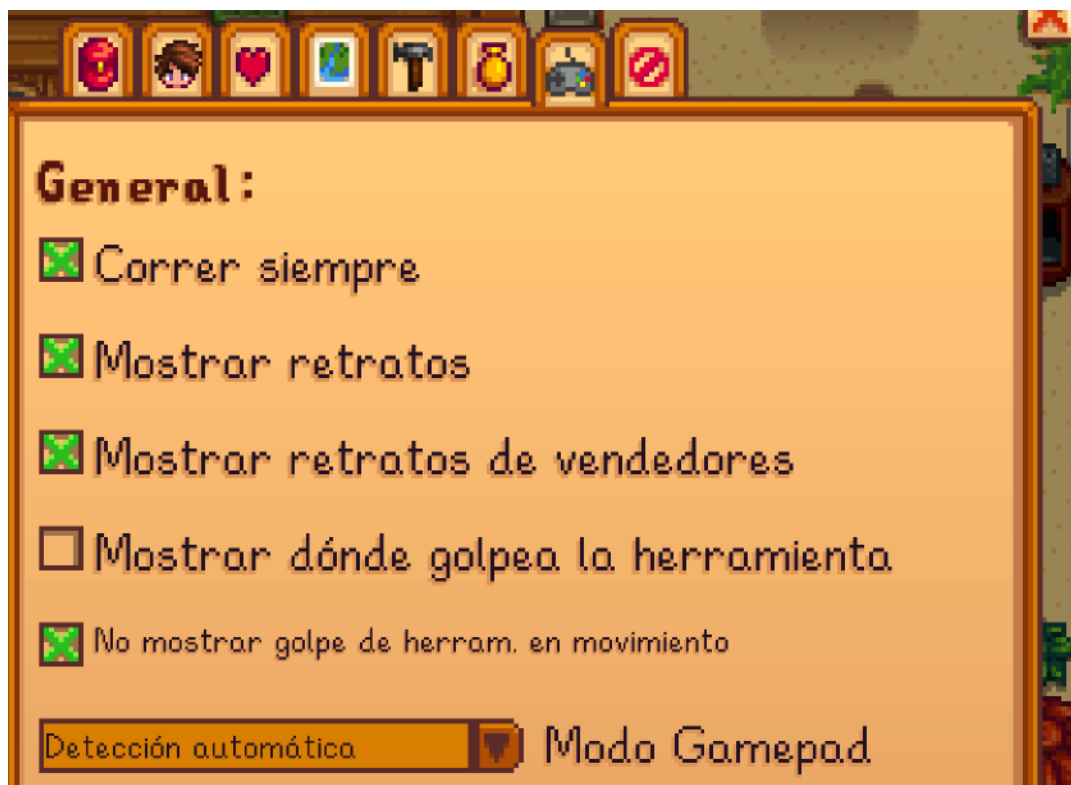


Fig.96: *Stardew Valley* (2016)

4.1.3 Generación de trayectos través de los ítems

Los ítems son un elemento narrativo de *Stardew Valley* que incluimos en la fórmula de personaje, espacio y tiempo. Como expusimos en el análisis descriptivo (3.4), en este caso el ítem es un elemento en *Stardew Valley* que aparece como un recurso, como en el resto de los videojuegos, un recurso intercambiable, permanente o fugaz, que tiene algún tipo de utilidad y función dentro del marco lúdico-narrativo.

Al encarnar identidad usuario avatar utilizamos los ítems (Fig.97) como un modo de interactuar con el entorno, los ítems tienen la cualidad de que pueden ser creados, recogidos, utilizados por nosotros mismos. Su clasificación, según su utilidad y función, es muy variada. Tenemos, por ejemplo, ítems que son puramente consumibles (3.4.5), otros que son herramientas (3.4.1) para trabajar nuestra granja y otros que podemos donar al museo local (3.4.7) a cambio de otros ítems, cada ítem tiene una utilidad distinta y suelen estar interrelacionados.



Fig.97: *Stardew Valley* (2016)

Un ítem puede desbloquear diversos trayectos para construir la narración, desde aumentar la afinidad con un personaje hasta desbloquear la entrada a una cueva en el desierto. Así, los ítems se convierten en nodos adicionales que nos hacen avanzar dentro de la experiencia de juego. Los ítems interactúan de forma narrativa y estética con el resto de los elementos, asociándose también a eventos especiales (3.5.2). Hay ítems que nos permiten modificar nuestra apariencia (3.4.6), otros nos permiten modificar la apariencia de nuestra granja y del resto del pueblo y algunos incluso nos permiten modificar elementos tan aleatorios como el tiempo climático o incluso la

aparición de monstruos en nuestra granja (Fig.98). Los ítems desencadenan múltiples posibilidades narrativas.

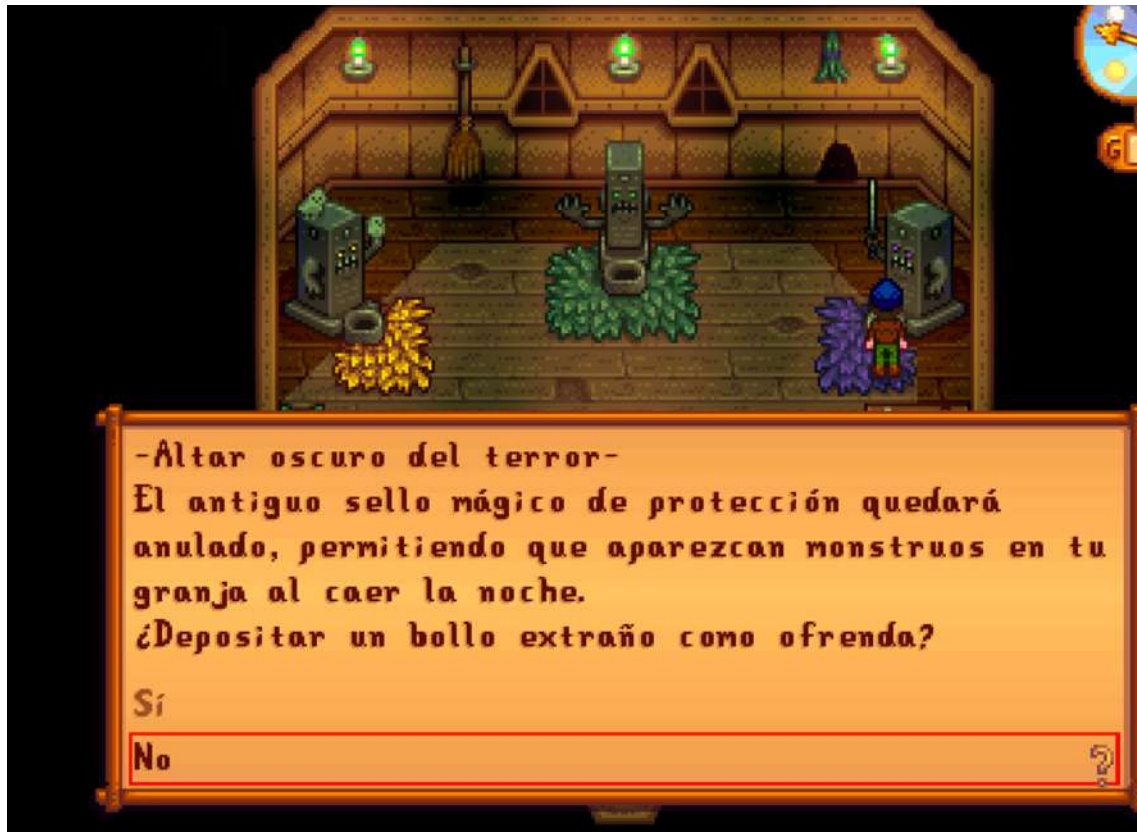
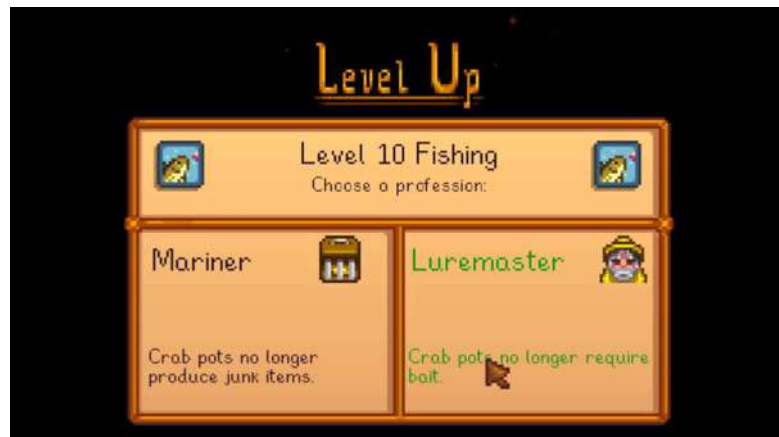


Fig.98: *Stardew Valley* (2016)

Las habilidades de nuestro avatar, representadas a través de la interfaz también las consideramos ítems que se relacionan con nuestro avatar, ya que desencadenan nuevos trayectos que se traducen en nuevos ítems y mayores posibilidades narrativas para desbloquear otros trayectos. El usuario jugador interactúa con estos ítems en la interfaz, por ello, estos no aparecen de forma tangible para el usuario avatar. Estas habilidades permiten a nuestro avatar especializarse en profesiones, cada una de estas con distintos beneficios. A la hora de escoger una profesión, por ejemplo, en nuestras habilidades de pesca, nos podemos especializar en la búsqueda de tesoros o en el precio con el que podemos vender el pescado, pero también tenemos la posibilidad de elegir efectos beneficiosos sobre las trampas de marisco que colocamos en la costa (Fig.99). Subir de nivel nos proporcionará obtener nuevas recetas relevantes en nuestra profesión y así crear nuevos ítems (Fig. .100).

Fig.99: *Stardew Valley* (2016)Fig.100: *Stardew Valley* (2016)

En la interfaz podemos observar el avance de nuestras habilidades (Fig.101), e incluso se nos asignan distintos rangos dependiendo de los trayectos que hemos tomado para mejorar nuestras técnicas en la granja. Estas habilidades se dividen en Agricultura, minería, recolección, pesca y combate y forman parte del desarrollo de nuestro avatar con relación a los ítems, dando lugar a nuevos trayectos: desde crear nuevos ítems, hasta incrementar el valor de estos al venderlos en la caja de envíos. Las nuevas habilidades adquiridas se denominan en *Stardew Valley* como profesión, lo que se traduce a nivel juzgable con un incremento de las estadísticas, visible en la interfaz.



Fig.101: *Stardew Valley* (2016)

Los ítems, además de ser piezas claves para la construcción del usuario avatar, se convierten en un recurso fundamental para construir la identidad del usuario jugador. La estructura operacional nos informará en ocasiones del valor de cada ítem, por ejemplo, en la tienda de Pierre aparecerá el precio de las semillas y otros productos que compremos, por otra parte, el menú al que accedemos a través de la interfaz, en colecciones, nos mostrará todos los ítems que han pasado por nuestras manos, perfectamente clasificados: verduras, minerales, etc....

Si depositamos materiales para enviar, al final del día nos aparecerá una pantalla con el rendimiento económico de nuestros productos (Fig.102), lo que nos dará la idea de cuáles son los más valiosos. Además, en el menú aparecerá cuál es el máximo de dinero que hemos acumulado desde que fundamos la granja.



Fig.102: *Stardew Valley* (2016)

Toda esta información potencia el aspecto administrativo y estratégico sobre nuestra granja, a más información y visibilidad del rendimiento económico que obtenemos de los productos, hay una mayor posibilidad de continuar su producción. Cuando el usuario tiende más hacia la identidad jugador, los ítems cobran una mayor importancia en su experiencia de juego, al igual que para el que quiere construir relaciones, se preocupa en saber cuáles son los ítems preferidos de cada aldeano, el que está interesado en los ítems busca la forma de obtener ciertos ítems de algunos aldeanos.

La colección está muy presente (Fig.103), en esta pantalla incluso podemos ver ítems de forma velada que aún no han pasado por nuestras manos. De todos modos, la única forma que tenemos de completar la colección es si depositamos al menos una vez cada ítem en la caja de envíos. El único modo de conseguir *gal* en *Stardew Valley* es en efecto, depositando los ítems en el arcón (Fig.57) o completando misiones. Ambas vías requieren interacción con la granja o con el resto de aldeanos. Se potencia así la idea de sistema dentro del sistema.



Fig.103: *Stardew Valley* (2016)

Algunos ítems solo se pueden conseguir si nos relacionamos con ciertos aldeanos o ítems y nos dan ciertas recetas para cocinar. Por ejemplo, el estofado de judías es una receta exclusiva que sólo podremos conocer gracias a Pan (3.2.3.P), y del mismo modo, la televisión (3.4.3.A) también nos brindará información acerca de ciertas recetas, desencadenando la producción de ciertos trayectos que nos llevarán a buscar los ingredientes de esta receta, que a su vez nos resultará útil para obtener un plato de comida (3.4.5.D) requerido por algún personaje, por ejemplo, un oso que vive en el bosque y los requiere (Fig. 104).



Fig.104: *Stardew Valley* (2016)

En Isla Jengibre (3.3.7), una isla a la que se nos da la posibilidad de acceder después de arreglar el viejo barco de Willy (3.2.2.V), la principal moneda de cambio serán las nueces doradas que, dependiendo de la cantidad que se nos pida tendrán distintos usos para desbloquear trayectos a nuevos espacios en la isla (Fig.105).



Fig.105: *Stardew Valley* (2016)

Los ítems están presentes en todas las capas del videojuego. En la capa de ficción aparecen como una finalidad descriptiva y estética, susceptibles de interacción con nuestro avatar. En la capa operacional es donde tienen una mayor presencia, puesto que definen los deseos de ciertos personajes como veíamos en Fig. 104 y sirven de referencia cuando observamos que poseemos en la mochila, o las semillas que vamos a plantar en nuestro huerto. Finalmente, en la capa funcional, dan cierta información referencial al usuario jugador.

4.1.4 Generación de trayectos a través del tiempo

El tiempo que transcurre en la capa de ficción lo vamos a definir como tiempo interno, es el tiempo de las acciones del avatar que controlamos y durante el que construimos narraciones por medio de la exploración y la interacción con otros elementos de juego. El tiempo en *Stardew Valley* se interrelaciona con el resto de elementos del videojuego como los personajes, ítems y espacios. El tiempo se relaciona estrechamente con el espacio en *Stardew Valley*, transforma el espacio, ya sea por los personajes que se encuentran en determinados días y horas o por la apariencia estética.

El tiempo en *Stardew Valley* se divide en cuatro estaciones con veintiocho días cada una de estas (3.5), en cada estación los personajes tienen distintas rutinas, ocurren distintos eventos y los productos de la granja también cambian, la forma en la que gestionamos nuestra granja también cambiará. Por ejemplo, el videojuego inconscientemente nos orienta hacia la construcción de relaciones durante el invierno (3.5.1.D). Si no disponemos del invernadero, en invierno no podemos cultivar nada en la granja, tan sólo cuidar de los animales y plantar ciertas semillas invernales. El verano (3.5.1.B) parece ser la estación que más trabajo tiene en la granja. El verano es un momento de explosión para las cosechas, seguida por el otoño y la primavera. En invierno, sin embargo, se para todo y supone una gran oportunidad para activar otros trayectos y espacios como las minas o las actividades de pesca. También existe un calendario que nos informa sobre los cumpleaños de los aldeanos, así como de los eventos que se celebran durante la estación, motivándolos a conseguir ciertos ítems que puedan apreciar en su cumpleaños y prepararnos para el evento, respectivamente. (Figs.58,59,60,61)

Por otra parte, cada personaje tiene una rutina diaria (3.5.3) que define lo que hacen en cada estación y donde podremos encontrarlos. Es posible hacer un seguimiento de estos visitando a distintas horas del día los espacios que frecuentan. Además, ciertos edificios abren y cierran a distintas horas, dentro de la ficción tendemos a adaptarnos a los horarios de Pelican Town, de una forma natural sabemos que será mejor

relacionarnos con gente del pueblo en sus casas durante el día, comprar en la tienda (3.3.2.A) y dejar para la tarde acudir a las minas (3.3.3.A) o hablar con ciertos personajes en el bar (3.3.2.F).

Cuando el usuario tiende más a la identidad de jugador consultará y tendrá más presente los horarios de cada personaje, potenciando la idea del sistema en oposición a la del avatar, que puede generar situaciones de modo más emergente al desconocer ciertos detalles. En Fig.106 podemos ver un *mod* creado por un usuario de *Stardew Valley* para indicar dónde se encuentra cada personaje a tiempo real dentro del mapa que podemos consultar a través del menú, maximizando así la figura del usuario jugador como una entidad que tiene control absoluto sobre el espacio y el tiempo dentro de la experiencia de juego.

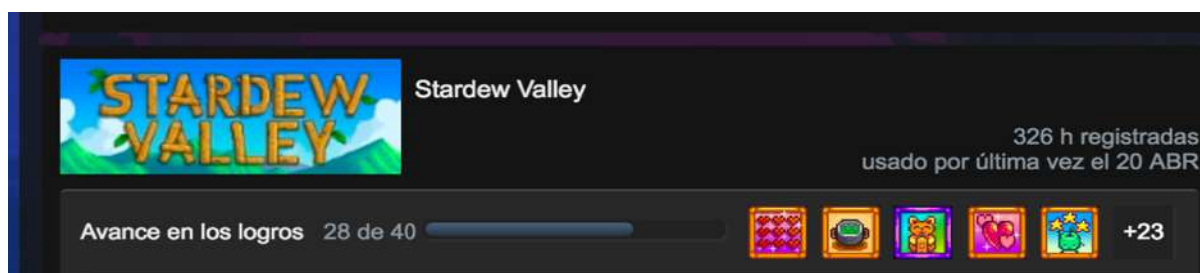


Fig.106: *Stardew Valley* (2016)

El tiempo de la ficción hace fluir la narración mientras que el que transcurre en la interfaz del sistema lo detiene, sigue siendo tiempo de juego, pero no hay cambios en la ficción, congela el tiempo. La capa operacional a veces congela el tiempo a la hora de realizar acciones. El tiempo que transcurre en la capa del sistema se podría definir como una suma del tiempo interno del juego y el tiempo que el usuario-jugador navega por la interfaz del sistema, lo que pone de relieve de forma muy clara cómo se organizan las distintas capas que proponemos en nuestro análisis metodológico:

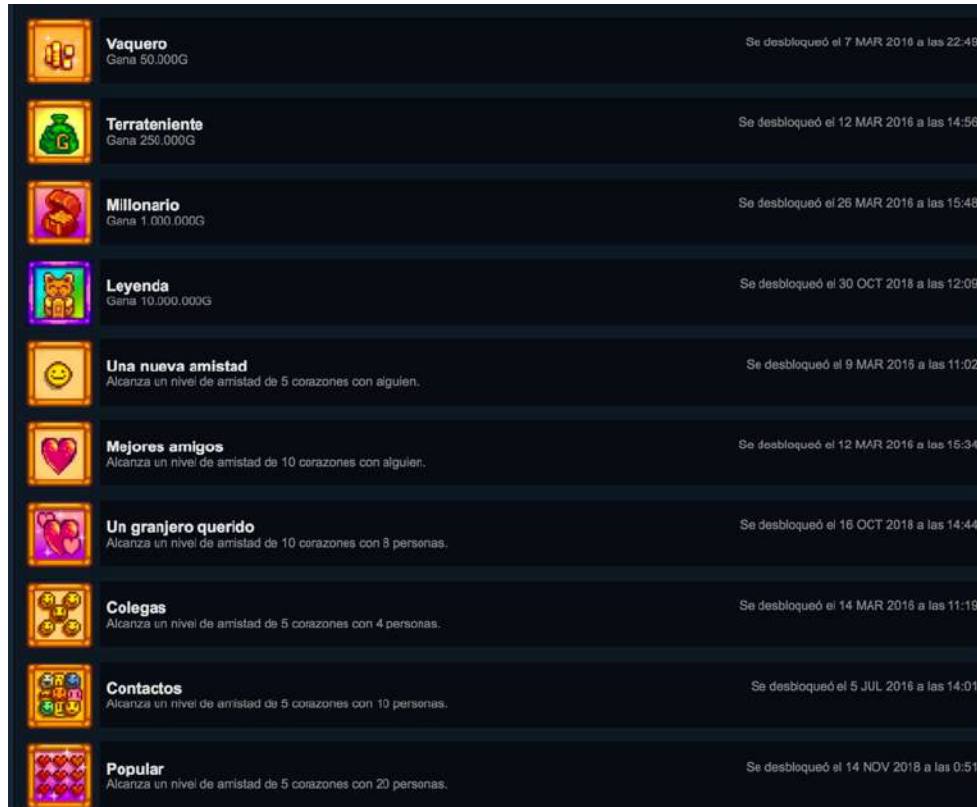
Stardew Valley no es de esos videojuegos en los que transcurrimos un mayor tiempo en la capa de sistema que en la ficción, ya que posee una capa operacional que permite un mayor desarrollo ficcional y del tiempo natural. Sin embargo, hay videojuegos que operan en gran medida desde el sistema, sobre todo videojuegos de estrategia como *FTL* (Subset Games, 2012) o *Sid Meier's Civilization* (Sid Meier, 1991), en la que el usuario jugador pasa la mayoría del tiempo planeando una estrategia en su turno que luego se hará patente de forma narrativa en la capa ficcional. Otros videojuegos, como *Animal Crossing* (Nintendo, 2001), dan la posibilidad de sincronizar el reloj interno del videojuego con el de la realidad, coincidiendo las mismas estaciones del año y el transcurso de las horas. De todos modos, este reloj siempre podía ser modificado por el usuario para su beneficio. En las opciones de la consola, permitiendo a algunos usuarios los famosos viajes en el tiempo, que dieron lugar a ciertas polémicas entre la comunidad de *Animal Crossing*.

Aunque las acciones del jugador en este caso, no refiere directamente al juego podemos decir que el tiempo en el que un usuario está navegando por wikis, por foros y por comunidades de juego para conocer claves y datos sobre *Stardew Valley* podría también considerarse tiempo de juego, aunque no aparece cronometrado dentro del sistema. Muchos usuarios de videojuegos consultan guías y wikis durante su tiempo de juego. Este tiempo adicional que pasamos como usuarios conociendo la comunidad y todo lo que está en torno al videojuego trasciende y afecta a nuestra propia gestión del tiempo así que podemos concluir y considerarlo parte de la experiencia de juego. El tiempo del jugador, o tiempo externo aparece recogido en las interfaces de las distintas plataformas o consolas a través de las que jugamos:



Img. 2: Steam (2020)

Así mismo, cuando ganamos un trofeo o un logro también aparece en la hora exacta que lo hemos conseguido, avanzando hacia otra capa, hacia el propio tiempo real del usuario: un tiempo cero, aquel que transcurre al margen de la ficción y el sistema.



Img. 3: Steam (2020)

4.2. Construcción de la expresión y narraciones mediadas dentro del laberinto

Una vez hemos determinado cuáles son los trayectos que dan lugar a la experiencia de juego a través de los distintos elementos formales del videojuego, vamos a ver cómo el usuario interpreta y construye la narración conectando e interrelacionando cada uno de estos trayectos que forman el “laberinto”, una metáfora que asociamos a su propia expresión.

Podríamos analizar la narrativa de videojuegos en dos procesos, en primer lugar, el que ocurre dentro del videojuego, a través del dispositivo externo por el que lo estemos jugando. Dentro de la ficción y gracias al sistema podemos realizar una reescritura, lo que denominaremos narración mediada. El usuario construye una narración por medio de sus acciones dentro de la ficción, el sistema, también media sobre cómo se realizan estas acciones, aporta información al usuario y potencia el control sobre la experiencia de juego.

El usuario entra en el videojuego, en el laberinto, para producir esa narración mediada en base a los elementos que componen la experiencia de juego. A este proceso lo vamos a denominar tensión entre avatar y jugador y construcción de la expresión en el interior del laberinto. El segundo, ocurre en el exterior del videojuego cuando el usuario expresa esa narración mediada a través de la comunidad, convirtiendo la experiencia de juego en otra ficción insertada en una plataforma que actúa como sistema. Se produce de este modo una reontologización del videojuego. El término reontologización lo utiliza Luciano Floridi (2013:6) para explicar cómo el ser humano poco a poco se va reapropiando de la tecnología para adaptarla a su mejor uso y darle nuevos significados.

En este segundo proceso que se da fuera del videojuego, la comunidad, a través de distintas plataformas digitales, actúa como una subcapa que media entre el videojuego y la realidad. El videojuego no puede ser ajeno a la existencia de una comunidad, que a través de su presencia en las plataformas digitales determina la expresión y la visión general del videojuego. En el momento que el usuario construye la narración mediada dentro del videojuego y decide utilizar una plataforma intermediaria para transmitirla, está convirtiendo esa narración en expresión y del mismo modo, esa expresión está en gran parte mediada por la comunidad que permite ese proceso de transmisión a través de espacios como foros, *YouTube* o *Twitch*. De este modo se produciría una segunda narración mediada en el exterior del laberinto.

4.2.1 Activación de los trayectos y construcción de la narración por parte del usuario en el videojuego

El usuario, gracias a las herramientas dadas por el diseñador durante la experiencia de juego, es capaz de generar una expresión, la narración mediada del usuario la consideramos contenido expresivo, porque siempre será distinta para cada usuario. En el videojuego el usuario entra en la ficción a través del sistema, que hace de medio entre la realidad y la ficción.

El proceso de lectura y el de reescritura se dan al mismo tiempo en el momento en el que la identidad avatar y la identidad - jugador confluyen durante la experiencia de juego. Este proceso describe cómo el usuario actúa y activa los trayectos dentro del laberinto, a partir un proceso de lectura, tanto del sistema como de la ficción, hay una reflexión e inmediatamente una reescritura a través de los elementos de juego que vinculan a los distintos trayectos que podemos tomar en el laberinto. La activación de trayectos dentro del videojuego es posible gracias a la capa operacional, que actúa como una capa intermedia entre la ficción y el sistema que posibilita llevar a cabo las acciones dentro de la ficción y, por tanto, es una herramienta fundamental para construir la narración mediada.

Las herramientas que utiliza el diseñador en *Stardew Valley* para construir la narración permiten al usuario expresarse de varios modos, sin embargo, existe una fuerte tensión interna en el usuario con respecto a las dos identidades que hemos trabajado en el apartado anterior. En *Stardew Valley*, como en muchos otros videojuegos existe el conflicto entre lo que sentimos y lo que queremos obtener del videojuego y entre esa balanza se encuentra esa expresión inconsciente que acaba volviéndose más consciente a la hora de analizar la narración que produce el usuario. El proceso natural de reflexión sobre los valores que transmite un videojuego se pone de manifiesto en esta tensión, y a partir de esta reflexión nace una narración por parte del usuario que se convierte en expresión cuando es comunicada en la capa de la realidad. Podríamos decir entonces que la expresión emana de una reflexión “jugada” sobre un discurso que propone el videojuego.

Por ejemplo, *Stardew Valley* puede tener la contradicción de denunciar un discurso capitalista y al mismo tiempo, hacer que muchos usuarios lo conviertan en un juego puramente capitalista, esa es la mejor prueba de que la retórica procesal que proponía Bogost (2009) no tiene por qué llevar a una única lectura; gracias a la interactividad y a la experiencia de juego es posible llegar a otras lecturas. En nuestra investigación no nos vamos a centrar en el discurso que pretende expresar *Stardew Valley*, puesto que es irrelevante a la hora de aplicar nuestra metodología. Lo que queremos defender a través de este método de análisis es el modo en el que el usuario trabaja la respuesta expresiva a través del videojuego, independientemente de los valores del usuario o del propio diseño de juego. Todo videojuego tiene un discurso, manifestado a través de las mecánicas de juego y en muchos casos también en su narrativa embebida, pero cada usuario lo lee, reflexiona y lo interpreta de una forma distinta. Desde nuestra investigación tiene mucho más interés conocer cómo esa reflexión hace que el usuario genere una expresión, ya que queremos que este análisis metodológico pueda aplicarse al videojuego, y no sólo al caso concreto de algunos videojuegos como *Stardew Valley*, que por otra parte consideramos un excelente caso a partir del cual muchos usuarios construyen una expresión.

En el videojuego es posible una reescritura, en su estructura de laberinto, previamente se han generado infinitos trayectos para construir la narración. Una vez el usuario interactúa con los elementos y los combina, genera una narración mediada. La narración mediada es la narración única e intransferible de ese usuario, contiene los trayectos que ha activado éste en el sistema y en el mundo ficcional. El diseño de juego de *Stardew Valley* presenta una excelente conjunción de los elementos de juego para ofrecer la libertad al usuario para construir y expandir la narrativa.

Los cuatro elementos por los cuales *Stardew Valley* propone los trayectos suponen la base de cualquier construcción narrativa del videojuego, dentro de la interacción con estos elementos se produce una tensión ante la construcción de la identidad- avatar y la identidad usuario jugador. Esa tensión en la que se debate el usuario explorando la ficción y navegando por el sistema provoca un dilema dentro del usuario, de la que nace una incomodidad y una expresión semiconsciente como respuesta a su lucha

interna entre la asimilación de la ficción y el sistema. Esa misma tensión en la que se ve inmersa el usuario viene principalmente motivada desde la capa de la realidad y más concretamente desde la comunidad, en el proceso de decodificación del videojuego.

Cuando el usuario se vincula emocionalmente con el videojuego y del mismo modo tiene un amplio conocimiento sobre el sistema que rige ese videojuego la tensión entre ambas identidades crece y provoca que la reflexión sobre los valores del videojuego y, por ende, la interpretación de un discurso, se haga mucho más fuerte. La generación de trayectos en el videojuego va a estar motivada por las distintas combinaciones entre los elementos de juego: personajes, espacio, ítems y tiempo y la tensión que se genera entre nuestras acciones como avatar y como jugador. Todos estos elementos están interrelacionados y van a generar distintas narraciones en función de la combinación que haga el usuario. *Stardew Valley* está basado en fórmulas de combinación entre espacios, personajes, ítems y tiempo. Cada uno de estos elementos tiene un valor distinto según se encuentre en la capa de ficción o en la capa de sistema, siendo la capa operacional la que media entre ambas. Como pieza narrativa representativa en *Stardew Valley* para justificar la existencia de los cuatro elementos existen como un ejemplo paradigmático las misiones:

Las misiones son pequeños eventos en *Stardew Valley* que reúnen los cuatro elementos a tener en cuenta en el análisis formal del videojuego. Una misión siempre contendrá a un personaje que la requiera, un ítem que necesita junto con la recompensa, un espacio a donde deberíamos dirigirnos para proporcionarles ese ítem y conseguirlo y por último un tiempo para completar esa misión.

Las reglas determinan y hacen de nexo de unión entre los distintos elementos, dotan de un sentido a la jugabilidad y las mecánicas dentro de la experiencia de juego. Plantear las distintas alternativas dentro de las reglas para activar los trayectos y llegar a nuestro objetivo determina en gran medida la experiencia de juego. Y mucho más importante, la narración y la construcción de la expresión no ocurre cuando se completa la misión, sino que ocurre durante el desarrollo de ésta. El diseñador proporciona una puerta de entrada y otra de salida, pero el trayecto que realizamos

entre medias es completamente libre para el usuario. Esto aparece de forma muy clara en las misiones, si un habitante de Pueblo Pelicano nos pide un estofado de berenjenas, la única narración que aportará el diseñador es la proposición de la misión y el mensaje de agradecimiento que se nos dará cuando la completamos, todo lo que desarrollaremos hasta conseguir ese estofado de berenjenas, es generado de forma emergente* *nota a pie Juul*. Las misiones son un ejemplo de cómo se desarrolla la construcción de la narración dentro de un videojuego (Fig.107).

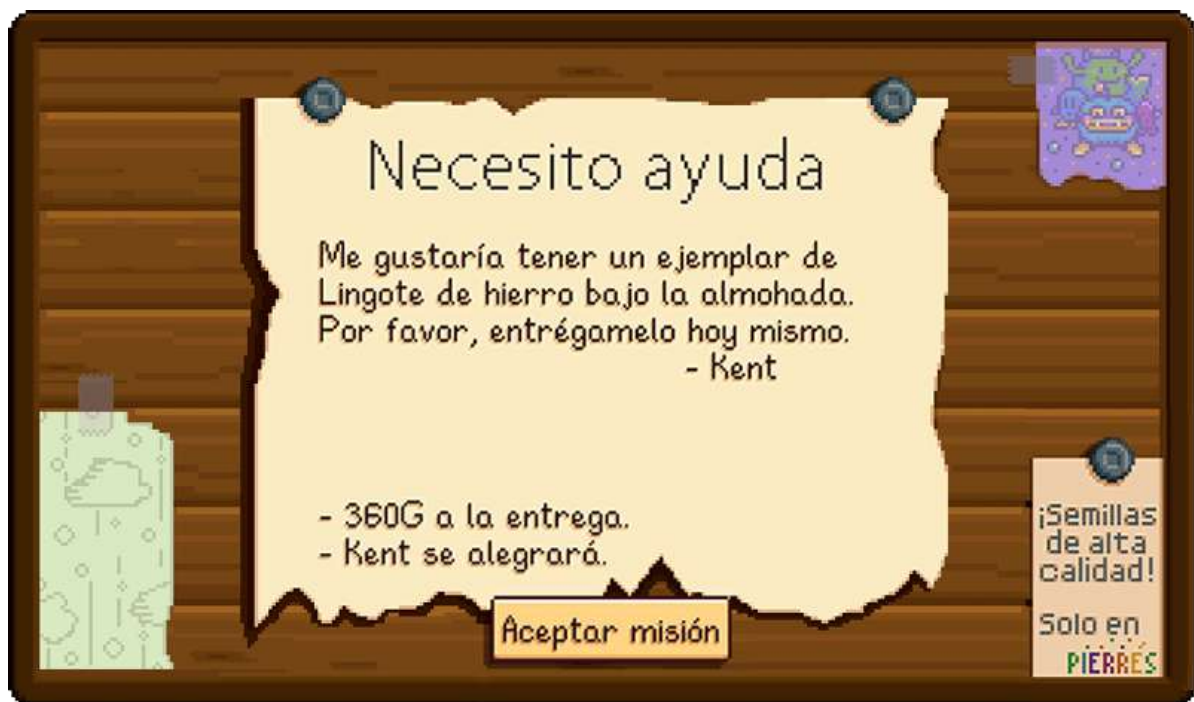


Fig.107: *Stardew Valley* (2016)

En Fig.107 podemos comprobar la presencia del personaje (Kent), del ítem (lingote de hierro), del espacio, tanto el lugar donde se encuentra Kent como el lugar o espacio donde encontraremos el lingote y por último el tiempo, en el mismo día. En la parte inferior veremos los dos resultados que implican completar ese trayecto. Por una parte, nos veremos recompensados con 360 *galds* y por otra, Kent se alegrará, lo que significa ganar mayor afinidad con él.

Cuando aceptamos una misión no hacemos más que aceptar la justificación de un trayecto que haremos o no a continuación. La generación procedural de misiones

estructura una necesidad de interactuar con los personajes y con la propia granja y el entorno, cómo si se tratara de una pequeña plantilla para crear pequeñas historias. Normalmente, las misiones del tipo “necesito ayuda”, generadas desde distintos personajes, serán de requerir ciertos ítems o de matar monstruos en las minas (Fig.108).

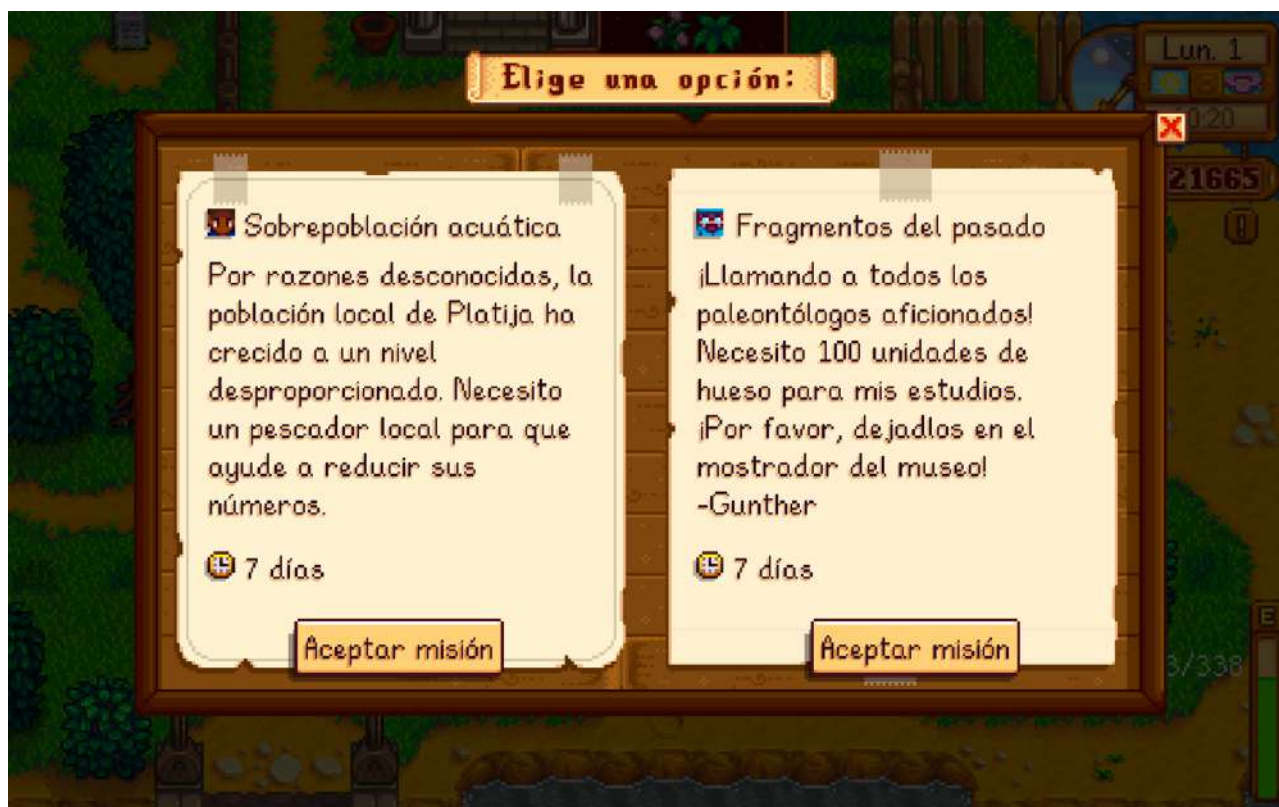


Fig.108: *Stardew Valley* (2016)

Las misiones que pueden llevar más tiempo si tienen una naturaleza única, incluso tienen nombre propio y aparecen bajo ciertas circunstancias, como por ejemplo haber saludado a veintiocho aldeanos en el pueblo (Img.4). Estas circunstancias pueden ser perfectamente enmarcadas en los trayectos, ya que implican cualquiera de los elementos previamente descritos en el análisis descriptivo como personajes, ítems, espacio y tiempo; De este modo observamos como la activación de ciertos trayectos para cumplir un requisito interno o misión, desencadena la obtención de nuevas misiones, que al mismo tiempo implicarán nuevos trayectos.

Presentaciones	Sería todo un detalle que te presentaras a los vecinos. Algunos se mueren de ganas de conocerte.	Misión introductoria	28 <i>personas</i> saludadas.	100 puntos de un cocinero NPC con
Cómo hacer amigos	Dar regalos es una gran manera de trabajar amistades. Apréndete los gustos de cada uno y serás popular en un abrir y cerrar de ojos.	Completa «Presentaciones»	Dale un regalo a alguien.	100 🍌
Cómo empezar	Si quieres llevar una granja tendrás que empezar por lo básico. Utiliza tu azada para arar, y luego usa un paquete de semillas en el suelo arado para plantar un cultivo. Riégalo todos los días hasta que esté listo para cosechar.	Paquete en tu casa al comienzo	Cultiva y cosecha una chirivía.	100 🍌
A la playa	Alguien llamado Willy te ha invitado a visitar la playa que hay al sur del pueblo. Dice que tiene algo para ti.	Correo, Primavera 2	Visita la playa que hay al sur del pueblo antes de las 17:00.	Caña de
Crianza animal	Robin, la carpintera local, vive al norte del pueblo. A cambio de materias primas y dinero, construirá edificios en tu granja. Necesitarás que te construya un corral o un establo para criar animales.	Completa «Cómo empezar»	Construye un corral. <i>Tener en cuenta que no es necesario comprar animales.</i>	100 🍌
Avanzar	A medida que adquieras experiencia, descubrirás nuevos objetos fabricables para aumentar tus beneficios y hacer tu vida más fácil. Un espantapájaros, por ejemplo, evitará que los cuervos se ceban con tus preciados cultivos.	Completa «Cómo empezar»	Alcanza el nivel 1 de agricultura y fabrica un espantapájaros.	100 🍌
	Hay un viejo pozo minero en las montañas al norte			

Img.4: Wiki de *Stardew Valley* (2021)

En *Stardew Valley*, hay otros modos de generar trayectos que no son tan obvios como las misiones y que además resultan mucho más fundamentales para el desarrollo de la experiencia de juego, a su vez desencadenando distintos cambios en nuestra identidad avatar y en nuestra identidad jugador.

El mejor ejemplo de modo que permite la construcción de los trayectos por parte del usuario es el Centro Cívico (3.3.2.B), este es un espacio abandonado al norte del pueblo que en antaño resultaba un lugar de reunión y gloria del pueblo, el alcalde Lewis (3.2.3.M) nos comenta que ahora se encuentra abandonado y en un estado deplorable. Pronto descubrimos que este lugar está habitado por unas misteriosas y benévolas criaturas llamadas Junimos (3.4.8.F), y tras encontrar el modo de traducir su extraño lenguaje podemos observar que podemos reconstruir este centro gradualmente si proveemos de los ítems necesarios que nos requieren (Fig.109).



Fig.109: *Stardew Valley* (2016)

Estos ítems (3.4), de distintas categorías, van a ser generados a través de la experiencia de juego, ya sea recolectando, generando productos artesanales a partir de nuestra granja, cultivos, geodas... De este modo podremos completar una serie de lotes que nos darán variadas recompensas, y no sólo eso, sino que si reconstruimos parcialmente cada una de las estancias del centro se abrirán posibilidades de nuevos espacios que podremos explorar.



Fig.110: *Stardew Valley* (2016)



Fig.111: *Stardew Valley* (2016)

El hecho de que el autobús del pueblo sea reparado por estos benévolos J únimos nos dará la posibilidad de explorar un nuevo espacio, el desierto (3.3.6), donde nos esperarán nuevas posibilidades narrativas (Fig.112). Mientras que completar el lote de ítems requeridos los habitantes de Pueblo Pelicano nos proporcionarán más afinidad con estos (Fig.110 y Fig.111)



Fig.112: *Stardew Valley* (2016)

A pesar de ciertos objetivos que provocan acontecimientos en el mundo de ficción, *Stardew Valley* propone los elementos y las herramientas para que el usuario construya su propia historia, sin necesariamente llegar a ningún final. *Stardew Valley* no tiene una finalidad conclusiva, la construcción narrativa alcanza hasta donde quiere el usuario que alcance y todo ello es palpable a través de la experiencia de juego. El diseñador propone un esqueleto de posibilidades para descubrir un mapa laberíntico de infinitos caminos en el que usamos los ítems, personajes, espacios y tiempo como llaves para abrir los cerrojos de estos trayectos. En *Stardew Valley* la narración podría construirse bajo el lema “todo lo que pasa entre el momento en el que aceptamos un objetivo y lo completamos”, y ciertamente es una afirmación que se aplica normalmente a la narrativa de videojuegos. En el caso de *Stardew Valley*, no sólo observamos que existan los elementos del videojuego y que sean fácilmente y fluidamente combinables, sino que también están dotados de sentido, de forma que importan al usuario.

La posición del diseñador en la generación de los trayectos se hace más palpable en la interfaz, a través la narración explícita que propone con los textos, en este caso podríamos decir que adopta varias personalidades dentro de la ficción. Por ejemplo, en la misión de saludar a todos los aldeanos parece que las palabras están en boca de Lewis (3.2.3.M), ya que es el alcalde del pueblo y puede animarnos a conocer al resto de aldeanos. El diseñador en este caso utiliza un personaje para hablar directamente al jugador, mientras que el personaje está hablando a nuestra identidad avatar. Esta pequeña misión se nos encomienda al inicio del juego y si la cumplimos ganaremos algo de dinero y también podremos conocer y presentarnos al resto de personajes.

Algunas misiones activan otros trayectos como recompensa, en el caso de investigar el Centro Cívico (3.3.2.B) (Img.4), un lugar crucial de desarrollo del pueblo, se desbloquea la posibilidad de que podamos visitar al mago Rasmodius (3.2.3.R) en su torre, que a su vez desbloqueará otras misiones que motivan la construcción de trayectos. De esta forma el videojuego puede orientarnos hacia ciertos objetivos de una forma orgánica y casual. Normalmente la curiosidad de nuestra identidad como avatar usuario, unida al ánimo completista del usuario jugador provocará que hagamos avanzar y fluir la experiencia de juego, por lo que ambas identidades

coexisten de forma necesaria en el videojuego, con la misión de motivar la construcción de la narración, de un modo u otro.

Arqueología	Gunther te ha preguntado si considerarías donar nuevos artefactos o minerales que descubras al museo. Dice que te compensará con objetos poco comunes.	Entra al museo con un mineral o artefacto en tu inventario.	Dona un artefacto o un mineral al museo.	250 🟡
Problema con las ratas	Algo raro pasa en el antiguo centro cívico... Investiga el centro cívico.	Activa la escena inicial del Centro Cívico entrando al Pueblo Pelicano desde la parada de autobús entre las 8:00 AM y 1:00 PM en un día soleado (Primavera 5+).	Ingresa al Centro Cívico y examina el pergamino dorado en la sala de manualidades.	En la mañana siguiente, una carta del Mago llegará a tu correo, activando la misión: "Visita al mago".
Visita al mago	Has recibido una carta del mago local. Afirma disponer de información sobre el antiguo centro cívico.	En la mañana siguiente, después de que examines el pergamino dorado en el Centro Cívico, recibirás una carta del Mago diciéndote que tiene información para ti.	Entra en la torre del mago.	El Mago te dará una poción que te permitirá leer el idioma de los Junimos.
Forjando el futuro	Si vas a seguir excavando deberías construir un horno.	En la mañana siguiente después de obtener una mena en las minas	Fabrica un horno.	

Img.4: Wiki de *Stardew Valley* (2020)

Cómo hemos podido comprobar, las misiones orientan al usuario a la hora de combinar los elementos presentes en el videojuego. Esos elementos de *Stardew Valley*, como hemos analizado previamente, tienen unas características que nos permiten como usuarios conectar con la ficción y formar parte del sistema. *Stardew Valley*, por medio de los trayectos que propone en forma de misiones y objetivos motiva la construcción de una narración. Estas misiones son completamente opcionales y son una forma de proponer realizar distintas acciones, normalmente desde el diseño de juego se tienen objetivos que motivan al usuario a realizarlas (Rogers ,2014), en este caso nos resulta especialmente notorio las acciones que resulten importante y conecten emocionalmente con el usuario, que repercutan en una serie de recompensa y que sirvan de aprendizaje y asimilación de los elementos de juego.

Para el usuario que juega a *Stardew Valley* los personajes se vuelven muy reales, pasan de ser un mero elemento narrativo que hace de herramienta a convertirse en una proyección emocional de ellos mismos o de personas que les rodean. El usuario de *Stardew Valley* inconscientemente se está expresando a través de las relaciones que mantiene con estos. La relación con los personajes pasa previamente por la dinámica de construcción de la identidad avatar y de la identidad jugador. Ambas identidades generan un conflicto y una tensión necesaria para la progresión narrativa.

Los personajes de *Stardew Valley* son susceptibles de generar empatía (Fig.113), una gran clave para la construcción narrativa en otros medios. En el videojuego no sólo podemos conocer sus historias, sino que también podemos tratar de ayudarlos. Realizar las misiones requeridas por los personajes nos reportará un doble beneficio, ganar la afinidad de ese personaje que nos agrada, y una recompensa que nos reportará otros beneficios en la experiencia de juego.

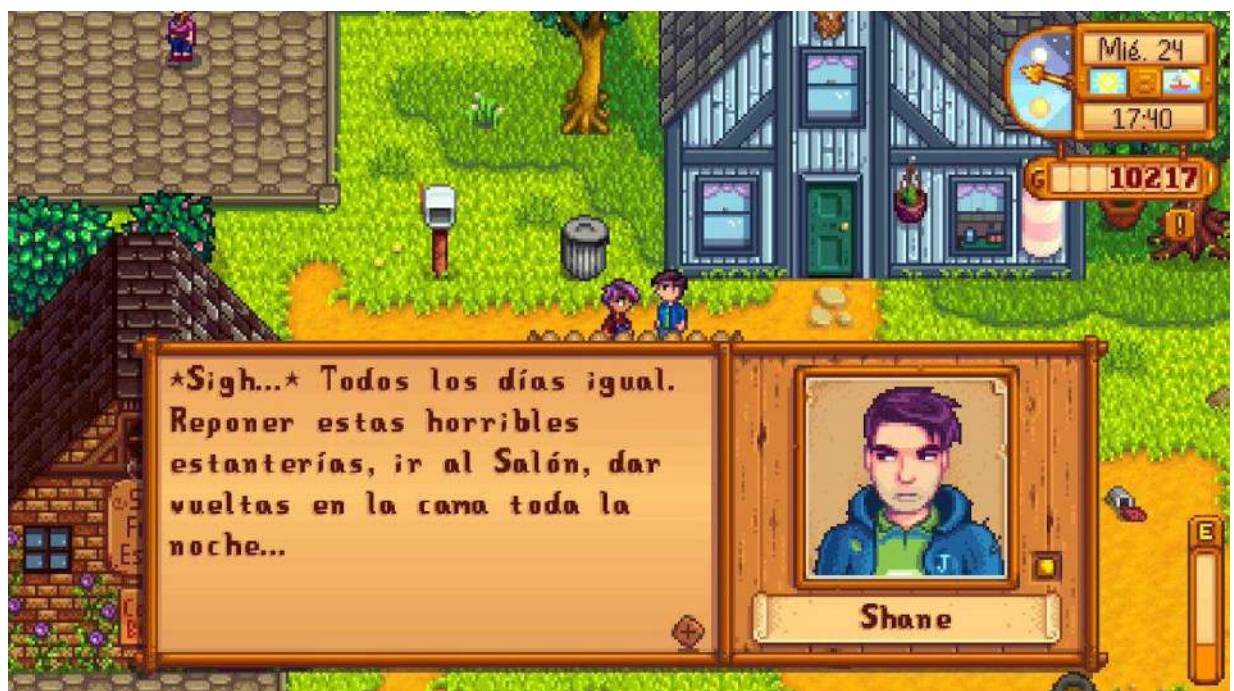


Fig.113: *Stardew Valley* (2016)

Cuanto más conocimiento tengamos sobre el mundo de ficción, más posibilidades tenemos de tratar de relacionarnos con todos los personajes, esto supone más beneficios durante la partida. Sin embargo, un usuario también puede no tener simpatía hacia un personaje, y por ende no mantener ninguna interacción con este. La tensión que se produce entre los sentimientos que nos acercan a unos personajes más que a otros y el hecho de las recompensas que podamos obtener más allá de lo emocional es una parte fundamental de la experiencia de juego. Son dos partes en *Stardew Valley* que están condenadas a ser inseparables.

En el videojuego se suele considerar que una buena mecánica es la que hace metáforas de la realidad de forma más aproximada. Aquella mecánica, que desde la realidad sea fácilmente identificable cómo una acción que produce un efecto determinado, aunque esté enmarcada en una ficción. Así como la ficción se ve afectada por el sistema, que lo decodifica al servicio del usuario, el sistema también se ve decodificado por la realidad. Los usuarios construyen wikis y guías para deconstruir cada parámetro del videojuego, como veíamos en las anteriores imágenes mostradas para estructurar las distintas misiones.

La experiencia de juego del usuario y el modo de generar los trayectos no sólo está condicionada por el videojuego y los elementos presentes en este. La comunidad y las nuevas plataformas de intermediación que se han ido popularizando a lo largo de los últimos años han puesto esa expresión, ese laberinto generado en la experiencia de juego, en primera línea como gran ejemplo que define el lenguaje de videojuegos. Un nuevo paradigma en el que observamos cómo no sólo se generan narraciones dentro del videojuego, sino que las narraciones se generan fuera del videojuego y se convierten en un nuevo medio perpetuado y potenciado por la comunidad.

4.3 Construcción de narraciones fuera del laberinto: narraciones mediadas y trascendencia

Una vez se ha generado la narración, esta se manifiesta en la realidad del usuario como una expresión. Todas las acciones que hemos realizado en el videojuego conforman la experiencia de juego que percibimos de forma conjunta como usuarios. Cuando hablamos de videojuegos a otras personas estamos expresando nuestra narración mediada de forma oral generando un relato. Hoy en día, gracias a las distintas plataformas digitales en internet, somos capaces de mostrar al mundo esa expresión, y de una forma tangible. No es necesario que simplemente, hablemos de nuestra experiencia de juego en pasado, lo podemos hacer en presente y ni siquiera tenemos que utilizar la palabra hablada, otros usuarios podrán ver en directo todos nuestros movimientos y acciones durante el juego e incluso participar e influir en la experiencia de juego. En este contexto, nos encontramos en un momento de producción a raíz de videojuegos masiva, en la que los usuarios utilizan al videojuego para realizar contenido informativo o expresivo (Wirman, 2009)

El videojuego, ciertamente es un medio narrativo al que podemos considerar sumamente expresivo. Precisamente, el hecho de que podamos considerarlo expresivo es gracias a su comunidad, que también forma parte del desarrollo del videojuego y que dispone de las herramientas necesarias para transmitir la expresión. Consideramos que un medio no puede ser expresivo como tal hasta que no dispone de un soporte que conduzca y transmita esa expresión. El videojuego es un medio narrativo que necesita del usuario para tener sentido. Justificamos desde este texto la creciente importancia del usuario y su contexto dentro de la comunidad para la transmisión de la expresión. La comunidad necesita del usuario para existir, pero el usuario necesita de la comunidad para transmitir la expresión que produce en forma de narraciones mediadas dentro del videojuego.

Si previamente comprobamos una primera lectura que hace el usuario a través de la experiencia de juego, donde produce una narración mediada, ahora hablaremos sobre la segunda lectura que se produce por parte de la comunidad, y no ligada a una sola experiencia de juego, sino que está ligada a todas las experiencias de juego posibles por parte de distintos usuarios. La propia comunidad y las plataformas donde conviven, suponen un soporte para transmitir esa narración mediada, que se convertirá en contenido expresivo nuevamente mediado por el resto de usuarios que la consumen.

Desde los inicios del videojuego la figura del usuario ha ido intensamente ligada al concepto de comunidad. La comunidad alrededor de un videojuego forma parte de ese videojuego, por lo que, al analizar la experiencia de juego vamos a analizar al usuario, que es el responsable de interactuar narrativamente con el videojuego y producir contenido expresivo, expandiendo al videojuego como medio. Las comunidades de videojuegos tienden a apropiarse, a hacer una reescritura y a generar su propia expresión dentro y alrededor de la experiencia de juego, expandiendo el universo narrativo de este, en forma de distintas narraciones mediadas: *fan-fics*, experiencias personales, *mods*, etc. “El videojuego se sitúa en el centro de la construcción de muchas de las redes sociales desarrolladas alrededor del ocio audiovisual e interactivo” (Mainer, 2011:628). De esta forma, podemos afirmar que el videojuego se construye en base a las comunidades de usuarios gracias a las plataformas de transmisión digitales.

La comunidad, es lo que permite al usuario expresarse y ser escuchado. Vamos a tratar fundamentalmente de discutir cómo los usuarios utilizan los espacios de la comunidad para transmitir la expresión y del mismo modo, producir nuevas narraciones. También veremos un caso concreto como el que ocurrió cuando *Stardew Valley* se convirtió en un sport y evento de masas, hecho propiciado por la propia comunidad.

4.3.1 Plataformas de intermediación de la comunidad para transmitir la expresión

Las narraciones mediadas incluyen a otros actores en el proceso expresivo del videojuego. La experiencia de juego del usuario se expande hacia otros medios digitales como redes sociales, videos o plataformas de *streaming*. Cuando otros usuarios toman un nuevo rol respecto a nuestra experiencia de juego podemos hablar de una participación sobre la narración mediada: “El usuario actual no basa su actividad en partes discretas, uno no solo visualiza la televisión, utiliza twitter, deportes o juega a videojuegos. El ocio tiene lugar en distintas plataformas y comunidades, que se interrelacionan e informan unas de otras.” (Taylor,2018:13)

Existen distintas plataformas que denominaremos “espacios de transmisión de la expresión” que posibilitan estas narraciones mediadas, vamos a destacar YouTube, Discord, Reddit, Facebook, twitter, las wikis, foros, pero muy en especial Twitch, puesto que es la que nos permite reforzar esa idea de narración mediada y expresión de la experiencia de juego de *Stardew Valley*, en tiempo real y con mayor fuerza. Estos espacios que son habitados por la comunidad expanden el universo del videojuego y producen una nueva narración mediada cuando el usuario, previo a entrar en estos espacios de la comunidad, toma el rol de un avatar que lo representa. Del mismo modo, estos espacios están regidos por reglas y un sistema que los regula. Podríamos decir que actúan como un videojuego y poseen elementos similares en su estructura, con la particularidad que los agentes que construyen la narración están en una capa adicional sobre la capa de ficción habitual que se representa en el videojuego. Son espacios que tienen una naturaleza transmedia porque se correlacionan entre sí, el contenido de cualquiera de estos espacios está conectado con cualquiera de los otros espacios en menor o mayor medida.

La comunidad, fuera de la diégesis del propio videojuego, del denominado laberinto, crea otro laberinto más versátil, más flexible, unas murallas a su medida que se sostienen en todas las plataformas que lo hacen posible: al igual que dentro del videojuego, existe un espacio y un tiempo en el que están insertos estas plataformas en las que habita la comunidad, estos espacios están diseñados bajo una interfaz, y están regulados por reglas, de la propia plataforma y de la comunidad que lo integra, respectivamente. Por otra parte, los propios personajes son los usuarios que integran la comunidad y los ítems, todos aquellos elementos que son intercambiados y entregados: imágenes, textos, mensajes de voz, vídeos... Las plataformas de transmisión pasan a ser el espacio de expresión de la comunidad, donde los usuarios conforman mundo ficcional en las que se construyen distintas narraciones que confluyen a través del resto de plataformas.

Las comunidades en torno a un videojuego son un fenómeno que ha existido desde los inicios del internet, y a medida que han avanzado los años han resultado fundamentales a la hora de lanzar un videojuego y promocionarlo, que un videojuego tuviera un espacio de discusión no es ajeno al videojuego independiente, sino que populares compañías crean sitios web oficiales en las que invitar a la comunidad para formar parte; sin embargo, las comunidades más sólidas fueron las que se crearon por los mismos usuarios, ya que al igual que el videojuego independiente que nace fuera de los cánones de la industria, estos espacios eran libres, con reglas elaboradas por los usuarios que las integraban. El videojuego, para aproximarse a propuestas más independientes, se ha nutrido del apoyo de los usuarios en distintas comunidades. Así, creadores *indie* tienen la oportunidad de mostrar su trabajo en los espacios de la comunidad, ya que en muchos casos los videojuegos pueden ganar en popularidad gracias a ese fenómeno viral que suele nacer completamente por parte de la comunidad. La web oficial de *Stardew Valley* (Img.5), desde sus inicios, ya vincula tres de estas plataformas, invitando a que formemos parte de la comunidad.



Img. 5: <https://www.stardewvalley.net/>

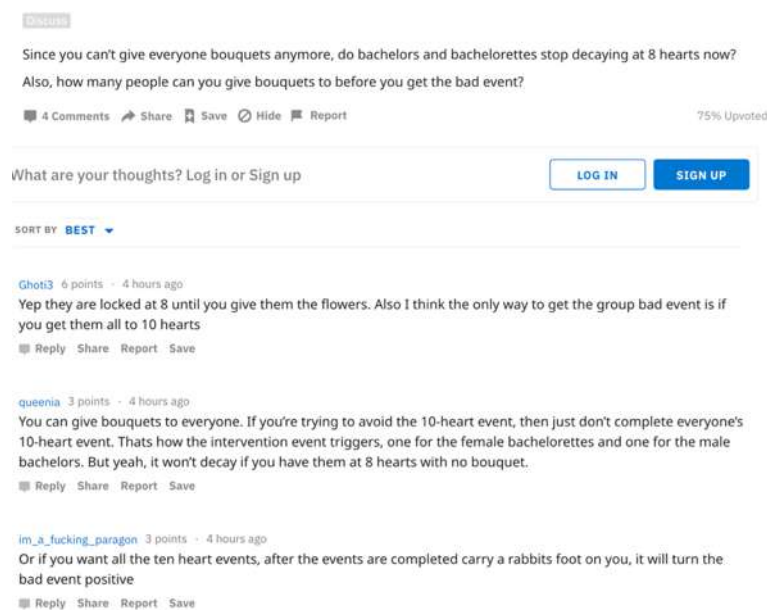
Cada una de estas plataformas tiene características distintas, algunas permiten una mayor personalización como Discord, otras permiten monetizar el contenido (Postigo, 2014) como YouTube o Twitch y otras muestran una mayor visibilidad social como Facebook. Independientemente de las características, que analizaremos a continuación, cabe destacar que todas ellas coexisten en un mismo espacio común construido por la comunidad, donde estos espacios aparecen como estancias interconectadas por atajos que facilitan el desarrollo de esta. Dividiremos estas plataformas en tres categorías: las de expresión textual, las audiovisuales mixtas y las de *streaming*. Dentro de estos soportes se dan distintos tipos de expresiones que enriquecen y expanden el universo del videojuego. Cabe destacar que, en la mayoría de estas plataformas y en el caso de estudio que nos ocupa, se encuentra presente el diseñador de *Stardew Valley*, incluso participa y debate con la comunidad de su propio videojuego. Todas estas plataformas son accesibles también a través del teléfono móvil, por lo que los usuarios de una comunidad pueden estar al tanto de lo que ocurre en cualquier momento y en cualquier lugar.

4.3.1.1 Plataformas de expresión de la comunidad textuales

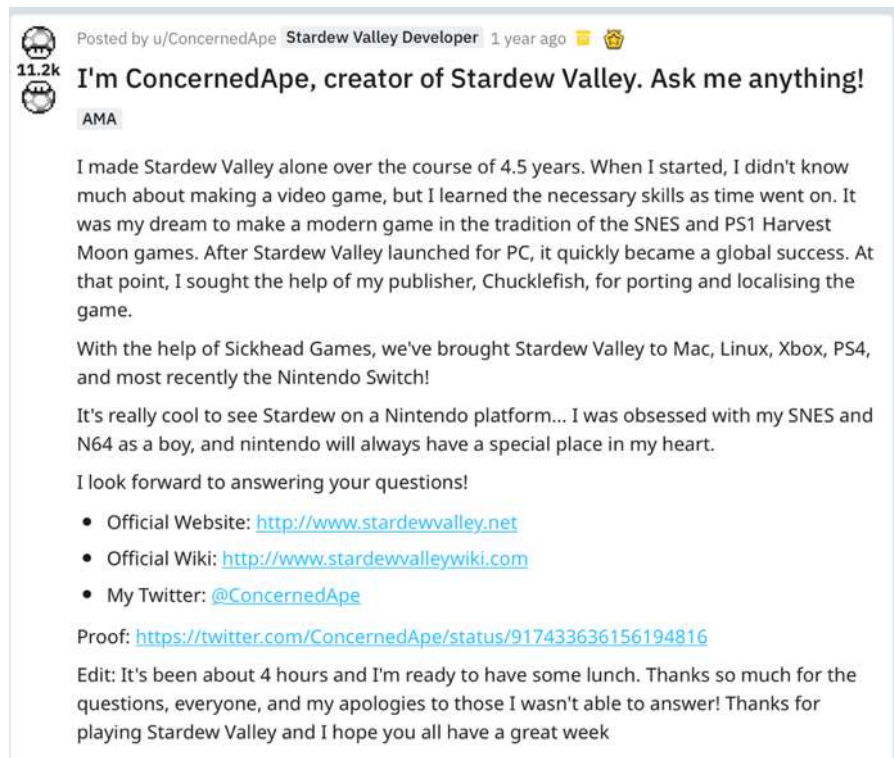
Cuando el videojuego comienza a crecer en contenido y a enriquecerse narrativamente, no son pocos los foros que comienzan a aparecer en la red como comunidades de colaboración virtual que invitan y facilitan a los usuarios a compartir y desarrollar conocimientos (Mainer, 2011:628) Hay numerosas plataformas textuales sobre videojuegos, nombraremos las más representativas en lo que respecta a *Stardew Valley*.

a. Reddit:

Stardew Valley, previo a su lanzamiento, es un videojuego que comienza a tener un renombre en *Reddit*, una plataforma donde los usuarios dejan textos para comentar multitud de temas acerca del videojuego. En esta plataforma es común ver personas populares en la industria del videojuego responder a preguntas de usuarios *Stardew Valley* (Imgs.6,7) y su comunidad se aloja en un Subreddit, canal temático dentro de la enorme estructura de esta plataforma digital donde la comunidad puede discutir distintos aspectos. *Reddit* es una heredera natural de los antiguos foros, que han ido perdiendo popularidad en los últimos años.

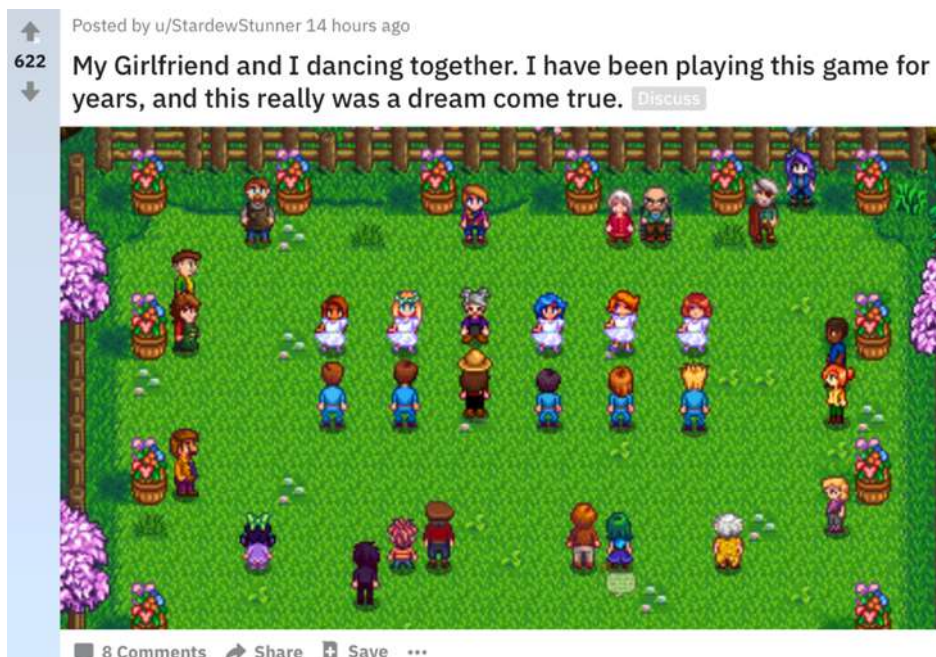


Img. 6: *Stardew Valley* Subreddit (2020)



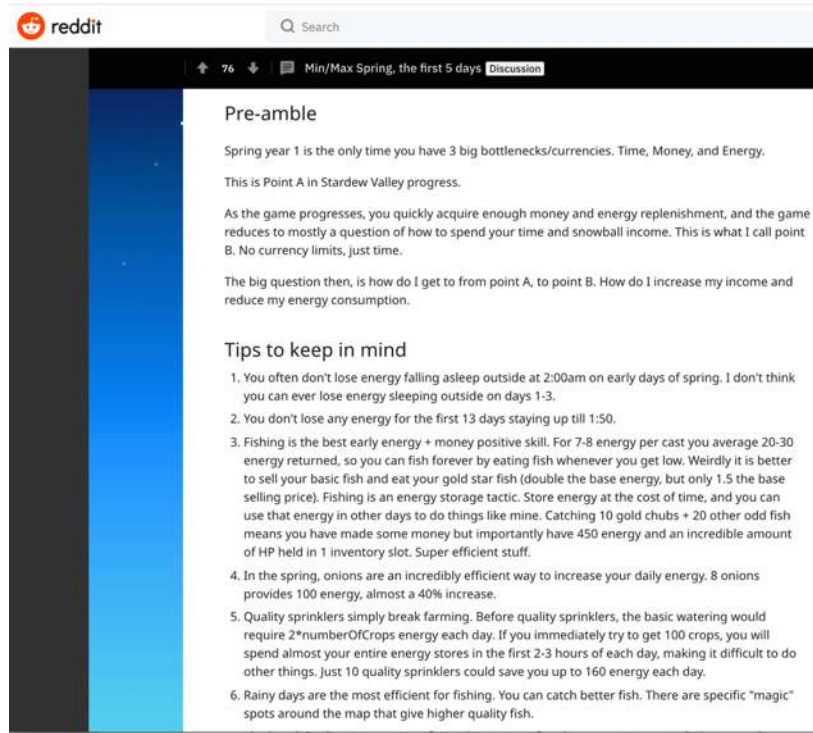
Img. 7: *Stardew Valley* Subreddit (2020)

En el mismo Subreddit destacan también las historias de los usuarios, que suelen comentar la conexión emocional que mantienen con el videojuego (Img.8).

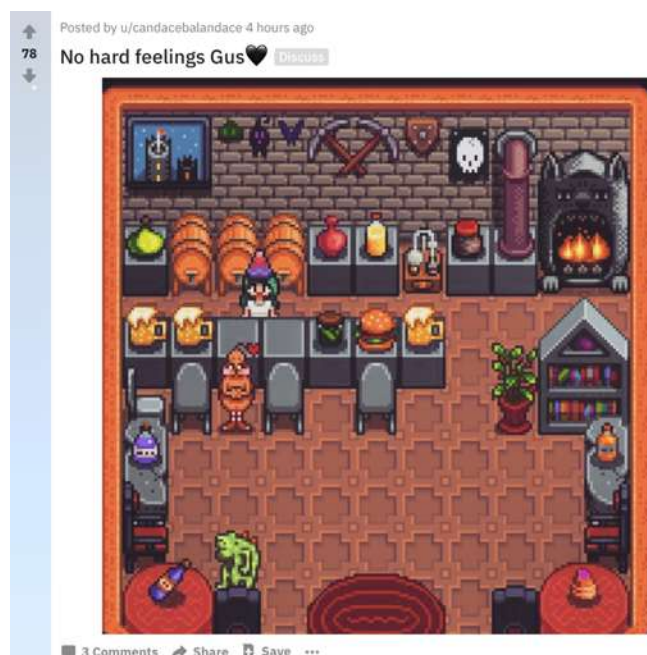


Img. 8: *Stardew Valley* Subreddit

Otras publicaciones se centran en aspectos estratégicos del videojuego, como por ejemplo amortizar al máximo la primavera del año uno (Img.9), mientras que otros inciden más en el aspecto estético y ficcional de crear tu propia historia (Img.10).



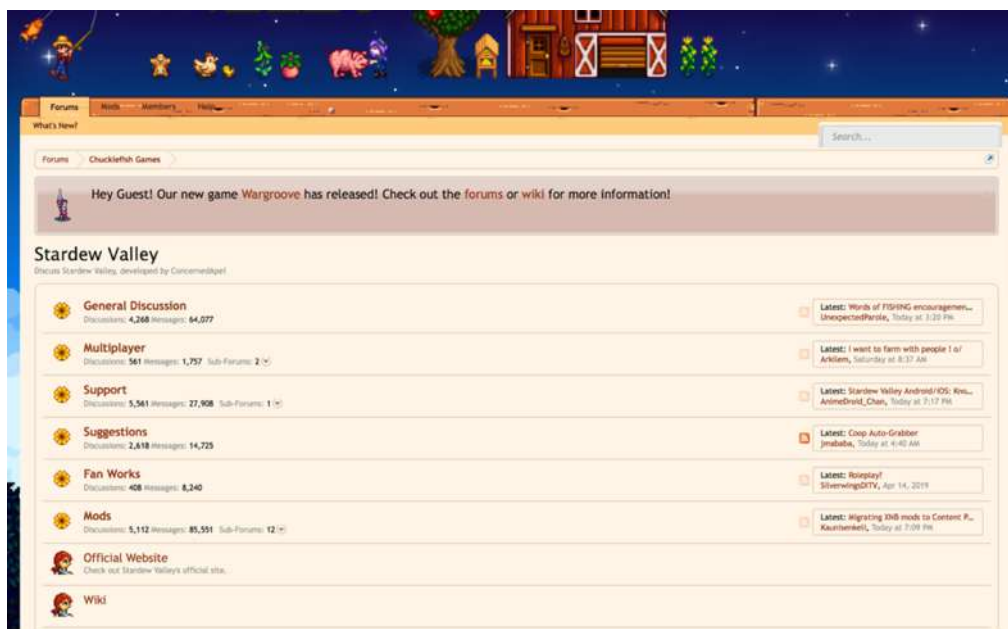
Ing. 9: *Stardew Valley* Subreddit (2020)



Img. 10: *Stardew Valley* Subreddit (2021)

b. Foros:

Stardew Valley cuenta con su propio foro dentro de la propia distribuidora *indie* Chucklefish, de todos modos, existen una gran cantidad de foros temáticos sobre *Stardew Valley* o que incluyen varios videojuegos. Los foros son uno de los primeros espacios en los que habitó la comunidad de videojuegos, hoy por hoy no son tan populares, pero siguen perdurando. Los foros se suelen organizar por secciones (Img.11), lo que facilita que otros usuarios planteen cuestiones de forma organizada en el lugar adecuado. El foro de *Stardew Valley* posee una comunidad de seguidores muy fiel.



Img.11: <https://forums.stardewvalley.net/>

Los foros son el génesis del espacio reclamado por la comunidad. Tanto es así que antes de que existieran las redes sociales o las plataformas audiovisuales y de *streaming*, todas las compañías de videojuegos creían la necesidad de generar un foro donde los usuarios pudieran generar contenido y expresarse. Fuera de los foros oficiales de los videojuegos, usuarios anónimos de la comunidad creaban nuevos foros en la red, con sus propias reglas (normas que debía cumplir cualquier usuario registrado) y contenido propio generado a través del videojuego: rangos temáticos, avatares, etc. Un foro, dentro de las limitadas posibilidades de personalización suponía un espacio de expresión y artístico de la comunidad.

c. Wikis:

Las *wikis* las podríamos definir como enciclopedias y recursos basados en el videojuego, una forma de desentrañar el sistema detrás del juego y también una oportunidad de presentar el mundo de ficción del videojuego de forma ordenada. Las wikis tienen la característica de ser un espacio de la comunidad de compartir conocimiento, suelen construirse en base a la colaboración de distintos usuarios que tienen la función de editar y actualizar el contenido.



Img. 12: *Stardew Valley* Wiki (2021)

La wiki de *Stardew Valley* (Img.12) se divide en una gran multitud de artículos que recogen todos los elementos del videojuego: ítems, eventos, personajes, etc. (Img.13) Podemos hablar de las wikis como un desglose organizado y numerado del videojuego, en muchas ocasiones la wiki de *Stardew Valley* se convierte en una prolongación natural para muchos jugadores, donde aparece en una segunda pantalla en el teléfono móvil o en el ordenador para consultar aspectos del videojuego y posibles consecuencias de ciertas acciones, potenciando así la identidad como jugador del usuario. La wiki de *Stardew Valley* está abierta para cualquier usuario que quiera consultarla, de forma gratuita, sin embargo, no es de edición libre y está sujeto a normas y a ciertos usuarios con posibilidad de edición.



Img 13: *Stardew Valley* Wiki (2021)

4.3.1.1 Plataformas de expresión de la comunidad mixtas

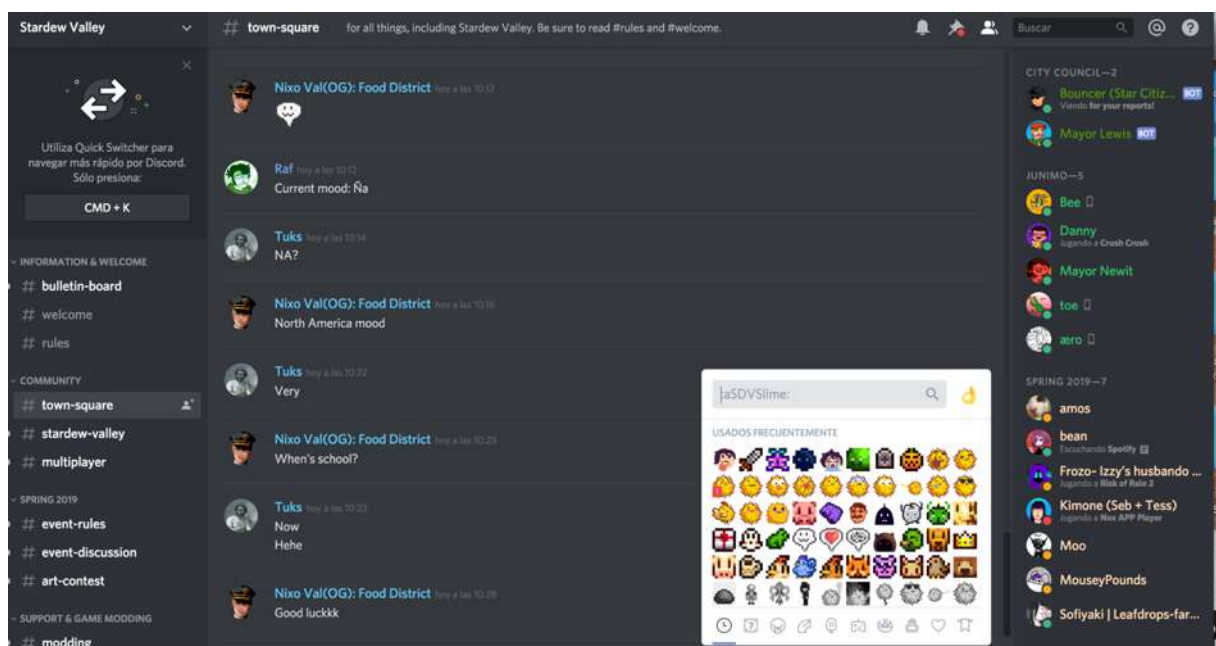
En esta categoría incluiremos aquellas plataformas que en base al texto también utilicen material audiovisual y la interacción de los usuarios para expresarse. Es decir, son un espacio de mayor evolución respecto a los anteriores textuales, ya que incorporan el componente social por medio de un acceso más directo al usuario y la posibilidad de utilizar audio y video. En esta categoría incluimos redes sociales como Discord o Facebook.

a. Discord

Discord es una herramienta que viene a sustituir a Skype, para la comunidad *gamer*, y del mismo modo, una versión evolucionada de los antiguos foros. En Discord se pueden organizar canales de discusión, tanto escritos como de voz para discutir todo tipo de cuestiones acerca del videojuego con innumerables opciones de personalización. Vamos a analizar el canal oficial de Discord de *Stardew Valley*.

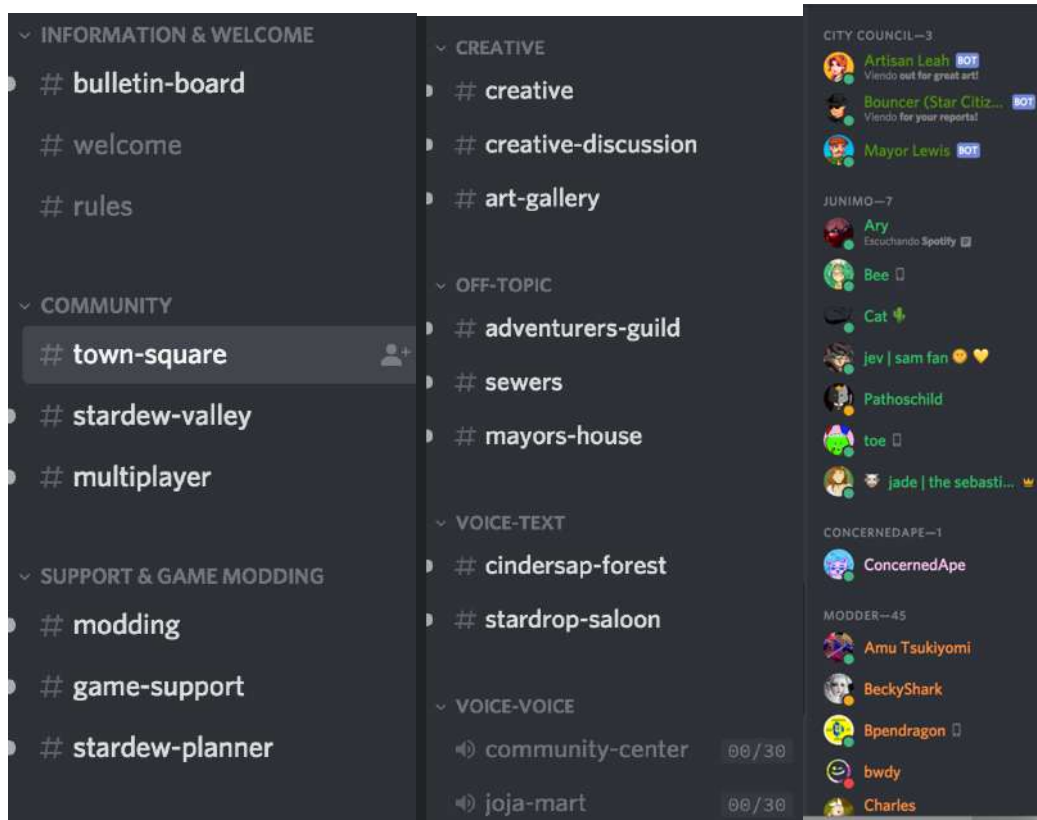
En Img.14 se puede ver de una forma muy clara cómo se trasladan los elementos de un videojuego en una plataforma de la comunidad. Por un lado, tendríamos a la izquierda los distintos canales y espacios de navegación, cada uno de estos, reservado

para distintas discusiones acerca del universo *Stardew Valley*, están denominados con nombres como *Town Square* (Img.15) para tratar de crear una pequeña ficción dentro del sistema. A la derecha se encuentran los usuarios, divididos en distintos grupos según su función dentro de la comunidad: moderadores, aldeanos sin ninguna función en particular más que ser miembros, e incluso el propio ConcernedApe en un apartado especial (Img.15). Debajo de cada usuario, que han elegido un nombre y avatar personalizado por ellos, podemos ver que están jugando e incluso que escuchan en Spotify.



Img. 14: *Stardew Valley Discord* (2020)

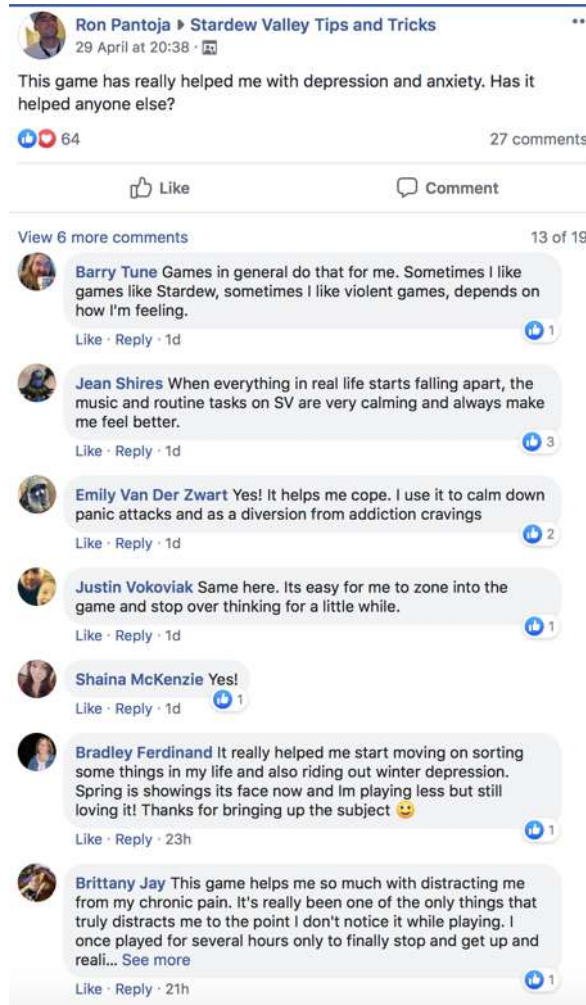
En el centro encontramos el espacio de comunicación, donde los emoticones (creados por la comunidad y basados en el mundo de *Stardew Valley*) y el contenido que comparten los usuarios serían los ítems de esta plataforma. Todo ello transcurre en un mismo tiempo, que cada usuario consume de forma distinta. También existe la posibilidad de crear canales de voz y poder retransmitir a otros usuarios amigos.



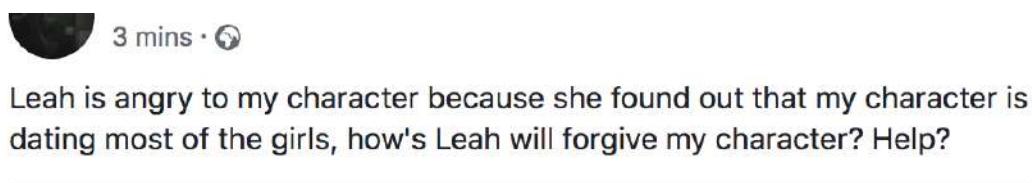
Img. 15: *Stardew Valley* Discord (2020)

b. Facebook

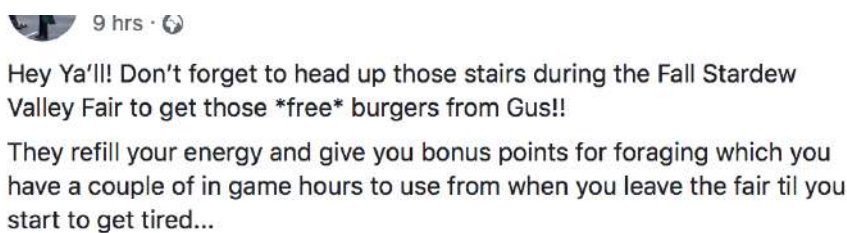
Facebook permite la construcción de comunidades en forma de páginas, en estas páginas hay también unas normas, designadas por ciertos usuarios que administran la página. Aquí, en la mayoría de los casos, los usuarios comentan desde su propia identidad real y se plantean todo tipo de cuestiones, desde requerir ayuda para el videojuego hasta comentar experiencias personales (Imgs,16,17,18). Para entrar en la página es necesario responder a un pequeño test que te identifica como seguidor de *Stardew Valley*. Es muy interesante analizar esta página de Facebook porque es más fácilmente identificable de qué nacionalidad es cada usuario de *Stardew Valley* y su edad y perfil social.



Img. 16: *Stardew Valley Tip and Tricks Facebook (2020)*



Img. 17: *Stardew Valley Tip and Tricks Facebook (2020)*



Img. 18: *Stardew Valley Tip and Tricks Facebook (2020)*

c. Otras redes sociales

Twitter también es una plataforma en la que son populares los comentarios sobre *Stardew Valley*, por otra parte, es una excelente herramienta para su diseñador para anunciar las nuevas actualizaciones, que su mensaje se extienda mucho más rápido y ayudar con problemas, incluso entre los usuarios que no se mueven en comunidades más nicho como Discord o Reddit. Otras redes sociales destacables podrían ser Instagram o TikTok pero no son tan relevantes como las mencionadas anteriormente, puesto que no permiten un espacio tan organizado y de personalización para los usuarios que las integran.



Img: 19: Twitter (2020)

4.3.1.3 Plataformas de expresión de la comunidad audiovisuales y en vivo

En tercer lugar y cómo culmen de los espacios de expresión de la comunidad incluimos las plataformas que permiten una expresión en directo por medio de la retransmisión de la experiencia de juego y la producción de contenido en vídeo basado en esta experiencia. Lo relevante de esta categoría es que son medios que permiten una producción mucho más avanzada, va más allá de los *memes* y textos, el usuario toma el poder para hacer una producción sistematizada de videos en YouTube y la posibilidad de realizar transmisiones a través de Twitch, es decir, el usuario profesionaliza la transmisión de la expresión a través de estas plataformas.

La aparición de ambas plataformas posiblemente sea uno de los eventos más destacados en la historia del internet en cuanto a la expresión de usuarios se refiere. La comunidad ha logrado empoderarse y reclamar su protagonismo en estas nuevas plataformas que planea un nuevo paradigma de producción audiovisual. (Sádaba y Rendueles, 2016)

a. YouTube

YouTube se origina en el año 2005 bajo el subtítulo *Broadcast Yourself*. Desde este año, lo que comenzó siendo una plataforma de videos amateur ha acabado siendo un espacio de referencia en la red para todo tipo de comunidades. En el caso de la comunidad de videojuegos supuso dar visibilidad a numerosos videojuegos olvidados o videojuegos independientes poco conocidos.

Los primeros usuarios de videojuegos que comienzan a subir su experiencia de juego grabada normalmente lo hacen sin ninguna voz narrada ni producción especial, a modo de guía y recurso informativo. Lo cierto es que en pocos años la producción de contenido se vuelve más variada y el usuario que está detrás de la grabación de la experiencia de juego pasa al primer plano, formando parte incluso, del espacio de juego.

Uno de los *youtubers* españoles más conocidos, elrubiusOMG (Img.20), comienza subiendo videos sobre su experiencia de juego de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006) narrada, con memes recurrentes con lo que comenzó a construir una comunidad en torno a su personalidad. Cuando esa comunidad se hizo lo suficientemente notoria elrubiusOMG finalmente comenzó a mostrar su rostro y a introducirlo en su propio espacio de expresión. Durante el año 2020 elrubiusOMG decide gradualmente trasladarse a la ya más popular plataforma en términos de videojuego, Twitch.



Img. 20: *elrubiusOMG*, YouTube (2021)

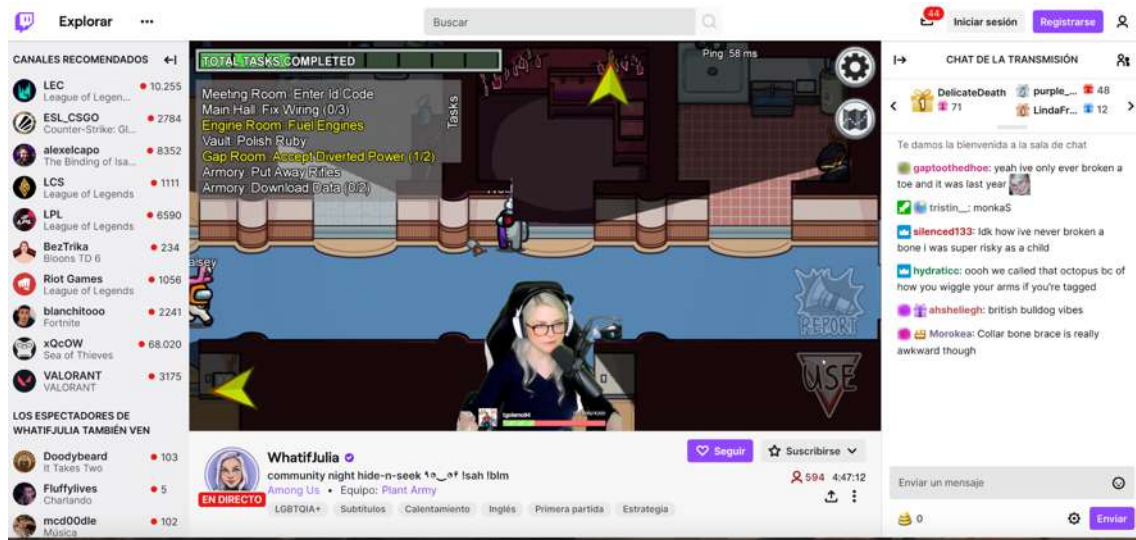
YouTube sigue existiendo como una de las plataformas más fuertes en lo que a expresión se refiere, pero plataformas de *streaming* como Twitch han ganado tanta fuerza que han acabado por afectar y correlacionarse con la que en antaño siempre se ha considerado la más fuerte, YouTube. Normalmente el usuario que tiene cuenta en *Twitch* la tiene también en YouTube, puesto que, al terminar una emisión, tienen la oportunidad de descargarla como un video. Las plataformas de *streaming* basan su fuerza en el directo, y, pese a que permiten almacenar estas transmisiones es mucho más conveniente trasladarlas a YouTube como un producto final, para mostrar una retransmisión pasada. Esto demuestra cómo las nuevas plataformas de mediación se interrelacionan y crean nuevas formas de contenido.

b. Twitch

En los últimos años han surgido numerosas plataformas de retransmisión de videojuegos, siendo la más importante e interesante de todas Twitch: una plataforma que mueve miles de usuarios en distintos canales donde se siguen *gameplays* y retransmisión de videojuegos, estableciéndose como referente mundial en este nuevo tipo de contenidos audiovisuales (Gutiérrez y Cuarteto, 2020). Twitch se origina como justin.tv en el año 2007 y pasa a denominarse formalmente como Twitch en el año 2011, centrándose en mayor medida en los esports. La idea bajo la que aparece esta plataforma es según las palabras de sus creadores la posibilidad de que cualquier usuario pueda mostrar como juega ante otros usuarios, tal y como cuando disfrutamos ver jugar a nuestros amigos durante la infancia. (Diwanji et al., 2020) En muchas ocasiones era necesario respetar turnos para jugar y en esos momentos es cuando se crea esa experiencia paralela de observar cómo otros juegan. En muy pocos años *Twitch* se convierte en uno de los espacios más prolíficos en la red, recibiendo millones de visitas diarias.

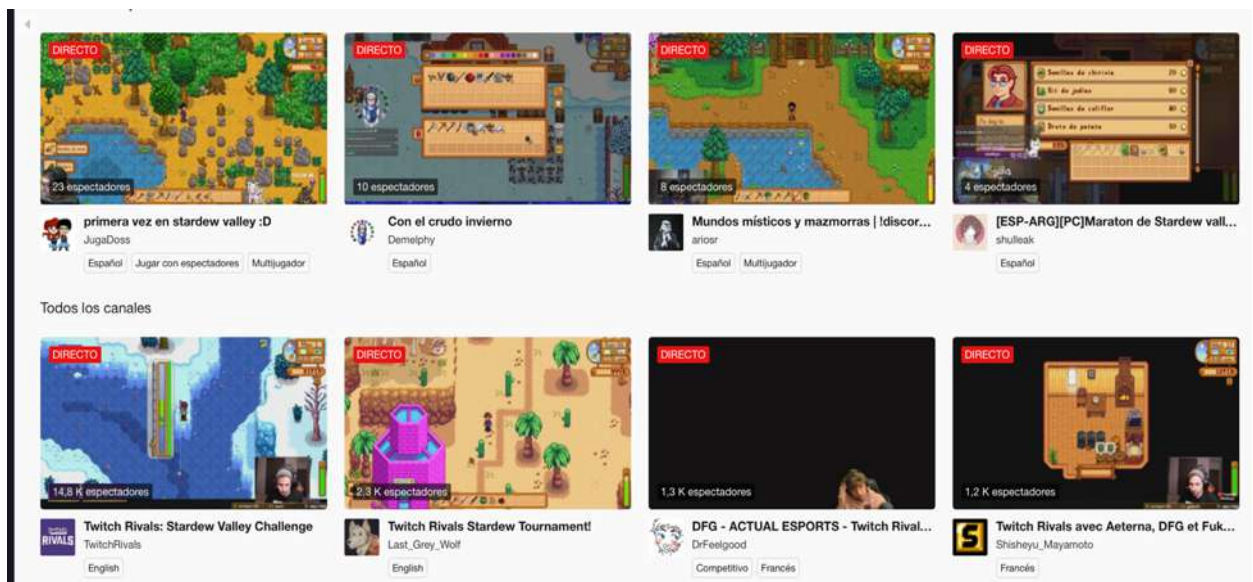
A diferencia de YouTube, Twitch se origina como un medio exclusivamente dedicado a videojuegos, pese a que ahora podemos encontrar canales no dedicados a videojuegos como por ejemplo la categoría IRL (In Real Life)¹⁶. Alrededor de la pantalla de retransmisión se encuentran las etiquetas que indican el contenido del canal, así como otros datos (Taylor, 2018:39). La interfaz de *Twitch* se basa en una pantalla donde se encuentra la proyección del videojuego, esta puede ir acompañada por una ventana con la presencia o no del *streamer*, a través de un sistema de ventanas. A la derecha de la pantalla donde aparece la retransmisión del videojuego se encuentra una pantalla de chat donde los usuarios que están dentro de la retransmisión pueden comentar, tanto en forma textual como con emoticones y otro material visual (Img.21).

¹⁶ Categoría en la que se puede hacer *streaming* de cualquier categoría no relativa a videojuegos, como, por ejemplo, simplemente hablar ante la cámara: <https://www.twitch.tv/directory/irl>.



Img. 21: Twitch (2021)

La navegación en Twitch se organiza en un sistema de ventanas en las que podemos seleccionar la retransmisión que más nos interesa, en este caso (Img.22) hemos seleccionado el videojuego *Stardew Valley* para comprobar a cuál de las retransmisiones queremos acceder.



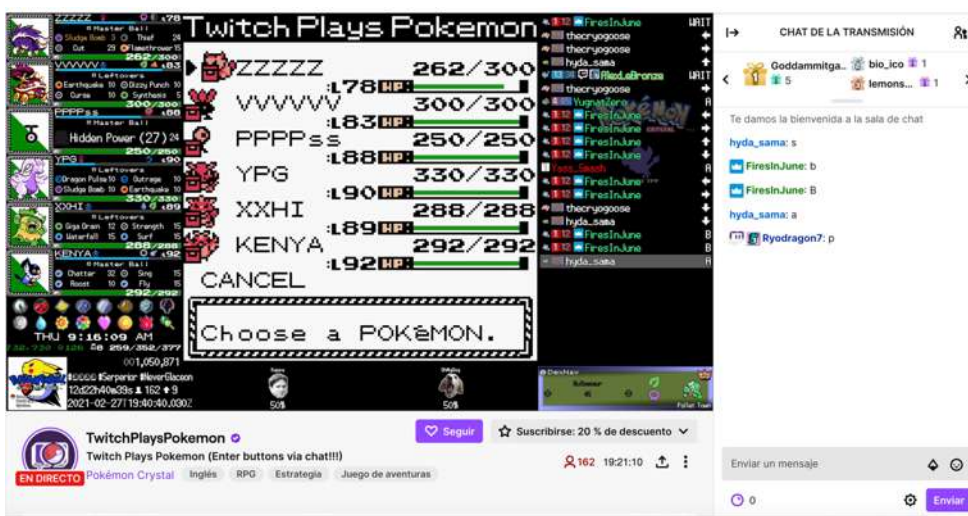
Img. 22: Twitch (2021)

Un evento notorio que fascinó a la comunidad *gamer* y supuso un gran reconocimiento de la plataforma fue Twitch plays *Pokémon Red* (Img.23), un experimento que consistió en toda una comunidad de jugadores jugando en directo y simultáneamente a través de la interfaz de Twitch, *Pokémon* (Game Freak, 1998) se convierte así en el primer videojuego dirigido a un jugador que se juega de este modo y por una gran comunidad.



Img.23: Twitch (2014)

Lo más destacable es que a día de hoy el experimento sigue vigente a través de un canal que se llama *TwitchPlaysPokemon* (Img.24)



Img.24: Twitch (2021)

Al igual que este canal, hay muchos otros espacios de experimentación en la plataforma que están abriendo nuevas e interesantes propuestas narrativas en el mundo de los videojuegos. La comunidad posibilita un gran abanico de posibilidades cuando conecta con un videojuego utilizando a la plataforma como sistema. Creemos que, aun naciendo como experimento, es muy posible que parte del futuro de los videojuegos en el contexto de la experimentación resida en el control completo por parte de la comunidad, de su narración y es por ello que consideramos relevante conocer cómo y el por qué el interés del usuario en *Twitch*.

T.L Taylor (2018) establece una serie de rasgos por los que un usuario se convierte en espectador de retransmisiones en *Twitch*, vamos a ampliar estas descripciones y aplicar parte de nuestra metodología con relación al usuario y su doble identidad frente al videojuego.

- Aspiracional: se centra en la idea de convertirnos en mejores jugadores, admirar su virtuosismo, se incide en el aspecto lúdico sobre el narrativo, es decir, se cultiva en mayor medida la identidad de usuario jugador, centrada en explotar nuestras habilidades como jugador.
- Educativo: a raíz de lo aspiracional, presenciar distintas experiencias de juego lleva a un aprendizaje, no solo del videojuego en sí, sino de otros aspectos que puedan estar relacionados con el videojuego. Este rasgo alimenta tanto a nuestra identidad como avatar, tanto como nuestra identidad como jugador; por un lado, queremos aprender más del mundo ficcional del videojuego para facilitar una mayor inmersión y por el otro queremos conocer aspectos que nos hagan sobresalir como jugadores y explotar el sistema de juego con mayor efectividad.
- Inspiracional: los espectadores que siguen las retransmisiones aspiran a convertirse también en usuarios que transmiten ese videojuego. Una de las técnicas que se usan a la hora de transmitir un videojuego es generar la participación y la interactividad con el público. Normalmente los espectadores identifican varios aspectos de su propia experiencia de juego en la que están

presenciando, generando un mecanismo de identificación. En este caso, potenciar la identidad como jugador es de suma importancia en muchos de los casos, pero también es relevante tener una gran personalidad, es decir, más allá del avatar que encarnamos en el videojuego, el propio carisma del usuario que encarna ese avatar y transmite su experiencia de juego.

- Entretenimiento: ver retransmisiones en directo supone una clara diversión, además el usuario que realiza la retransmisión suele tener un sentido del humor que conecta con su público y busca formas de conectar emocionalmente con el videojuego y con la audiencia.
- Comunidad: el deseo de formar parte de la comunidad es uno de los aspectos más fundamentales de seguir una experiencia de juego en vivo. Para muchos, los directos son un modo en el que un videojuego se encarna en el propio usuario que realiza esa retransmisión. No se trata de *Stardew Valley*, se trata de *Stardew Valley* a través de un usuario en particular. Nuestra identidad como usuario avatar toma una gran relevancia, no solo en el videojuego, sino dentro de la comunidad que integramos ya que también solemos utilizar un avatar y un modo de expresarnos particular, como una prolongación de nuestra identidad real.
- Ambiente: los directos han traspasado la barrera de ser un espectáculo a convertirse en un elemento cotidiano en muchos hogares. En muchos casos los directos han sustituido a la televisión o la música para entrar a formar parte del espacio habitual del usuario mientras trabaja, cocina o realiza otras tareas. En este caso, todos aquellos *streamers* seguidos pasan a formar parte de la vida del usuario, con el que establecen en muchas ocasiones, conexiones emocionales.

Como podemos comprobar bajo estas clasificaciones, la identidad del usuario jugador se potencia cuando un usuario transmite su experiencia de juego en plataformas como Twitch, de este modo podemos ver como ciertas identidades se ponen de manifiesto en mayor medida dependiendo de la plataforma intermediaria utilizada.

“Cualquier medio de comunicación está constituido a través de espectadores, productores y textos; explorar y ver cómo se interrelacionan es de suma importancia.” Jenkins (2006,136). Jenkins propone de este modo el concepto democracia semiótica en la que discute cómo los medios se interrelacionan a través del público y la producción, en el caso de los videojuegos un nuevo agente toma mucha más fuerza, y se pone por delante de las producciones y de los productores, se trata de la audiencia, encarnada a través de la comunidad. Una audiencia activa, que del mismo modo se convierte en un agente que consume y produce contenido que es consumido por otros usuarios en la comunidad.

“La revolución de Twitch es como genera participación en la audiencia y cómo ha llevado el protagonismo de la comunidad y al usuario que retransmite la experiencia de juego a sus máximos niveles. Estos jugadores no solo hacen el trabajo de llevar los videojuegos a la audiencia, sino que también se convierten en creativos, generando su propio contenido.” (Taylor,2018:53)

Walker (2014), por otra parte, describe el surgimiento de los *streamers* como un caldo de cultivo en el que nuevas comunidades crecen alrededor de videojuegos menos comerciales a los que se puede dar una mayor visibilidad para poner de relieve aspectos sociales o políticos. De este modo el mundo de los videojuegos se ha democratizado y todos los agentes en la industria mantienen un contacto más cercano.

Todas estas razones que explican por qué nos gusta seguir una retransmisión de un videojuego justifican también el cómo se constituyen las comunidades en torno a estos. Poco a poco, además, las comunidades han pasado de constituirse en torno a un videojuego en particular a constituirse en torno al usuario que juega a videojuegos y tiene un canal en YouTube o Twitch. La idea de formar parte de una comunidad

potencia la aparición de nuevos creadores en la plataforma, por ello Taylor (2018) también explica las razones por las que un usuario decide comenzar a transmitir su experiencia de juego y crear contenido expresivo para la comunidad, vamos a tomar algunas de las ideas y desarrollarlas conjuntamente a nuestra metodología:

- Conexiones sociales: ir más allá de las conexiones sociales con amigos y establecer nuevas conexiones con desconocidos, de este modo, tomar cierta relevancia dentro de la comunidad en torno a un videojuego.
- Transformar la experiencia de juego: se trata de amplificar la experiencia de juego a través de una *performance*. Todo videojuego cambia según la experiencia de juego del usuario, la narración mediada se materializa en la retransmisión y se convierte en contenido que consume la comunidad. Ya no se trata del videojuego en sí, sino de los aspectos expresivos del acto de transmitir la experiencia de juego y aspectos de la personalidad del usuario retransmisor. En esta categoría podemos incluir a usuarios que transmiten su experiencia de juego y crean un personaje en torno a los aspectos expresivos, fantásticos y emocionales de la retransmisión, podemos decir que el usuario que retransmite se presenta como un avatar y es la comunidad la que percibe los rasgos expresivos característicos de esa retransmisión.
- Aspiraciones y expectativas profesionales: para muchos usuarios hoy en día, producir contenido en directo se puede convertir en un oficio. De hecho, en el mundo de los esports hay equipos de jugadores que funcionan como departamentos en una compañía y algunos obtienen beneficios económicos millonarios. En esta categoría podríamos decir que los usuarios que transmiten la experiencia de juego están centrados en su identidad como jugadores y el virtuosismo total sobre la jugabilidad.

4.3.2 El usuario en la comunidad y modos de transmitir la expresión

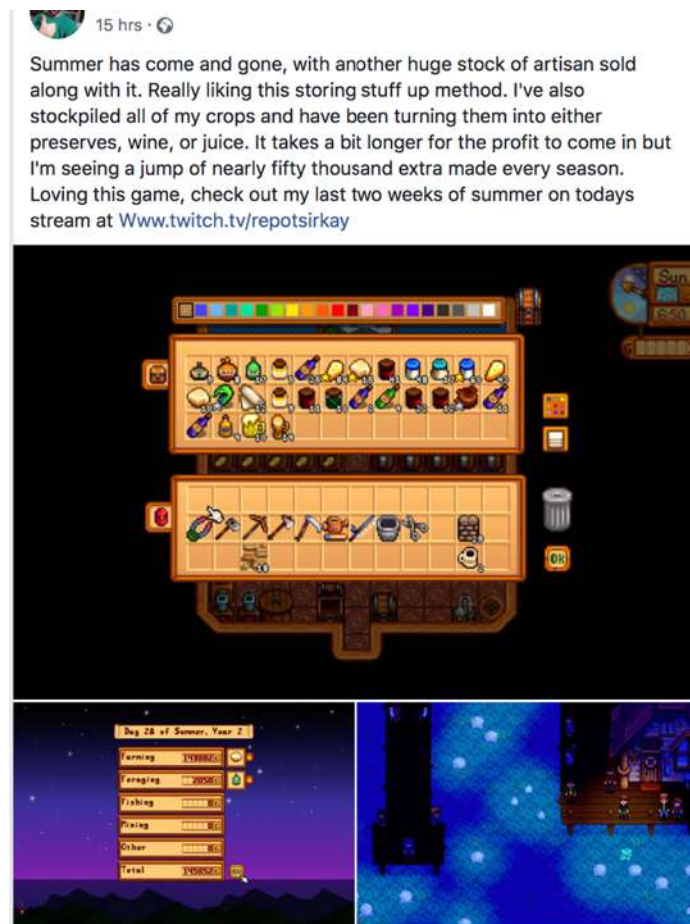
Cada usuario tiene intereses divergentes, hay usuarios que quieren apropiarse del código del videojuego para crear nuevo contenido para la comunidad, y así expandir el universo narrativo y lúdico del juego, otros tratan de dominar el contenido de *Stardew Valle* y otros, simplemente se recrean a través de su avatar en el mundo de ficción.

En cada una de las partes hay un ejercicio de narración mediada. En primer lugar, cuando es el usuario que crea nuevo contenido más allá de las capas internas del videojuego, se apropia del código y es capaz de transgredir el propio diseño de este, situándose en el papel del diseñador. En el segundo caso, una parte de la comunidad produce narraciones mediadas que comparten en forma de prolongación de la ficción o información adicional del sistema decodificado, sobre cómo funciona. En tercer lugar, cuando el jugador produce narraciones mediadas que comparten, produciéndose una decodificación de la ficción en base a la experiencia de juego del usuario.

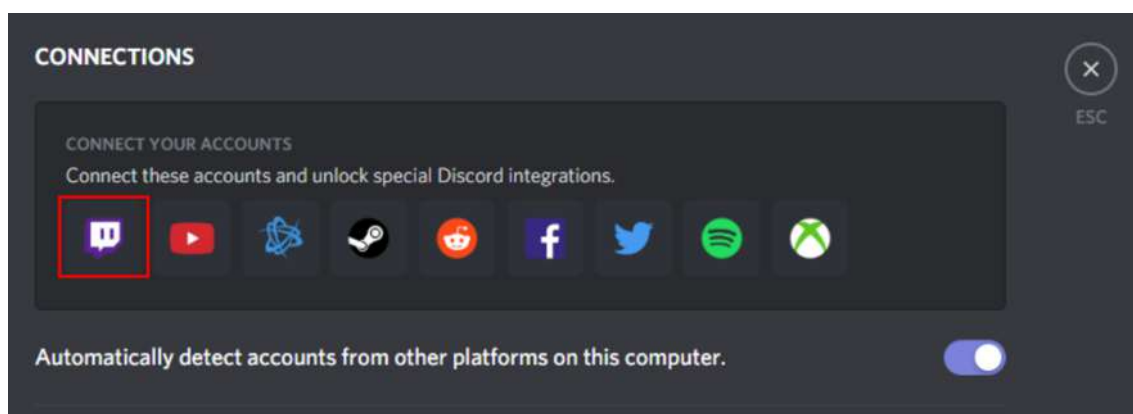
Cada vez que un usuario crea contenido a través de *Stardew Valley* y lo comparte está creando comunidad. Dentro de la amplia comunidad de *Stardew Valley* a la que se suele dirigir su diseñador cuando habla públicamente, está incluyendo a todos aquellos usuarios que juegan al título, pero no solo eso, puesto que para formar parte de la comunidad no tienes que por qué necesariamente ser un jugador, sino que pueden consumir contenido producido por el resto de usuarios. La experiencia de juego no se limita al usuario jugando en la ficción, sino que engloba a todas las interacciones que realiza dentro de la comunidad.

Hemos ordenado, tomando en cuenta la cronología de cómo estas tendencias han ido apareciendo, creando una capa adicional de narración mediada consumida por la comunidad. Consideramos que en primer lugar la apropiación del código, en segundo lugar, publicación de estrategias y contenido fuera del juego y en tercer lugar la que nos ocupa la mayor parte del análisis, la expresión a través de la experiencia de juego en tiempo real.

Cabe destacar que, cualquiera de estos modos de expresión y generación de contenido, son inseparables y están correlacionados con el resto. Así podemos observar cómo los usuarios generan contenido e interactividad en distintas plataformas. Facebook puede conectarse a Twitch (Img.25), así como Twitch también está integrado en Discord (Img.26).



Img.25: Facebook, *Stardew Valley Tips and Tricks*



Img. 26: Discord (2020)

4.3.2.1 Comunidad que crea nuevo contenido apropiándose del código

Cuando el videojuego tiene una sólida comunidad de seguidores existe la última expresión de apropiación por parte del usuario del videojuego: los *mods*. Al usuario que modifica estética o sistemáticamente un videojuego o software se le llama modder. Los *mods* son modificaciones directas que transforman, sustituyen o añaden nuevos contenidos al videojuego. Normalmente suele ser un usuario que tiene especial interés por el videojuego que modifica, por lo que a priori, crear *mods* es algo divertido y se llega a convertir en afición. En muchos casos los usuarios que diseñan *mods* llegan a convertirse en diseñadores de videojuegos, por su conocimiento de informática y por su creatividad, como ocurrió en el caso de Toby Fox y sus *mods* de *Earthbound* (HAL Laboratory, 1994); más tarde diseñaría el popular videojuego independiente *Undertale* (Toby Fox, 2015), esto fue posible principalmente a la gran comunidad que había forjado como *modder* en foros.

De hecho, Toby Fox y Eric Barone comparten el hecho de que ambos títulos se forjaron con el apoyo de una comunidad inquieta. Se podría decir que ambos títulos fueron supervisados en su proceso por la comunidad, así que en este caso la comunidad está presente durante el proceso del diseño de juego, durante la experiencia de juego y fuera de la experiencia de juego, en el momento de su reescritura y la adición de nuevo contenido. Hay distintos perfiles entre los *modders*, según su psicología y lo que les gustaría expresar con las modificaciones que aplican al videojuego. Se produce así una transgresión del sistema, se convierten en diseñadores. Los *mods*, bajo palabra de algunos diseñadores suponen algo increíble que demuestra el interés en expandir las posibilidades y el universo del videojuego. Por ello, más allá de ser una expresión de subcultura dentro del videojuego los mismos desarrolladores permiten y apoyan la creación de nuevo contenido. De hecho, Steam, la mayor plataforma de distribución digital de videojuegos contiene una sección en cada uno de los videojuegos llamada Steam Workshop, (Img.27) donde los usuarios -si el título lo permite-, pueden incluir *mods* y ser fácilmente descargados por el resto de la comunidad para aplicar directamente en el videojuego.



Img. 27: Steam (2021)

Una importante parte de la comunidad de *Stardew Valley* se dedica a probar y crear nuevos *mods*. El *mod* se inserta como nuevo código dentro del videojuego y pasa a formar parte del sistema, con lo cual es una transformación directa del videojuego por parte de un usuario. En *Stardew Valley*, hay centenares de *mods*¹⁷, se pueden encontrar recogidos los más importantes en la Wiki. Cada *mod* tiene características muy dispares. A nivel interfaz, algunos *mods* simplemente tratan de mejorar aspectos de la interfaz para facilitarnos la experiencia de juego, otros aumentan o disminuyen la dificultad de ciertos aspectos del videojuego. Por ejemplo, este *mod* (Fig.114) inserta directamente una wiki dentro de la interfaz que ve el jugador de *Stardew Valley*, expandiendo la información directamente dentro del universo diegético del videojuego.

¹⁷ Uno de los espacios de distribución de *mods* más grande de la red es <https://www.nexusmods.com>. En esta comunidad los usuarios pueden compartir, comentar y descargar una gran cantidad de *mods* de distintos videojuegos.

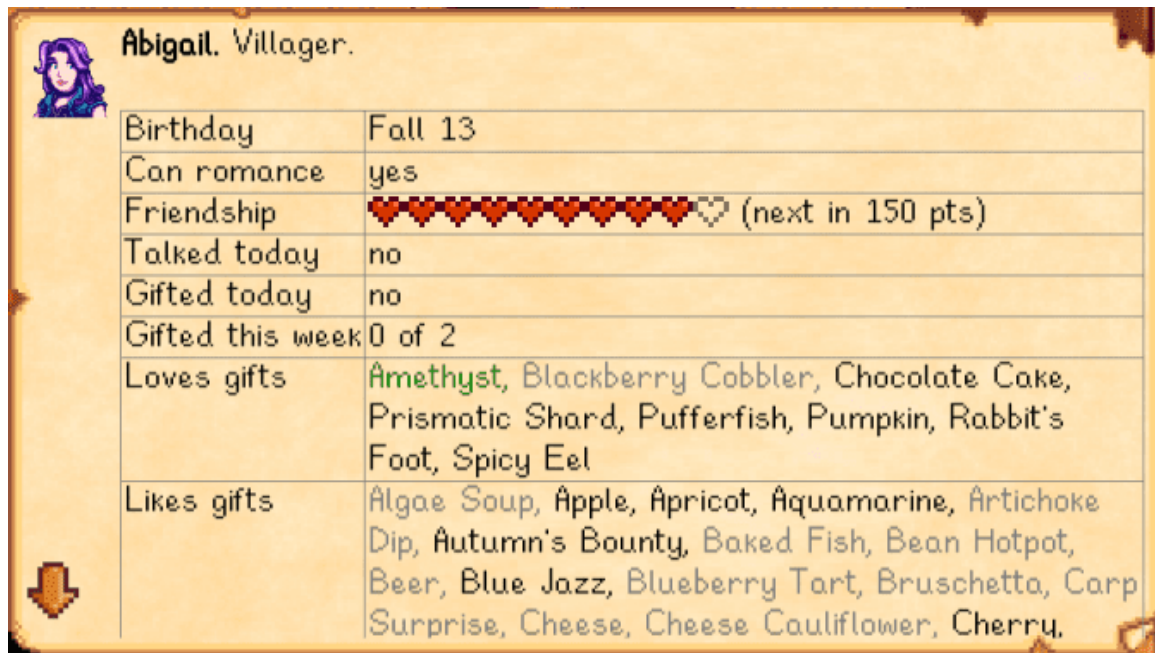


Fig.114: *Lookup Anything, Stardew Valley* (2016)

Cuando durante nuestra investigación hablamos que el usuario tiene libertad para generar expresión a partir de la experiencia de juego consideramos que la tiene bajo las reglas de un sistema que lo regulan. El *mod* hace modificaciones conscientes en el sistema para generar nuevo contenido, no solo a nivel estético, sino que también las reglas pueden ser modificadas. Por medio de los *mods*, se puede prácticamente expandir el universo *Stardew Valley* al antojo de la comunidad, cambiando la paleta de colores, añadiendo sprites y nuevos ítems, entre infinidad de elementos, como este *mod* que emula la estética de *Sailor Moon* por medio de la interfaz y los *sprites* (Fig.115) o un *mod* que simplemente cambia nuestras mascotas por Pokémons (Fig.116).



Fig.115 *Starry Sky Interface, Stardew Valley* (2016)



Fig.116 *Pokémon Animals, Stardew Valley* (2016)

Más allá de lo estético o la interfaz hay incluso *mods* que confieren un tono y narrativa completamente diferente a *Stardew Valley*. En Fig. 117 vemos una versión del pasado de Pelican Town, en el que los aldeanos más mayores del pueblo son jóvenes y nos podemos casar con estos. En este *mod* se amplía la historia realizando un salto temporal, planteando como hubiera sido nuestra vida en el valle de nacer treinta años antes.

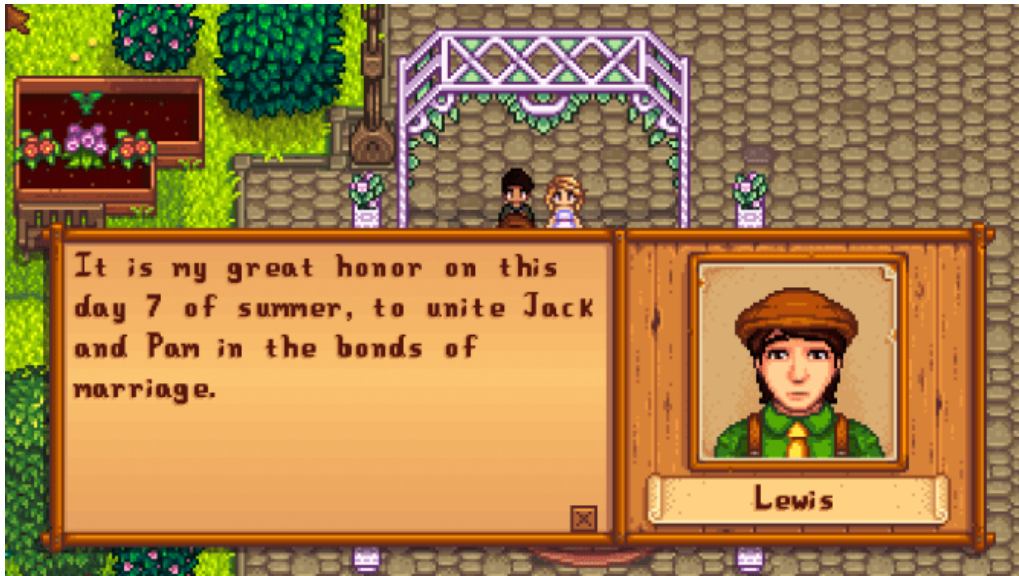


Fig.117 *Siv's Marriage, Stardew Valley* (2016)

Por otro lado, hay incluso un *Mod* que reescribe completamente el sentido del juego y nos presenta a todos los aldeanos como fantasmas y sus propios cadáveres en distintos lugares del mapa (Fig.118). Se añade así, una nueva capa narrativa, puesto que podemos tratar de averiguar e interpretar en qué circunstancias murieron y cómo fueron sus últimos momentos.



Fig.118 *Ghost Town, Stardew Valley* (2016)

4.3.2.2 Comunidad que crea contenido fuera del videojuego

Todos aquellos usuarios que proponen estrategias y decodifican elementos del sistema de *Stardew Valley* para que sean útiles para otros jugadores forman parte de esta categoría. También incluimos a aquellos usuarios que crean historias paralelas o producen contenido artístico alternativo.

Las wikis son un gran ejemplo de esta parte de la comunidad, la wiki de *Stardew Valley* incluye todos los elementos del videojuego, debidamente clasificados por tablas, secciones y cuantificados, Como cualquier otra *wiki*, cualquier usuario puede entrar y realizar edición sobre lo que ya hay escrito, crear nuevo contenido o ampliar información. También, paralelamente a la wiki de *Stardew Valley*, otros usuarios producen imágenes en redes sociales (Img.28). Con el objetivo de expandir el universo de *Stardew Valley* se conforma una estructura colaborativa con guías para el jugador. Podemos afirmar que la mayoría de la comunidad consume estas wikis en menor o mayor medida, en especial los usuarios con metas completistas, interesados en maximizar y completar todas las posibilidades que ofrece el videojuego. Sin embargo, el seguir minuciosamente guías influye en gran medida en la experiencia de juego, que inevitablemente va a estar mediada por estos objetivos marcados. Normalmente estos objetivos son elementos sutiles en el código que tratan de naturalizarse a través de la narrativa.



Img. 28: Facebook, *Stardew Valley Tips and Tricks* (2020)

En *Stardew Valley* hay objetivos, que en ningún caso suponen una finalización de la experiencia de juego, pero sí un fin al que podemos aspirar mediante la conclusión de ciertas misiones o itinerarios, esto es, la salida de un laberinto. Precisamente estos laberintos tienen la misión de mantenernos insertos en el mundo ficcional, conocer el mapa de este laberinto a través de la comunidad que crea contenido fuera del videojuego supone estar en un espacio intermedio de la experiencia ludo-narrativa. Por otra parte, también incluimos aquellos usuarios que producen contenido creativo que amplía el imaginario ficcional de *Stardew Valley*, por ejemplo, los denominados *fan-fictions*, es decir, narraciones que suponen una prolongación imaginaria de personajes del videojuego dentro del mundo de la ficción y generalmente, bajo las mismas reglas. También incluiríamos en esta categoría todo el arte basado en el videojuego y sus personajes, así como los memes¹⁸ (Img.29). Las plataformas en las que normalmente operan estos usuarios en la comunidad son los foros y las redes sociales.



Img. 29: Facebook, *Stardew Valley Tips and Tricks* (2020)

¹⁸ El *meme* es la unidad expresiva por excelencia de internet y se suele utilizar para definir conceptos, situaciones o pensamientos, normalmente de una forma gráfica. Los *memes* suelen tener una connotación humorística y en muchas ocasiones se convierten en una tendencia viral.

4.3.2.3 Comunidad que crea contenido narrativo a través de la experiencia de juego

Toda esa narración mediada, la expresión, que surge dentro de la ficción con un mayor peso podría estar clasificado en esta categoría. Es el contenido que los usuarios generan a partir de la experiencia de juego, normalmente en directo o llevado a pieza audiovisual. Todos los videojuegos son susceptibles de formar parte de esta categoría, puesto que no necesitan ninguna característica especial que impida que un usuario produzca una expresión. En el caso de *Stardew Valley*, existen multitud de piezas audiovisuales y *streamings* en los que se genera contenido, la expresión surge dentro de la experiencia de juego y se utilizan plataformas como YouTube o Twitch como medio. Hector Postigo (2014) considera que la producción y contenido monetizado y jugar en Youtube y Twitch son procesos que se unen y dan lugar a un trabajo creativo, se genera *gameplay*. James Newman (2002) considera que ver a una persona jugar supone una experiencia genuinamente distinta a la de jugar individualmente, en el que es posible una interacción entre el usuario jugador y el usuario espectador, en el que este último puede participar en la experiencia de juego, aunque no maneje los controles directamente.

A diferencia de las otras categorías, normalmente el peso del usuario tiene una gran medida en esta forma de expresión y, pese a que, en los inicios de la expresión del videojuego por plataformas digitales, estaban condicionados por el videojuego, en este momento ha pasado a un segundo plano. *Stardew Valley*, como otros videojuegos puede ser simplemente un nuevo soporte de expresión sobre el que se asienta un usuario seguido por una comunidad. Podemos hablar de una comunidad *Stardew Valley*, pero también hablamos de una comunidad que gira en torno al usuario *streamer*, antes de girar en torno al videojuego. Nuestra investigación viene principalmente motivada por el hecho de cómo los usuarios perciben el videojuego por medio de la comunidad o a través de ciertos usuarios con una mayor notoriedad que integran esa comunidad.

La comunidad y los usuarios que la integran pasan a percibir el videojuego a través del usuario que lo retransmite o genera el contenido expresivo. El imaginario ficcional de *Stardew Valley* se constituye a través de los elementos propuestos por el diseñador en el diseño de juego y por todos los elementos que los usuarios han desarrollado en la comunidad y que se han incorporado a la experiencia de juego.

Los espacios de expresión posibilitan esa expansión de la ficción, pero a medida que estas han evolucionado, a través de plataformas como YouTube o Twitch, han creado nuevos sistemas de reglas y capas en la experiencia de juego. Este nuevo modelo de transmitir la experiencia de juego, apoyado por la comunidad, nos motiva a proponer un nuevo esbozo de cómo quedaría la narrativa de videojuegos por parte del usuario en el contexto de la comunidad, justificando de este modo la metamorfosis del videojuego a través de la comunidad.

Previamente hemos propuesto los elementos formales del videojuego que aparecen dentro del videojuego, en forma de tabla, en el interior del laberinto y cómo estos resultan en la expresión:

NIVEL DIÉGESIS	DIEGÉTICO			EXTRADIEGÉTICO
NIVEL DE REPRESENTACIÓN	MUNDO DE FICCIÓN REPRESENTADO	SISTEMA DE FICCIÓN REPRESENTADO		MUNDO REAL
CAPAS	FICCIONAL	OPERACIONAL	FUNCIONAL	EXPRESIVA
REGLAS	Reglas de la ficción	Reglas de los controles y mecánicas	Reglas explícitas del videojuego	Valores morales y reglas individuales del usuario/Reglas en el contexto de la comunidad
ESPACIO	EXPLORACIÓN	NAVEGACIÓN		CONTEXTUAL
INTERFAZ/ÍTEMS	Configuración espacial y diseño de los elementos representados	Iconos, menús y controles in-game	Menús, pantallas de carga e información en la interfaz	Periféricos y elementos que conectan al usuario con el videojuego
TIEMPO	INTERNO		DE JUEGO (interno+navegación interfaz)	TIEMPO CERO
PERSONAJE/ROL	AVATAR - narración	JUGADOR - lúdico		Usuario – expresión
Proceso de la narración	Acciones	Herramientas de facilitación y mejora de la experiencia de juego		Mediada en canales fuera del videojuego que forman parte de la comunidad

Tabla 1: la narración mediada del usuario respecto al videojuego: niveles y elementos formales (elaboración propia)

En el momento en el que el usuario, que ha generado la narración a raíz del videojuego, pasa a expresarlo a la comunidad, podríamos proponer una nueva tabla de elementos formales generados a partir de esta mediación. En esta clasificación el usuario y el videojuego se convierten en un solo agente con el que el resto de la comunidad puede interactuar:

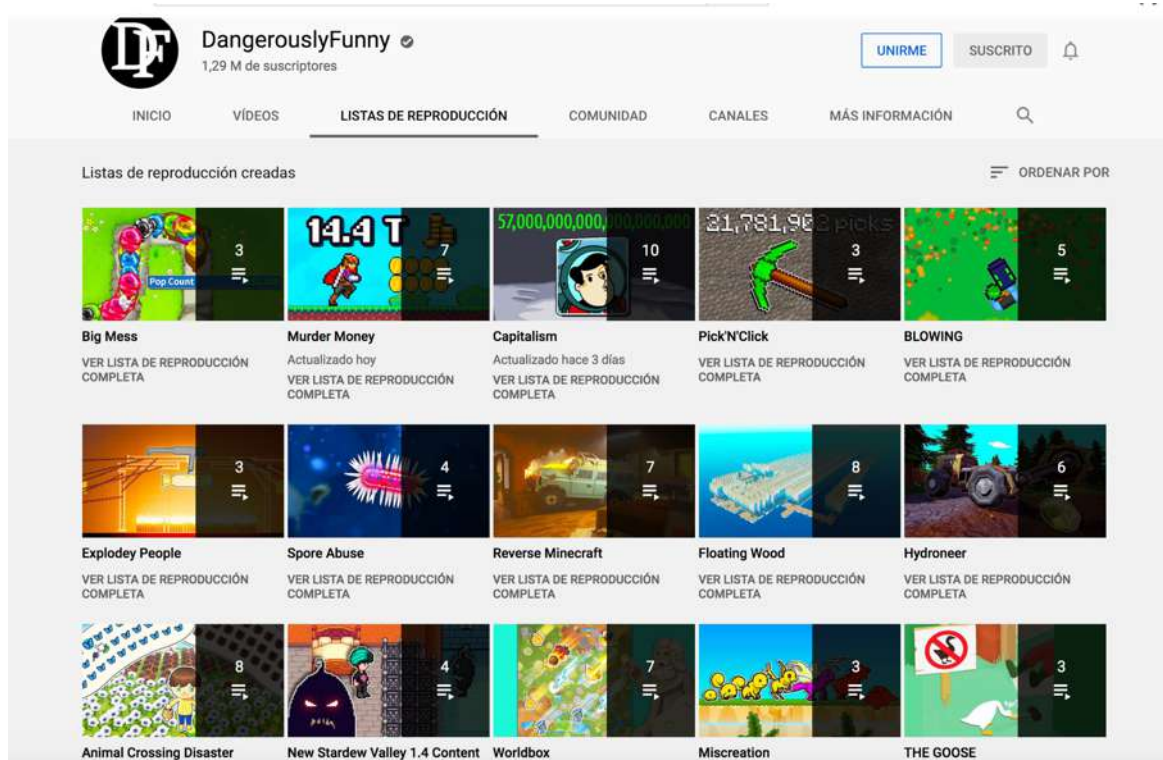
NIVEL DIÉGESIS	DIEGÉTICO			EXTRADIEGÉTICO
NIVEL DE REPRESENTACIÓN	NARRACIÓN	PLATAFORMA DE TRANSMISIÓN		MUNDO REAL
CAPAS	FICCIONAL	OPERACIONAL	FUNCIONAL	EXPRESIVA
REGLAS	Reglas de la ficción procesadas por el usuario en la narración	Reglas determinadas por el usuario a cumplir por la comunidad	Reglas que rigen la plataforma	Valores morales y reglas de la comunidad
ESPACIO	PRODUCCIÓN	INTERACCIÓN		CONTEXTUAL
INTERFAZ/ÍTEMS	Ventana de transmisión	Iconos y textos producidos por el usuario y la comunidad	Elementos que integran la interfaz de la plataforma	Periféricos y elementos que conectan a la comunidad con la plataforma mediadora
TIEMPO	RETRANSMISIÓN			TIEMPO CERO
PERSONAJE/ROL	ESPECTADOR	PARTICIPANTE		EXPRESIVO
Proceso de la narración	Acciones/observación	Herramientas de facilitación y mejora de la experiencia de la interacción		Mediada en canales fuera del videojuego que forman parte de la comunidad

Tabla 2: la narración mediada del usuario respecto a la comunidad: niveles y elementos formales (elaboración propia)

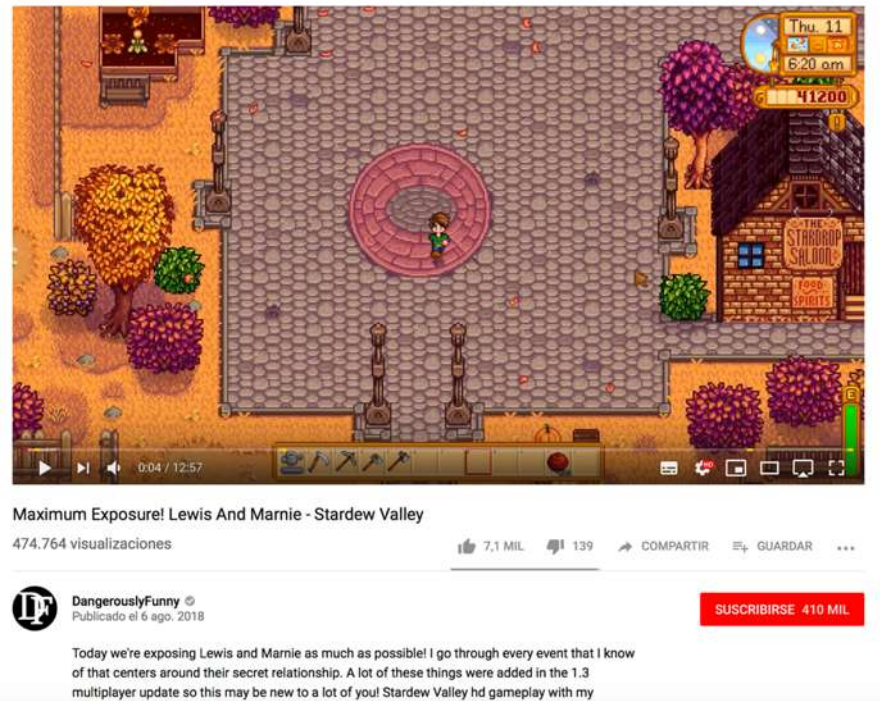
En este nuevo análisis la comunidad pasa a tomar la posición que tomaba el usuario anteriormente, mientras que el usuario que expresa y transmite la experiencia de juego pasaría a la posición del propio videojuego. El sistema mediador, en el caso del videojuego, era la propia interfaz, mientras que en este caso es la plataforma de mediación, que se convierte en espacio de expresión para el usuario y para el resto de la comunidad cuando interaccionan con este.

El usuario que transmite la expresión, la partida y el contenido a través de las posibilidades de la plataforma de transmisión, forma parte de la ficción y del espacio de representación del videojuego. Cuando la comunidad participa en el contenido creado por el usuario que transmite la expresión también pasa a formar parte del

espacio diegético y el de representación, tiene cierto control de la narración tal y como lo tenemos cuando jugamos a un videojuego de forma individual. Los elementos de interacción suelen ser brindados por parte de la plataforma de transmisión, contextualizados y diseñados en forma por el usuario que produce la expresión, desde su espacio de producción. Hay usuarios que basan esta producción tanto en contenido ficcional, como contenido informativo en forma de wiki. Se podría decir que, en este contexto, el *youtuber* Dangerouslyfunny reúne la mayor cantidad de contenido en video de *Stardew Valley*, incluyendo contenido en el que utiliza *mods*, crea historias a partir de la experiencia de juego (Img.31) y guías para la comunidad. Por ello podemos decir que el contenido que crea a través de la experiencia de juego incluye las tres categorías mencionadas, pero muy en especial la tercera. En YouTube el contenido se puede organizar en listas de reproducción (Img.30).

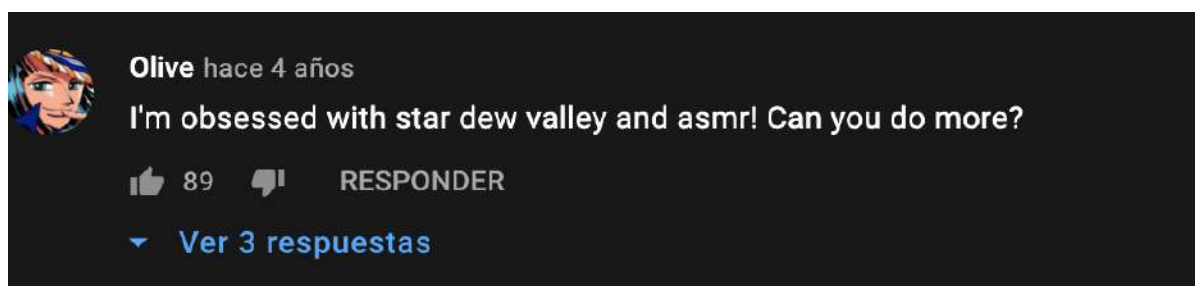


Img. 30: YouTube (2020)



Img. 31: YouTube (2020)

Dangerousandfunny es el *youtuber* más relevante que produce contenido relativo y exclusivo a Stardew Valley, pero hay otros *youtubers* que destacan por generar contenido especialmente relevante para la comunidad, destacando entre el contenido que producen, videos sobre el Stardew Valley, es el caso de Springbok ASMR, que produce videos de ASMR¹⁹ y tiene una serie de cuatro videos de *Stardew Valley*, cada uno de ellos en una estación del año. Para algunos usuarios estos videos son un contenido relajante y terapéutico, como se muestra en los comentarios (Img.32).



¹⁹ ASMR, que corresponde a *Autonomous Sensory Meridian Response*, es aquel proceso que provoca una sensación relajante, de hormigueo en la piel, a partir de estímulos visuales y, especialmente, auditivos. Este tipo de vídeos se han vuelto extremadamente populares en YouTube, donde usuarios realizan una narración placentera a partir de ciertas actividades, en especial la retransmisión de videojuegos.

Img.32: YouTube (2021)

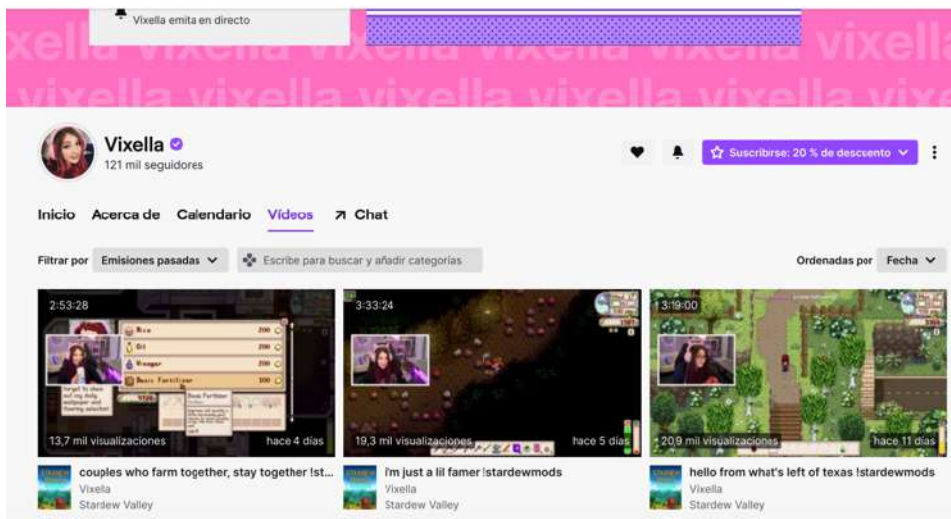
Pero sin duda alguna, la verdadera revolución que ha dejado YouTube en un segundo plano -en cuanto a los videojuegos se refiere-, es la plataforma Twitch, que se caracteriza por un contenido retransmitido en directo. Normalmente los usuarios poseen una gran infraestructura para poder realizar estas retransmisiones en directo. Muchos de estos usuarios, gracias a la gran cantidad de seguidores que tienen en sus canales de expresión, han logrado conformar una comunidad en torno a su figura.

Según Taylor (2018:73) los *streamers* en la plataforma Twitch realizan un gran trabajo para convertir su propia experiencia de juego, en un producto de consumo. Para ello establece un sistema de capas que se da en cualquier experiencia de juego retransmitida:

- Diseño de escenario: aparte de la ventana en la que aparece el videojuego, los *streamers* utilizan una serie de elementos que suelen ser comunes y presentes en el espacio de *Twitch*: la cámara, notificaciones de nuevos *followers* o donaciones económicas, etc.
- Performance: los *streamers* no transmiten la partida simplemente en silencio, suelen pensar en alto, en ocasiones de modo excéntrico creando un espectáculo. Usan elementos como el humor, la frustración o suspense como elementos narrativos que motivan la interacción de la audiencia.
- Crítica y evaluación: aparte de crear un contenido divertido, muchos *streamers* hacen análisis concienzudos sobre el videojuego y cómo funciona.
- Sociabilidad: retransmitir en directo para un público supone una interacción con estos. La ventana de chat en el que la comunidad interviene sobre una retransmisión sirve para que el *streamer* pueda introducir contenido de forma emergente y responder a preguntas de la audiencia. En algunas ocasiones los usuarios del chat pueden participar en la propia experiencia de juego, tomando decisiones que hagan cambiar esta experiencia de juego.

- Infraestructura: todos los elementos materiales y digitales que posibilitan y apoyan la retransmisión.
- Estructura comercial y económica: la monetización del contenido es otra de las capas que tiene en cuenta el mundo del *streaming*. De hecho, en *Twitch* los usuarios pueden hacer donaciones económicas en directo para apoyar a los *streamers*, en YouTube, es el sistema de Patreon²⁰ el que impera, que consiste en suscripciones mensuales que dan acceso a contenido adicional exclusivo.

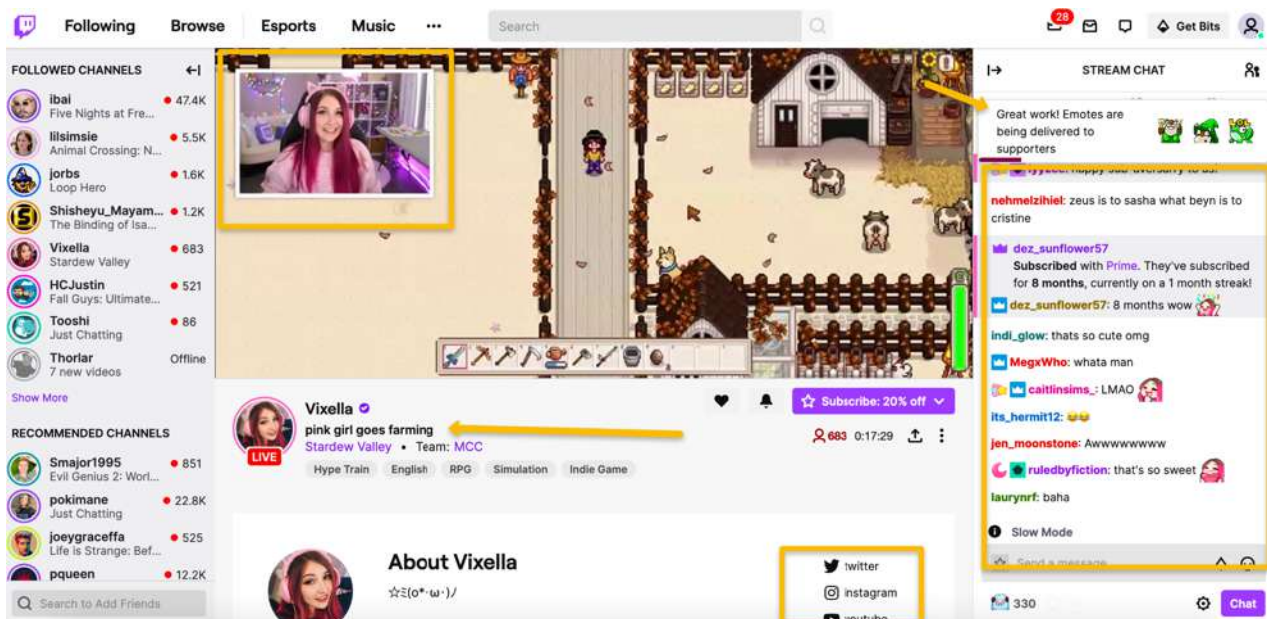
En este contexto nos resulta interesante analizar a un usuario en concreto de la plataforma Twitch, Vixella (Img. 33), que realiza retransmisiones sobre *Stardew Valley*, poniendo en valor esos rasgos que propone Taylor. En este caso comprobamos que existe un diseño del canal y de la propia habitación desde donde transmite su experiencia de juego, además Vixella toma el papel de un personaje a través de Twitch, algo que genera interacción con los seguidores en el chat. Vixella no solo se limita a jugar *Stardew Valley* y comentar estrategias, sino que también habla de su propia vida.



Img.33: Twitch (2021)

²⁰ Patreon es una plataforma de micromecenazgo fundada en el año 2013 dirigida a músicos, artistas, blogueros o todo aquel usuario que produce cultura por medio de plataformas digitales como YouTube. A través de este sistema los creadores pueden recibir donaciones por parte de otros usuarios de una forma sencilla y accesible, estos últimos obteniendo en ocasiones bonificaciones exclusivas.

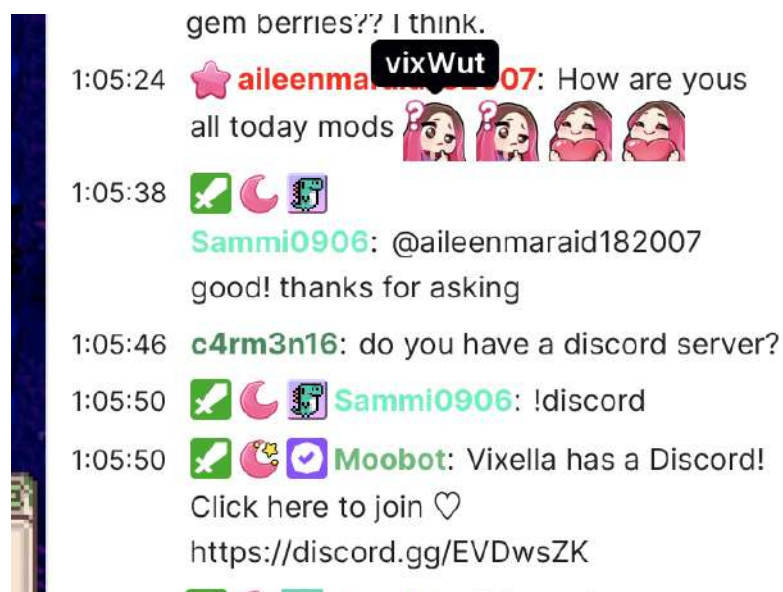
Vixella es posiblemente la *streamer* más popular de *Stardew Valley*, sus retransmisiones llegan a ser seguidas por miles de usuarios en directo. Como mencionábamos anteriormente, *Vixella* tiene también un canal de *youtube*, donde lleva gran parte de sus retransmisiones como contenido para su consumo posterior. Como podemos ver en *Img.34*, *Vixella* forma parte directamente de la narración, ya no es sólo *Stardew Valley* como videojuego, es *Stardew Valley+Vixella* en el espacio de representación de la ficción. La comunidad por su parte tiene la posibilidad de interactuar con la retransmisión en distintas ventanas, es decir, tal y como si fuera un videojuego tienen la posibilidad de interactuar por medio de la ventana de chat, enviar emoticones realizar acciones que tengan un efecto en la ventana de transmisión, visible también para *Vixella*.



Img.34: Twitch (2021)

La interfaz de Twitch funciona como un sistema de ventanas que definen los distintos espacios de participación. En la ventana principal podemos ver a *Vixella* en una sub-ventana, está inserta en el espacio de ficción de *Stardew Valley*, pasando a ser una capa adicional tal y como la percibe el usuario que interactúa con la transmisión. En la ventana situada en la derecha podemos observar el espacio de participación de los usuarios (*Img.35*). Se trata de un chat en el que los usuarios pueden introducir

emoticones personalizados que definen el canal de *Vixella*, una versión avatar de ella misma creada por los usuarios. Estos comentarios pueden ser leídos por Vixella, influyendo en mayor o menor medida en la experiencia de juego y en su propio comportamiento. Los propios usuarios también interactúan con el resto y tienen la posibilidad de introducir comandos que permitan mensajes automáticos. Como en *Img.35*, donde un usuario pregunta por el canal de Discord de Vixella. Un simple comando como *!discord* permite la aparición de un *bot*²¹ que incluye un enlace para formar parte del espacio de la comunidad de Discord de *Vixella*.

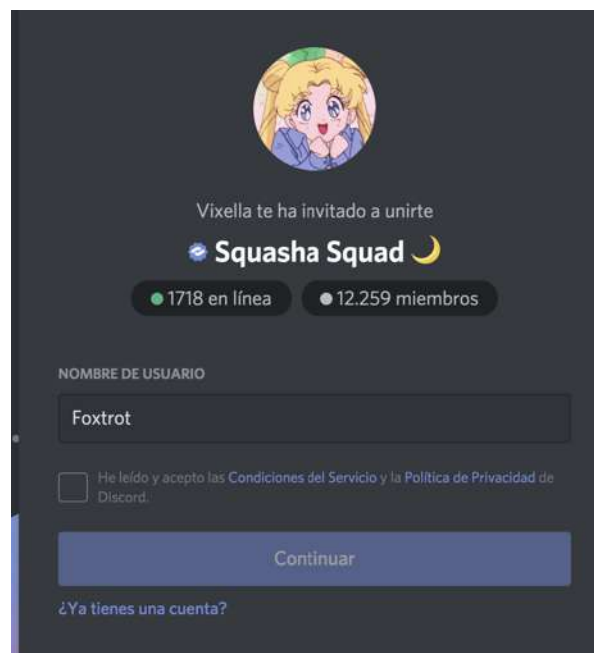


Img. 35: Twitch (2021)

La otra ventana que se encuentra en la parte inferior son enlaces hacia otros espacios de la comunidad creados por Vixella, en este caso Twitter, Facebook y YouTube, donde se crea un contenido relacionado a Twitch, pero del mismo modo, distinto. Como comprobamos previamente cada plataforma cumple funciones distintas, Twitch es el principal espacio en el que Vixella transmite su narración, pero también hace uso del resto de los espacios. Por ejemplo, existe la posibilidad de que la comunidad interactúe de forma más directa con el resto de usuarios y con la propia Vixella en *Discord* (*Img.36*), para ello solo hay que confirmar entrar en esta comunidad y aceptar las reglas que la rigen. Estos espacios operan como una

²¹ Los *bots* se pueden configurar en distintas plataformas digitales, mediante un sencillo comando que evoca una palabra que puede llevar a otra plataforma, un enlace, textos, etc.

comunidad dedicada exclusivamente a Vixella, ya que esta no retransmite exclusivamente Stardew Valley, sino que en su canal hay cabida a otros videojuegos y también a la narración de experiencias personales y del día a día, donde los usuarios pueden encontrar identificación y conectar de este modo con otros usuarios con sensibilidades similares.²²



Img. 36: Discord (2021)

Todas las plataformas de transmisión de la expresión están interrelacionadas, como si fueran ramificaciones transmedia de la comunidad creada en torno a un videojuego o más concretamente, a Vixella en este caso. Por ello, podemos decir que la comunidad no solo se forma en torno a videojuegos, sino que también se crean comunidades en torno a usuarios que transmiten videojuegos, normalmente porque estos tienen una personalidad que conecta emocionalmente con el resto de usuarios

²² Una de las *streamers* más populares de la plataforma Twitch y YouTube es Sweet_Anita, que comenzó a jugar a videojuegos como un modo de sobrellevar su síndrome de Gilles de la Tourette. Los usuarios comenzaron a seguir el canal en clave de humor, por sus frecuentes tics nerviosos, pero al final acabaron escuchando y aprendiendo de su historia, siendo al mismo tiempo una experiencia terapéutica para Sweet_Anita. Todo ello ha resultado en la creación de una comunidad en plataformas como Discord en la que se habla abiertamente de trastornos mentales. Canal de Twitch: https://www.twitch.tv/sweet_anita.

4.3.3 Un caso especial de narración mediada: la metamorfosis de *Stardew Valley* en esport

La comunidad y los usuarios que la integran definen en última instancia al videojuego, por tanto, pueden incluso influir en su formato. La narrativa no es sólo susceptible de ser transformada, sino que, la comunidad es capaz de crear sistemas que apoyen la transformación completa de la esencia de un videojuego gracias a los elementos presentes en los espacios de transmisión de la expresión, siendo Twitch el más complejo y completo de todos los espacios gracias a sus características como plataforma.

Hay muchos casos en los que podemos observar una clara metamorfosis de *Stardew Valley*, puesto como sus jugadores reconocen y su propio creador, hay infinitos modos de experimentar el videojuego. Este caso ha sido propuesto porque fue un gran evento de masas que puso en evidencia públicamente el poder de la comunidad para transformar a un videojuego. ConcernedApe ha jugado con algunos *streamers* y comenta múltiples modos en los que la comunidad ha experimentado *Stardew Valley*,²³ como por ejemplo diseñar laberintos con parte de los cultivos para ofrecer una experiencia parecida a un videojuego de puzzles o incluso un *Battle Royale*, escenario en el que los distintos jugadores deben eliminarse entre sí usando bombas. Estas experiencias de juego prueban que *Stardew Valley*, al igual que otros videojuegos, pueden experimentar una metamorfosis cuando la creatividad de la comunidad de usuarios entra en juego.

En este contexto queremos analizar el caso de estudio *Stardew Valley* y cómo la comunidad logró transformar este videojuego en un esport por seis horas en un evento celebrado en febrero de 2019 y denominado *Twitch Rivals: Stardew Valley*. Algunos de los *streamers* más populares de la plataforma *Twitch* se reunieron en equipos y crearon una competición a partir de *Stardew Valley* para conmemorar el tercer aniversario del juego. La comunidad, no sólo realizó una narración mediada a

²³ Para conocer más detalles de este encuentro y comentarios, ver vídeo *UnsurpassableZ Plays Stardew with ConcernedApe!* en YouTube.

través de la experiencia de juego retransmitida, sino que también creó un sistema mediado que transformó al completo la experiencia de juego, creando de este modo un espectáculo a través del videojuego y los elementos de la interfaz de *Twitch*. La idea de encapsular esta experiencia en tan solo seis horas está inspirada en los *speedruns*, curiosamente, una de las primeras manifestaciones de esta metamorfosis que experimenta el videojuego.

El evento fue promocionado de forma notoria, en el contexto del formato de Twitch Rivals. Este formato consiste en equipos de jugadores tratando de cumplir ciertos objetivos en videojuegos competitivos. La peculiaridad de este caso es que *Stardew Valley* nunca fue diseñado para ser un videojuego competitivo, ni siquiera su opción online para cuatro jugadores, ya que esta fue diseñada para ser jugada de forma cooperativa, en un contexto pacífico en el que la única competición es la que establece el jugador consigo mismo, tratando de simular su granja ideal:

“Algunos genios decidieron convertir un simulador de granjas pacífico, *Stardew Valley*, en un sport competitivo. Estos genios también encontraron el modo de introducir un premio de 35000\$ a repartir. Sí, estás leyendo bien. El evento promete estar lleno de muerte, destrucción y traiciones que solo podrías ver en HBO.”²⁴

La idea de encapsular esta experiencia en tan solo seis horas está inspirada en los *speedruns*,²⁵ curiosamente, una de las primeras manifestaciones de esta metamorfosis que experimenta el videojuego y que marcó el inicio de la popularidad de Twitch como mencionamos en el anteriormente con los *speedrun* de *Pokémon Rojo* (Img.23). La comunidad define al videojuego, por tanto, puede incluso influir en su formato. La narrativa no es sólo susceptible de ser transformada, sino que, la comunidad es capaz

²⁴ Traducción propia: <https://blizzardwatch.com/2019/02/26/youve-ever-wanted-see-stardew-valley-turned-sport-todays-chance/> última consulta: 8/06/2021

²⁵ Videojuegos que jugadores expertos terminan en un tiempo record, paradójicamente, el caso de *Pokémon* referido en la Imagen 23 llevó días, ya que fue una partida simultánea con miles de jugadores.

de crear sistemas que apoyen la transformación completa de la esencia de un videojuego.

Nos gustaría mostrar cómo la comunidad logró transformar *Stardew Valley* en un esport por seis horas. Este evento se celebró en febrero del 2019 y se denominó *Twitch Rivals: Stardew Valley*. Algunos de los *streamers* más famosos de *Twitch* se reunieron en equipos y crearon una competición a partir de *Stardew Valley* para conmemorar el tercer aniversario del título. La comunidad no solo realizó una narración mediada a través de la experiencia de juego retransmitida, sino que también creó un sistema mediado que transformó al completo la experiencia de juego.

El formato consistió en diez equipos de cuatro jugadores cada uno. Cada equipo competirá en un mapa distinto un máximo de seis horas. Cada equipo deberá completar los siguientes retos en seis horas (Img.37).

- Completar el mayor número de lotes del centro cívico.
- Conseguir la mayor cantidad de dinero.
- Llegar al nivel más profundo de las minas.
- Entregar el mayor número de artefactos y minerales al museo.
- Conseguir pescar los cinco peces legendarios.

STARDEW VALLEY CHALLENGE

TOURNAMENT OVERVIEW

Format, and Prizing breakdown

OVERVIEW

- 40 streamers (10 teams of four)
- 6-hour competition
- Teams will start a brand new farm
- Standard farm

FORMAT

Teams will attempt to complete the following challenges:

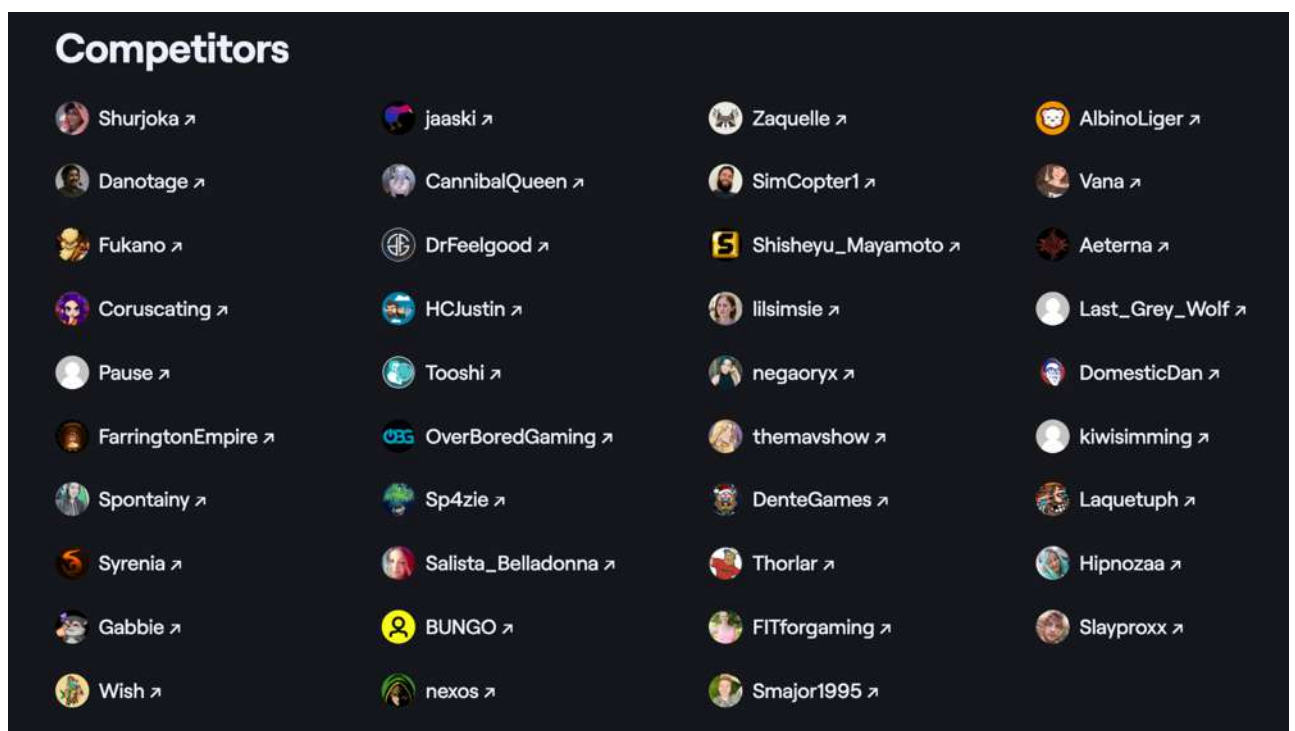
- Complete the most bundles
- Bank the most gold
- Mine Deep Dives
- Catch 5 legendary fish the fastest
- Donate most amount of rare items to the museum

PRIZE POOL \$35,000

Most Bundles	1st	\$6,000
	2nd	\$4,000
	3rd	\$2,000
Most Gold	1st	\$6,000
	2nd	\$4,000
	3rd	\$2,000
Master Curator	1st	\$6,000
	2nd	\$4,000
	3rd	\$2,000
Legendary Fishing		\$1,000
		\$1,000
		\$1,000
		\$1,000
		\$1,000
Mines Deep	1st	\$2,000

Img.37: Twitch (2019)

Durante seis horas, cada uno de los diez equipos, compuesto por cuatro jugadores cada uno, tiene la misión de esbozar cuáles son los trayectos que seguirán para cumplir los retos propuestos. De este modo, las denominadas *quests*²⁶ eran estratégicamente designadas para cada uno de los miembros del equipo, con el objetivo de optar a algunas de las recompensas. Por ejemplo, tomar la ruta de completar todos los lotes del centro cívico suponía un reto complicado, puesto que la obtención de ítems, incluyendo cultivos estacionales era difícil, además de producir ciertos productos de origen animal. Otros retos, como llegar al nivel más profundo de las minas eran más sencillos de completar, pero al participar diez equipos, se convertía en un contrarreloj por ver qué equipo lograba llegar antes al nivel cien de las minas.



Img.38: Twitchrivals.com

²⁶ Las *quests* se proyectaron desde los inicios del videojuego como misiones que proporcionan recompensas. Los videojuegos de rol, en gran medida, se componen de *quests*, que articulan el desarrollo de la narración y de *side quests*, misiones opcionales que proponen algunos personajes para obtener recompensas adicionales. En casos como *Stardew Valley* y otros títulos, las *quests* comienzan a ser creadas de forma emergente por los usuarios.

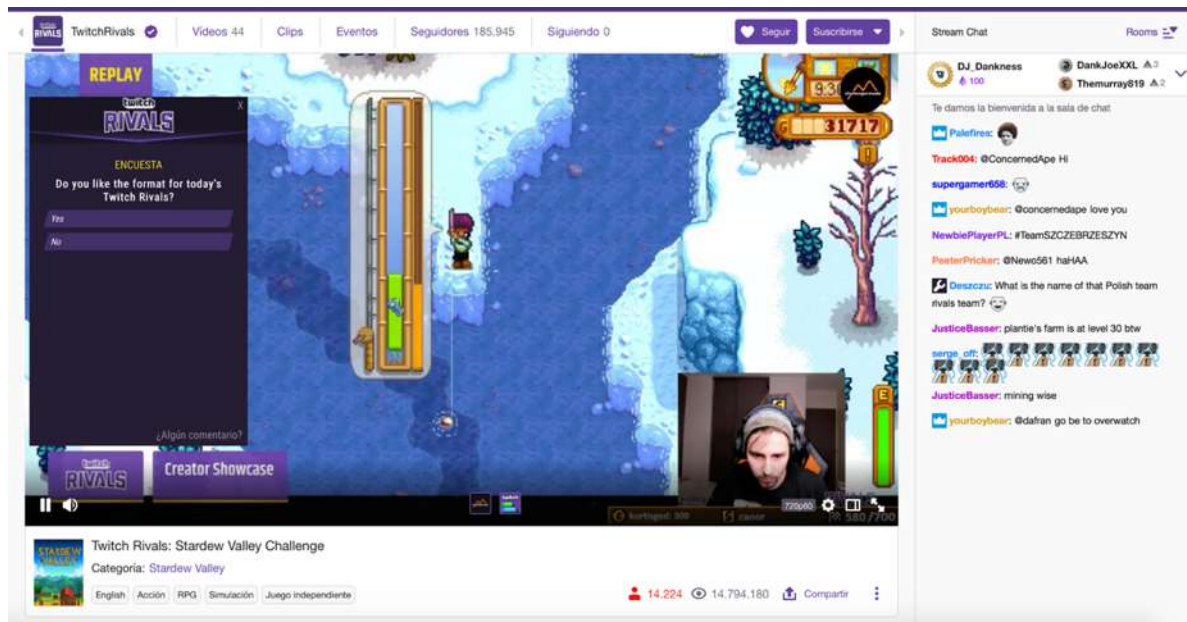
Cada uno de los retos sumaría una cantidad de puntos proporcional a los logros del equipo, siendo físicamente imposible poder lograr completar los cinco, con lo que los equipos deberían discutir sus prioridades y asignar tareas. Esto puso de relieve la priorización de trayectos que cada uno de los equipos para conseguir los objetivos que se planteaban desde el evento, haciendo que la mayoría de los usuarios participantes tomaran de forma consciente la identidad de usuario jugador, dejando en un segundo plano el desarrollo de su propia identidad, puesto que el evento exigía una amortización del tiempo extrema en seis horas. De este modo la relación con los aldeanos suponía algo anecdótico, incluso en algunas ocasiones un obstáculo. Sin embargo, algunos usuarios que presenciaban el *streaming* comentaron, de forma sagaz y creativa, la posibilidad de hacer otro evento para ver enfrentados a *streamers* en una carrera contrarreloj para casarse con alguno de los pretendientes de Pelican Town. Los comentarios por parte de la comunidad, que se presenciaron durante la retransmisión, supusieron un añadido de entretenimiento y otra capa más de la experiencia que supuso el evento

Estos retos se presentan de forma sutil durante la experiencia de juego de *Stardew Valley*, pero en este caso, para justificar la competición, son los únicos medios de ganar la competición: poco importa mantener relaciones con los aldeanos o diseñar la granja al gusto, se desbloquean los trayectos exclusivamente para conseguir los retos. Es por ello que muchos de los equipos llevaban a sus avatares a finalizar el día más rápido o, a veces era necesario avanzar más rápido el tiempo interno a favor de los retos marcados que tenía cada equipo. Algunos de los jugadores eran más experimentados que otros, pero lo característico es que todos ellos conocían muy bien *Stardew Valley*, ya que es un título muy querido por la comunidad, no solo por sus mecánicas sencillas, sino por esa experiencia apacible que evoca y que hace que numerosos usuarios sigan retransmisiones de distinta naturaleza.

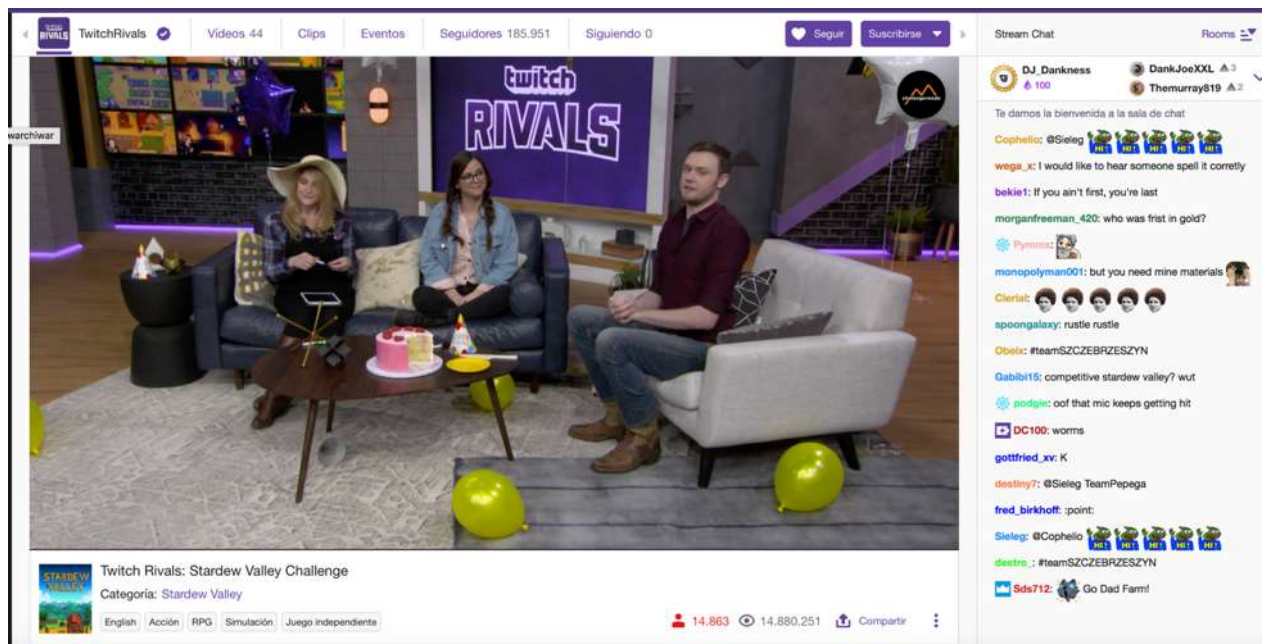


Img. 39: Twitch (2019)

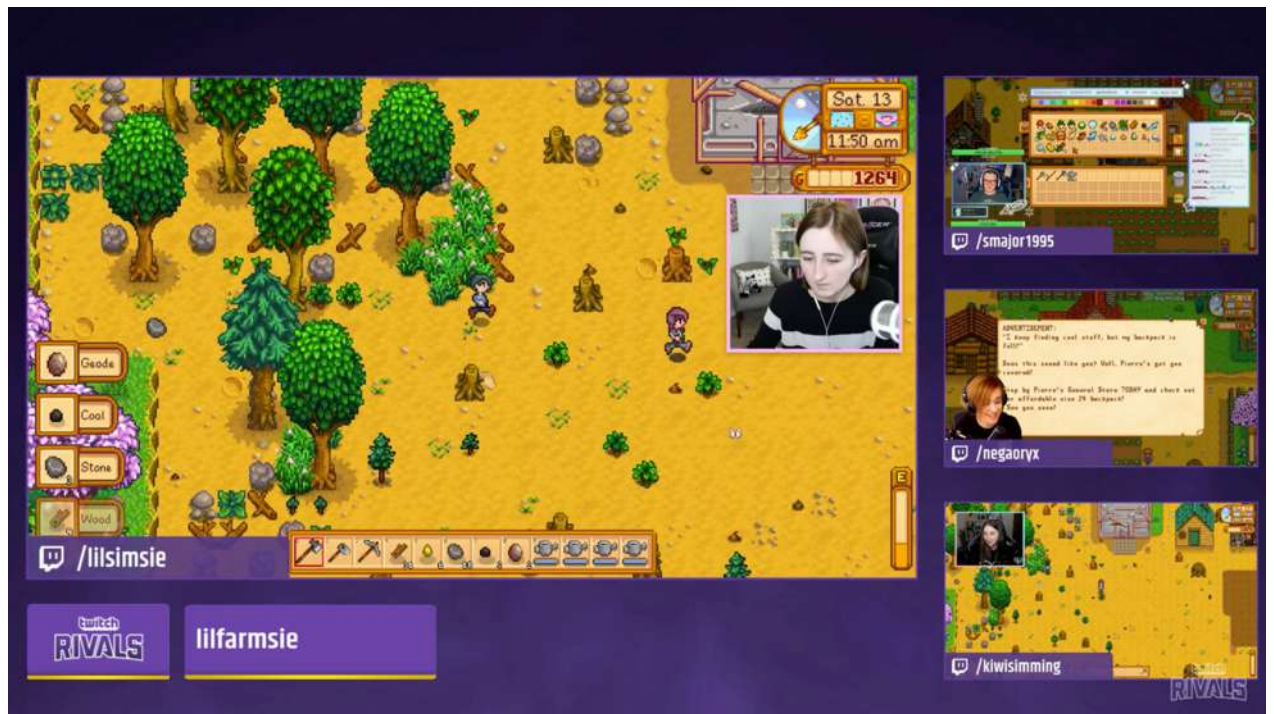
La retransmisión del evento se realizó en el canal *Twitch Rivals*, que alternaba entre la experiencia de juego de varios de los participantes (Img.39), la existencia de un plató de televisión con los presentadores del evento (Img.41), que comentan cada una de las acciones y contextualizan las posibles estrategias de cada uno de los equipos. características asociadas al medio televisivo que se llevaron al mundo de los videojuegos por medio del sport. También fue posible acceder a cada una de las retransmisiones de cada uno de los cuarenta participantes (Img.40), teniendo la posibilidad de seguir la única retransmisión por parte del canal anfitrión como también individualmente, y por equipos, a modo de multiventana, el resto de retransmisiones. Esta retransmisión convirtió el evento en un auténtico hito de realización televisiva en internet. Tras el evento, fue posible consumir la retransmisión de cada uno de los participantes en plataformas como YouTube, donde es posible producir, acortar y organizar videos, el evento no solo se siguió en Twitch, sino que otras plataformas como Discord también comentaron y siguieron cada una de las retransmisiones de sus usuarios favoritos, sin embargo, sería el evento de Twitch Rivals el único espacio que integraría los comentarios en directo de los usuarios en la ventana del chat, que podrían acceder a las reglas del evento con el simple comando `!rules` (Img.43).



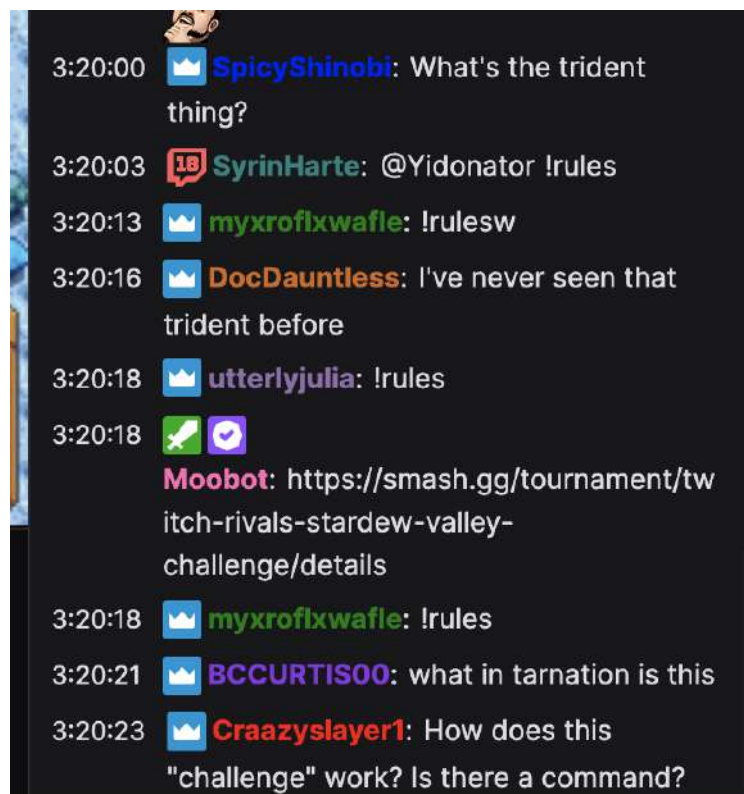
Img.40: Twitch (2019)



Img.41: Twitch (2019)



Img.42: Twitch (2019)



Img.43: Twitch (2019)

Cada uno de los *streamers* también ofrece, desde su canal, una personalización de la propia ventana de juego en la que transmiten la experiencia de juego (Img.44). La personalización de ventanas en Twitch es aportada por los *streamers*, invadiendo el espacio de ficción del videojuego y produciendo una capa adicional que pone de relieve la identidad del usuario que retransmite la experiencia de juego. En este caso hay una superposición de capas suplementaria²⁷: sobre la experiencia de juego de *Stardew Valley* se encuentra la capa personalizada del usuario DomesticDan y encima de ésta, se encuentra la capa que aporta el propio evento de *Twitch Rivals*, mostrando su equipo, tiempos y una marca de agua.

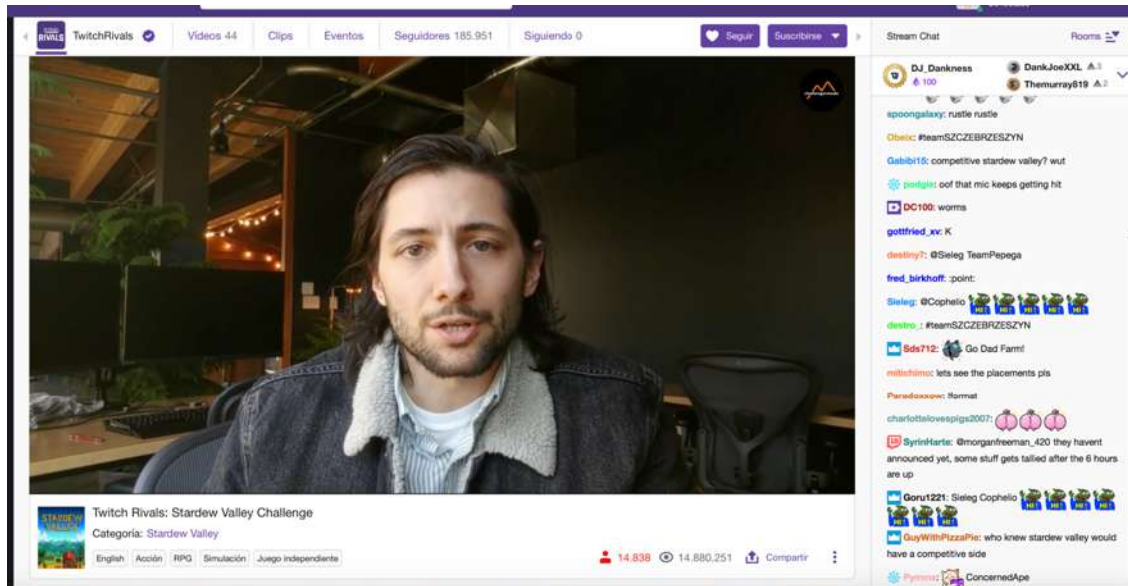


Img.44: Twitch (2019)

El evento también contó con la presencia del creador de *Stardew Valley*, ConcernedApe (Img.45), que dedicó unas palabras al evento a raíz del tercer aniversario del título, agradeciendo como la comunidad ha estado con él desde que comenzó a diseñar el videojuego y lo gratamente sorprendido que está de que el

²⁷ En Twitch es muy común esta superposición de capas, ya no solo en retransmisión de videojuegos. Hay *streamers* que retransmiten otro tipo de contenido, como retransmisiones de otros usuarios, entrevistas u otro tipo de vídeos, insertando su imagen e interviniendo y comentando sobre ese material.

público pueda consumir *Stardew Valley* de un modo innovador, admirando la creatividad de la comunidad.



Img.45: Twitch (2019)

Este experimento se convirtió en un evento de masas, con miles de espectadores, generando una gran expectación previa. Todas estas características convirtieron a *Stardew Valley* en un esport por seis horas. Cabe destacar, sin embargo, que *Stardew Valley* nunca fue un esport, ni siquiera comparte ninguna de las características que podríamos asociar a esta tipología de videojuegos competitivos. Esto demuestra que un videojuego se convierte en lo que la comunidad decide que se convierta y apoya la teoría de que, independientemente de su mundo de ficción y mecánicas, puede convertirse en una forma de expresión totalmente diferente. La plataforma Twitch permitió que *Stardew Valley* se pudiera jugar de forma competitiva, mediante la inserción de un evento de retransmisión en común, expandiendo así el universo del videojuego, ya no sólo en temática, sino que también formato. Por lo tanto, no solo hablamos de una metamorfosis narrativa del videojuego, sino que también hablamos de una metamorfosis del propio sistema y de los elementos más esenciales de *Stardew Valley*.

Tras finalizar las seis horas de experiencia de juego de los participantes, comenzó la asignación de premios, en la que se diseñó una interfaz para mostrar los puntos ganados por cada equipo. Los resultados finales dieron una victoria al equipo de KappaRoss, que aglutina la mayor cantidad de premios. Un gran mérito considerando que estos retos se entienden como el esbozo de una serie de trayectos que suponen la realización de múltiples acciones a lo largo de la experiencia de juego, renunciar a tomar un trayecto para obtener el ítem supone tomar otro trayecto distinto y de este modo, generar una narración distinta a la del resto de los equipos participantes.

RANK	TEAM	🏅	🏆	🔨	🛠️	📺	TOTAL
1	KAPPAROSS	\$6000	\$6000	\$2000	\$1000	\$100	\$15100
2	SEEMS GOOD	\$0	\$4000	\$0	\$0	\$4,100	\$8100
3	SZCZEBRZESZYN	\$4000	\$0	\$0	\$0	\$100	\$4100
4	DAD FARM	\$0	\$0	\$0	\$2500	\$100	\$2600
5	QT KAPPA FARM	\$0	\$2000	\$0	\$0	\$100	\$2100
6	WYK FARM	\$2000	\$0	\$0	\$0	\$100	\$2100
7	LETTUCE TURNIP THE BEET	\$0	\$0	\$0	\$500	\$100	\$600
8	LILFARMSIE	\$0	\$0	\$0	\$0	\$100	\$100
9	FARMFARMFARM	\$0	\$0	\$0	\$0	\$100	\$100
10	PLANTIE'S FARM	\$0	\$0	\$0	\$0	\$100	\$100

Img.46: Twitch (2019)

Stardew Valley es uno de los tantos videojuegos que Twitch Rivals ha acogido, y cabe destacar que normalmente acoge los videojuegos online competitivos comúnmente llamados esports. Quizás el haber acogido un videojuego independiente y obtener unos resultados tan gratificantes por parte de la comunidad, pueda abrir la veda para acoger otros títulos con otras narrativas y, desencadenar de este modo, esa metamorfosis del videojuego que resulta tan apasionante y tan necesaria para que el videojuego avance como medio:

“*Stardew Valley* convertido a formato competitivo demuestra la capacidad de producir entretenimiento e interés por parte de la audiencia desde literalmente, cualquier videojuego. Como si fuera un modo de meditación que nos hace ser más productivos, *Stardew Valley* competitivo lleva algo relajante a algo centrado en completar retos.”²⁸

Efectivamente, la realización de este evento demostró que es la comunidad y los usuarios los que deciden resignificar el videojuego, independientemente del discurso inicial propuesta desde el diseño de juego. De este modo, *Stardew Valley* se convirtió en un evento competitivo de masas, como los grandes shows deportivos de televisión. Este hecho demuestra cómo el videojuego, en combinación con el poder de la comunidad y los nuevos espacios de expresión donde articular las narraciones mediadas, permite transformar la visión clásica del videojuego -como propuesta cerrada desde el diseño de juego-, para convertirlo en un nuevo paradigma que amplía sus posibilidades narrativas a través de la experimentación con el usuario, mutando hacia desconocidas formas de entender la narración para resemantizar la expresión misma del videojuego. El poder de la comunidad y los nuevos espacios de expresión, posibilitan transformar la visión clásica del videojuego como un laberinto cerrado en un nuevo paradigma que permite su apertura en la experimentación y mutación en nuevos medios de expresión nunca vistos anteriormente.

²⁸ Traducción propia: <http://cliqist.com/2019/03/04/competitive-stardew-valley-is-a-tense-and-wonderful-thing/>, última consulta: 8/06/2021.

V. Conclusiones

1. El videojuego, desde sus inicios, ha ido creciendo tomando prestados elementos de otros lenguajes para construir el suyo propio y al mismo tiempo, tratar de conectar con mayor parte del público. De este modo, el videojuego ha ido definiendo las características de su lenguaje y la forma de comunicarse con el usuario a lo largo de los años a través de un proceso que ha terminado por naturalizarse y encontrar su propio lenguaje. El usuario es el que hace posible la maduración del videojuego hasta culminar en el videojuego independiente, que pone al jugador como indiscutible protagonista.
2. En el momento en el que el diseño de juego se comienza a tomar en cuenta al usuario como la figura que reflexiona sobre el discurso del videojuego se comienzan a diseñar videojuegos que ponen de relieve propuestas de una mayor madurez, en las que se invita al usuario a ser algo más que un engranaje de la experiencia lúdica y a encontrar nuevas formas de expresión entre el amplio abanico de posibilidades que se da desde el diseño de juego. La llega del videojuego *indie*, ha cambiado en gran medida el paradigma de análisis del videojuego y, sobre todo, el de su comunidad. La comunidad ha dejado de ser un grupo homogéneo de jugadores modelo y se han convertido en usuarios individuales, del mismo modo que el videojuego independiente saca a relucir nuevos temas y nos invita a formar parte del videojuego de una forma más emocional, ha permitido una comunidad más variada, con un mayor número de voces distintas.
3. Para comprender la respuesta expresiva del usuario ante el videojuego, es necesario analizar los procesos que se desarrollan en este. Como usuarios activos en el videojuego tenemos la capacidad de interactuar con estos elementos y desencadenar acciones, que a su vez originarán trayectos, que determinarán el rumbo de nuestra experiencia de juego individual. A través

de nuestras acciones y activación de trayectos dentro del videojuego nuestro rol pasa por un proceso de transformación continua. En el videojuego se produce una división: somos protagonistas y participantes de la ficción a través del avatar, lo que nos convierte en usuario avatar del mismo modo, navegamos y consumimos el medio como usuario jugador esto es, somos conscientes de que es una ficción mediada por reglas y de que hay una estructura detrás que media entre la realidad y la ficción: el sistema. Los videojuegos se organizan a través de un sistema de capas en las que se produce un diálogo tácito entre el avatar y el mundo de la ficción y entre el jugador y el diseñador en el sistema. En la capa de ficción somos el usuario avatar, por otra parte, cuando interactuamos con el sistema esa identidad usuario avatar se detiene y pasamos a ser usuarios en el sistema, por tanto, tomamos el rol de usuario jugador. Dentro de la experiencia de juego se produce una constante alternancia por parte del usuario de ambas identidades. Este conflicto entre ambas identidades provoca una tensión que se traduce en la expresión por parte del usuario como individuo. Esa tensión en la que se debate el usuario explorando la ficción y navegando por el sistema provoca un dilema dentro del usuario, de la que nace una incomodidad y una expresión semiconsciente como respuesta a su lucha interna entre la asimilación de la ficción y el sistema. Esa misma tensión en la que se ve inmersa el usuario viene principalmente motivada desde la capa de la realidad y más concretamente desde la comunidad, en el proceso de decodificación del videojuego.

4. El videojuego posee una doble expresividad que se manifiesta a través del diseño de juego y las acciones de los usuarios. Los elementos que integran el diseño de juego y provocan las acciones del usuario son los personajes, espacios, tiempo e ítems, que constituyen los bloques constructores de la experiencia de juego. Estos elementos se interrelacionan para la producción de trayectos que desbloquean la narración mediada del usuario. Existen infinitas combinaciones de estos cuatro componentes de la narración dentro de la experiencia de juego, como usuarios aceptamos que haya una ficción mediada por unas reglas de juego y del mismo modo, el videojuego necesita que construyamos una narración durante la experiencia de juego y así,

producir una nueva narración mediada. El proceso de lectura y el de reescritura se dan al mismo tiempo en el momento en el que la identidad avatar y la identidad como jugador confluyen durante la experiencia de juego. Este proceso describe cómo el usuario actúa y activa los trayectos dentro del laberinto, a partir un proceso de lectura, tanto del sistema como de la ficción, hay una reflexión e inmediatamente una reescritura a través de los elementos de juego que vinculan a los distintos trayectos que podemos tomar en el laberinto. La activación de trayectos dentro del videojuego es posible gracias a la capa operacional, que actúa como una capa intermedia entre la ficción y el sistema que posibilita llevar a cabo las acciones dentro de la ficción y, por tanto, es una herramienta fundamental para construir la narración mediada. Cada uno de estos elementos tiene un valor distinto según se encuentre en la capa de ficción o en la capa de sistema, siendo la capa operacional la que media entre ambas. La combinación de estos elementos culmina en bloques de experiencia de juego que en títulos como *Stardew Valley*, se denominan *quests* o misiones. Los usuarios construyen así una serie de trayectos que culminan en una narración mediada, la cual puede ser llevada a las plataformas digitales de transmisión, que permiten a la comunidad la creación de espacios de expresión

5. Los espacios que son habitados por la comunidad expanden el universo del videojuego y producen una nueva narración mediada cuando el usuario, previo a entrar en estos espacios de expresión de la comunidad, toma el rol de un avatar que lo representa. Del mismo modo, estos espacios están regidos por reglas y un sistema que los regula. Podríamos decir que actúan como un videojuego y poseen elementos similares en su estructura, con la particularidad que los agentes que construyen la narración están en una capa adicional sobre la capa de ficción habitual que se representa en el videojuego. Son espacios que tienen una naturaleza transmedia porque se correlacionan entre sí, el contenido de cualquiera de estos espacios está conectado con cualquiera de los otros espacios en menor o mayor medida. Estas plataformas en tres categorías: las de expresión textual, las audiovisuales mixtas y las de

streaming. Dentro de estos soportes se dan distintos tipos de expresiones que enriquecen y expanden el universo del videojuego.

6. El videojuego ha superado la forma de entender la narración clásica en tanto que añade la capacidad de no ser consumido exclusivamente en el espacio de lo privado, sino que la experiencia de narrar es ahora compartida y consumida en el contexto de los espacios públicos de la comunidad, creando capas narrativas adicionales a la experiencia de juego. Los mecanismos narrativos del videojuego reformulan la narración tradicional asentada en la presencia del yo para formar parte de una narración que se nutre de la relación con los otros, en unos circuitos de creación donde la esencia es el lenguaje y donde su comprensión proviene de la navegación y de la interacción con las herramientas, más que del análisis o la interpretación final. La historia del videojuego ya no importa, importa la narración creada en función de las mediaciones provocadas por la comunidad, su retransmisión en directo y la posibilidad de volver a mediar dicha narración de manera exponencial.
7. En diversos casos la propia esencia, género o narrativa de un videojuego, incluso su concepción como juego independiente, cambia drásticamente a través de los usuarios que llevan la narración mediada producida en el videojuego a los espacios de expresión. El caso de *Stardew Valley*, juego *indie* reconvertido en *esport*, pone de manifiesto el poder de la comunidad y cómo ésta se adueña de su esencia, en un ejercicio de apropiación semántica, para desencadenar esa metamorfosis del videojuego que lo convierte en un artefacto cultural transformado por los propios usuarios que lo consumen. El videojuego se convierte así en una obra creada por la comunidad gracias a plataformas como Twitch, que posibilitan la intervención sobre el videojuego original. Abrir ese abanico de posibilidades narrativas vislumbra un horizonte alternativo y prometedor para las narraciones de la posmodernidad asentadas en ejercicios transmediales.

8. El experimento de *Stardew Valley* se convirtió en un evento de masas seguido por miles de espectadores y generando una gran expectación previa. Todo ello convirtió a *Stardew Valley* en un esport por seis horas. Cabe destacar, sin embargo, que *Stardew Valley* nunca fue un esport, ni siquiera comparte ninguna de las características que podríamos asociar a esta tipología de videojuegos competitivos. Esto demuestra que un videojuego se convierte en lo que la comunidad desea que se convierta y apoya la presunción de que, independientemente de su mundo de ficción y de sus mecánicas, puede convertirse en una forma de expresión totalmente diferente. La plataforma Twitch permitió que *Stardew Valley* se pudiera jugar de forma competitiva mediante la inserción de un evento de retransmisión en común, expandiendo así el universo del videojuego, ya no sólo en temática, también en formato. Por lo tanto, no solo hablamos de una metamorfosis narrativa del videojuego, hablamos de una metamorfosis del propio sistema y de sus elementos más esenciales. La comunidad desbloquea de este modo, un nuevo paradigma para entender las propiedades transmutativas del videojuego como medio.

VI. Epílogo: *Animal Crossing: New Horizons* y pandemia, la comunidad reivindica su lugar en el exterior del laberinto

Marzo del año 2020, la Covid-19 llega a nuestras vidas de forma precipitada; el mismo mes, curiosamente, aparece el videojuego *Animal Crossing* para Nintendo Switch. *Animal Crossing: New Horizons*, que nos plantea algo muy simple: mudarnos a una isla desierta tropical y comenzar una nueva vida allí. Una vez llegamos a la isla, la inmobiliaria Nook nos dará los recursos necesarios para construir nuestro hogar, y no solo eso, si no que se nos dará la oportunidad de convivir con otros vecinos que podemos invitar a nuestra isla. Ciertamente parece que este videojuego aparece en un momento en el que el mundo tiene que encerrarse; metafóricamente *Animal Crossing: New Horizons* nos permite pasar nuestra particular cuarentena en un lugar mejor que nuestra habitación, en una isla tropical (Img.47), nada menos. Desde ese momento, numerosos espacios de expresión surgen en las plataformas digitales por parte de la comunidad, el mundo real se cierra, pero otros mundos se abren, conectándonos en momentos tan aciagos.



Img. 47: Pasando la cuarentena en *Animal Crossing: New Horizons* (2020)

Animal Crossing: New Horizons tiene una esencia similar a *Stardew Valley*, mientras que algunos usuarios tratan de obtener multitud de ítems y cumplir objetivos, su fin último es diseñar una isla ideal, invitar a amigos y simplemente, pasar buenos momentos. La isla pasa a ser la forma de expresión definitiva del usuario: los vecinos que la integran, la decoración de la isla, nombre y otros elementos de personalización que nos ofrece Nook, la inmobiliaria que nos invita inicialmente. En Japón, una compañía, ante la imposibilidad de que sus trabajadores acudan a la oficina, proponen reuniones de trabajo (Img.47) y actividades de *team-building* como pesca o caza de bichos en la isla, otros usuarios proponen juegos y acertijos en la suya. Incluso hay usuarios que planean un tétrico misterio en la isla, creando de este modo una ilusión de película de terror para otros usuarios visitantes.



Img.48: Reunión de trabajo en *Animal Crossing: New Horizons* (2020)

Pero sin duda alguna, los casos más relevantes son los de usuarios que simplemente necesitan expresar algo a la comunidad que de otro modo no podrían, como es el caso de un usuario que presenta un bonito homenaje de su padre, fallecido por Covid-19, ya que posiblemente en el mundo real fue complicado rendirle un homenaje; el usuario compartió esta imagen (Img.48) en Reddit para compartirlo con la comunidad. Otros usuarios vieron una excelente oportunidad en celebrar su boda (Img.49), puesto que la Covid-19 impidió su enlace, estos usuarios se casaron en la

isla que formaron juntos y luego decidieron ir de visita a múltiples islas como luna de miel.

My dad passed away from Covid-19 the other day, at least animal crossing gives me a way to pay tribute to him, miss you.

New Horizons



Img.49: *Animal Crossing: New Horizons* (2020)

Fuente: Reddit



Coronavirus cancelled their spring wedding, so they got married in Animal Crossing instead

Img.50: *Animal Crossing New Horizons* (2020)

Fuente: <https://www.newrisingmedia.com>

Un detalle que hace sumamente interesante *Animal Crossing: New Horizons*, es que puede compartirse el código de la isla para que cualquier usuario pueda visitarla en

una versión onírica, esto funciona como una captura de la memoria en el tiempo, con todos los elementos de cómo la isla fue dispuesta antes de producir este “sueño”. De este modo, el usuario que visita nuestra isla puede venir en cualquier momento, sin necesidad de nuestra presencia ni que el propietario de la isla produzca videos o realice capturas de pantalla de su isla para mostrarla a la comunidad. *Animal Crossing: New Horizons* permite una experiencia solemne cuando visitamos distintas islas, como un museo de las fantasías creadas por otros usuarios, de sus deseos y de sus propios sentimientos. Incluso usuarios utilizan su isla como una prolongación transmedia para hacer anuncios sobre su obra, como es el caso del reconocido *mangaka* japonés Goshō Aoyama, que lleva años utilizando la saga *Animal Crossing* para dar pistas y recrear un mundo de ficción que hace homenaje al *manga* y *anime* de *Detective Conan* (1996, Goshō Aoyama).



Img.51: En el estudio de Goshō Aoyama: *Animal Crossing: New Horizons* (2021)

Animal Crossing: New Horizons hace gala de su nombre y abre nuevos horizontes en el desarrollo del videojuego. La crisis del Covid-19 ha propiciado que la delgada línea entre ficción y realidad se rompa. El usuario de videojuegos ha madurado y ha pasado de encarnar historias escapistas de fantasía, a utilizar al videojuego para plasmar la

realidad de un modo catártico. Sin duda alguna, es apasionante contemplar los avances de la comunidad en los últimos años, no solo son capaces de convertir distintos videojuegos en un medio de comunicación de masas, sino que también utilizan el videojuego para manifestar sus sentimientos y vivir los planes que esta pandemia no nos ha dejado cumplir en el último año.



Img.52: Un regalo, mi retrato, en el tablón de anuncios de la isla: *Animal Crossing: New Horizons* (2020)

Chris Marker decía que los videojuegos nos permiten una segunda lectura, una segunda oportunidad, para una reescritura. Sí, el videojuego nos permite múltiples lecturas y oportunidades, pero hemos llegado al momento en el que el videojuego nos permite la creación de experiencias únicas e irrepetibles que no es necesario reescribir, aquellas que no pudieron ser llevadas a cabo en la realidad. El videojuego, de este modo, se convierte en el instrumento de expresión que va mucho más allá que el de ser entretenimiento, una obra de arte, *performance*, o medio de comunicación. El videojuego se ha convertido en una necesidad vital que se pone de manifiesto en las distintas formas de expresión del usuario.

Las últimas líneas de este trabajo de investigación se escriben en un tiempo en el que parte de la población comienza a estar vacunada, parece que puede vislumbrarse algo de luz al final del túnel. No podemos olvidar que también en el túnel, pese a las limitaciones y a las dificultades, también nos da la posibilidad de expresarnos y poner voz a nuestras emociones. El videojuego y su comunidad han sabido y sabrán adaptarse a cualquier tipo de crisis, incluso la tan grave crisis del covid-19 ha brindado la posibilidad de distintas formas de expresión, de unir a distintos usuarios del mundo en el túnel, en un nuevo universo llamado empatía.

Al igual que ConcernedApe escribe unas líneas mencionando que ha terminado la experiencia online de *Stardew Valley* al 100%, no desde el diseño, sino desde la experiencia de juego con sus amigos, nosotros también podemos decir que este trabajo de investigación “ha llegado a su 100%” tras un año extraño, reiterando mis agradecimientos a todas aquellas personas con las que he formado una comunidad y me han acompañado tomando los trayectos de mi particular ‘videojuego’.



Img. 53: Twitter (2021)

VII. Bibliografía

1. Monografías

Aarseth, Espen (1997) *Cybertext: perspectives on ergodic literature*.

Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Antropy, Ann (2012) *Rise of videogame zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.

Anyó, Lluís (2016) *El jugador implicado: videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.

Bal, Mieke (1990) *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Massachusetts Institute of Technology: MIT Press.

Bordes, Enrique (2017) *Cómic: arquitectura narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Chatman, Seymour (1990) *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus Humanidades.

Crawford, Chris. (2002) *The art of computer game design*. Berkeley, California: Osborne McGraw-Hill.

Crawford, Chris (2002) *The art of interactive storytelling*, Cambridge: MIT Press.

- Darley, Andrew (2000) *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Diver, Mike (2016) *Indie games: the complete introduction to indie games*. London: Michael O'Mara Books Limited.
- Egenfeldt-Nielsen, S, Heide Smith, J. y Pajares Tosca, S. (2013) *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.
- Ellison, Cara (2016) *Embed with games: a year on the couch with game developers*. Edinburgh: Polygon Books.
- Flanagan, Mary (2013) *Critical Play: radical game design*. Massachusetts Institute of Technology: MIT Press.
- Floridi, Luciano (2013) *The Ethics of Information*. Oxford: Oxford University Press.
- García Navarro, Luis (2017) *Sensei: diálogos con maestros del videojuego japonés*. Sevilla: Héroes de Papel.
- García, Raúl y del Olmo, Daniel (2013) *Letras Pixeladas: el camino de la [h], una forma de entender los videojuegos*. Barcelona: Start-T Magazine Books.
- Genette, Gérard (1989) *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Huizinga, Johan (1998) *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Ibister, Katherine (2016) *How games move us: emotion by design*. Massachusetts of Technology: MIT Press.
- Juul, Jesper (2004) *Half-Real: Video Games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT Press

Juul, Jesper (2012) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Massachusetts Institute of Technology: The MIT Press.

Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture*. New York: NYU Press.

Jenkins, Henry (2009) *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

Kirtpatrick, Graeme (2011) *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press,

Kwastej, Katja (2013) *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Massachusetts Institute of Technology: The MIT Press.

Lacasa, Pilar (2011) *Los videojuegos: aprender en mundos de ficción reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.

Levis, Diego (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.

López Redondo, Isaac (2014) *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del Siglo XXI*. Sevilla: Héroes de Papel.

Manovich, Lev (2001) *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.

Martín Rodríguez, Iván (2015) *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Síntesis.

Mcgonigal, Jane. (2010) *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*.

Murray, Janet (1997) *Hamlet en la holocubierto*. Barcelona: Paidós.

Navarro, Justo (2017) *El videojuego: a propósito de la máquina recreativa*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Navarro Remesal, Victor (2016) *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Madrid: Shangrila.

Newman, James (2004) *Videogames*. London, New York: Routledge.

Pérez Latorre, Oliver (2015) *El arte del entretenimiento: Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales*.

Pérez Latorre, Oliver (2012) *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Pérez Rufí, José Patricio (2015) *El modelo europeo de desarrollo de videojuegos*. Madrid: Síntesis.

Planells Maza, Antonio José (2015) *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra.

Robertson, John; Harman, Stace (2016) *Independent by design Art & Stories of Indie Game Creation*. Leicester: Independent By Design Ltd.

Rogers, Scott Level Up! (2014) *The guide to great video game design*. United States: John Wiley and Sons Ltd.

Salen, Kate y Zimmerman, Eric (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Schreinier, Jason (2017) *Blood Sweat and Pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made*. New York: HarperCollins Publishers.

Sharp, John (2015) *Works of game: on the aesthetics of games and art*. Massachusetts Institute of Technology: MIT Press.

Siabra Fraile, Joaquín Antonio (2012) *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. Madrid: Editorial Círculo Rojo.

Sicart, Miguel (2009) *The ethics of computer games*. Massachusetts Institute of Technology: Mit Press.

Sicart, Miguel (2014) *Play Matters*. Massachusetts Institute of Technology: MIT Press.

Scolari, Carlos Alberto (2013) *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.

Swink, Steve (2009) *Game Feel: A game designer guide to virtual sensation*. United Kingdom: CRC Press.

Taylor, T.L. (2006) *Play Between Worlds. Exploring Game Culture*, Cambridge, MA: MIT PRESS

Taylor. T.L (2018) *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton: Princeton University Press.

Tarkovski, Andrei (1991) *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*.

Tost, Gina; Boira, Oriol (2015). *Vida extra: los videojuegos como nunca los has visto*. Barcelona: Grijalbo.

Upton, Brian (2015) *The Aesthetic of play*. Massachusetts Institute of Technology: MIT Press.

Villalobos, José María Villalobos (2016) Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Sevilla: Ediciones Arcade.

2. Artículos en revistas especializadas:

Aarsheth, E. (2004) Quest games as post-narrative discourse (CL), Lincoln, Universidad de Nebraska Press [https://pure.itu.dk/portal/en/publications/quest-games-as-postnarrative-discourse\(5b2b5fcc-4585-49ab-bc07-0fab237c138c\).html](https://pure.itu.dk/portal/en/publications/quest-games-as-postnarrative-discourse(5b2b5fcc-4585-49ab-bc07-0fab237c138c).html)

Burroughs, B; Rama, P. (2015) The eSports Trojan horse: Twitch and streaming futures. Journal For Virtual Worlds Research, 8(2)
<https://doi.org/10.4101/jvwr.v8i2.7176>

Cabañes, Eurídice (2012) Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica, Videojuegos y juventud, INJUVE, Revista de Estudios de Juventud, septiembre 2012.

Consalvo, Mia (2018) *Kaceytron and Transgressive Play on Twitch.tv*. In: Transgression in Games and Play. MIT Press, Cambridge, MA, pp. 83-98.
<https://spectrum.library.concordia.ca/985058/>

Diwanji, V., Reed, A., Ferchaud, A., Seibert, J., Weinbretcht, V. y Sellers, N. (2020) *Don't just watch, join in: Exploring information behavior and copresence on Twitch*. Computers in Human B.

Fernández Horton, M. (2015) *Los videojuegos o la memoria posible: creando identidades a través del discurso interactivo*. Bit y Aparte, Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos, Julio 2015.

Frasca, G. (2002) *Ludology: From Representation to Simulation*. SIGGRAPH Electronic Art and Animation Catalog 2002: 134-137 <https://dblp.org/pid/f/GFrasca.html>

Gandolfi, E. (2016) *To Watch or to Play, It is in the game: The Game Culture on Twitch.tv among Performers, Plays and Audiences*. Journal of Gaming and Virtual Worlds 8 (1): 63-82.

Gutiérrez, J. F. y Cuartero, A. (2020). *El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil*. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación 50, 159-175.
<https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.11>

Hamilton, W. A., Garretson, O., y Kerne, A. (2014). *Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media*. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems, 1315-1324.

Marcos Molano, M., Romero Chamorro, S.F y Santorum González, M. (2019) *El Storyworld en la narrativa de los juegos documentales interactivos: el caso de Fort Mcmoney*, Icono 14, 17 (1), 35-59 <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1246>

Marcos Molano, M. Santorum González (2020) *La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyme*. ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación, N.º. 18, 2020 (Ejemplar dedicado a: Paradigmas de la Narrativa Audiovisual. Flujos de la imagen), págs. 193-203
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7846304>

Mainer, B. (2005) *Ciberjuego y sociabilidad. Relaciones y efectos en los usuarios de juegos online (World of Warcraft)*. Revista de Estudios Literarios, N.º. 31, 2005.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1433389>

Monchan, J (2015) *A mí no me pagan por escribir: hacia una definición del diseño narrativo videolúdico*. Bit y Aparte: Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos, enero 2015.

Newman, J. (2002) *In search of the video game player*. *New Media and Society* 2 (3): 405 - 22. September 2002.

https://www.researchgate.net/publication/249688611_In_search_of_the_videogame_player_The_lives_of_Mario

Postigo, H. (2014) *The Socio-Technical Architecture of Digital Labor: Converting Play into YouTube Money*. *New Media and Society* 18 (2): 332 - 349.

Rodrigo, I. (2014) *Side Quest: una experiencia existencial de 10 (minutos)*. *Bit y Aparte: Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, Julio 2015.

Rubio-Romero, J., Jiménez, J. M., y Barón-Dulce, G. (2019). *Las redes sociales digitales como espacios de sociabilidad de los adolescentes. El caso del colegio Escolapios de Aluche*. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 10 (2), 85-99.

<http://hdl.handle.net/10045/91367>

Sádaba, I. y Rendueles, C. (2016) Metodologías de análisis del espacio audiovisual online: Entre la innovación y la ansiedad de la novedad. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*. Nº 35, septiembre - diciembre, 2016, pp. 105-124.

Sicart, M. (2011) *Against procedurality*. *Game Studies* 11. December 2011.

Sicart, M. A. (2018). *Quixotean Play in the Age of Computation*. *American Journal of Play*, 10(3). <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/10-3-Article-1-Quixotean-Play.pdf>

Steinkeuhler, C. (2006) *The Mangle of Play*. *Games and culture* 1 (3): 199-213.

Vallejo, M (2008) *Juegos y videojuegos Mondo Píxel* Nº. 1, 2008, págs. 201-217.

VV. AA (2015) *Deux Ex machina: cuaderno de máquinas y juegos*. Nº0 Año 2016. Madrid: Asociación Arsgames.

Walker, A. (2014) *Watching us play: postures and platforms of live streaming*. *Surveillance and Society* 12 (3): 437 - 42.

Wirman, H (2009) On productivity and Game Fandom. *Transformative Works and Cultures* <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145>

7.3 Tesis doctorales

Cabañes, Euridice (2016) *La tecnología en las fronteras*. Universidad Autónoma de Madrid.

Carrubba, Luca (2017) Luca Carrubba Los juegos posibles. *La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas*. Universitat de Barcelona.

Frasca, Gonzalo (2001) *Videogames of the Oppressed. Videogames as means for Critical Thinking and Debate*. Universidad de Georgia.

Mainer Blanco, Belén (2011) *Aspectos socioculturales del ciberespacio: comunidades y videojuegos como elementos socializantes en la Sociedad de la Información*. Universidad Complutense de Madrid.

Santorum González, Michael (2017) *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. Universidad Complutense de Madrid.

7.3 Recursos electrónicos

7.3.1 Páginas web

arsgames.net

blizzardwatch.com

earthboundcentral.com

designersnotebook.com

gorgomancy.net

molleindustria.com

newrisingmedia.com

nexusmods.com

pcgamesn.com

twitchrivals.com

stardewvalley.net

7.3.2 Plataformas digitales

Discord (discord.com)

Facebook (facebook.com)

itch.io (itch.io)

Nexus Mods (nexusmods.com)

Reddit (reddit.com)

Steam (steam.com)

Twitter (twitter.com)

Twitch (twitch.tv)

YouTube (youtube.com)

7.4 Videojuegos

Animal Crossing (Nintendo, 2001)
Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2020)
Braid (Number None, 2008)
Cave Story (Nicalis, 2004)
Cybele (Star Maid Games, 2015)
Earthbound (Shigesato Itoi, 1989)
Everything (David O'Reilly, 2017)
Duck Game (Landon Podbielski, 2014)
Farmville (Zynga, 2009)
Faunasphere (Big Fish Games, 2010)
Final Fantasy (Squaresoft, 1987)
Flower (Thatgamecompany, 2009)
Forbidden Siren (Project Siren, 2003)
Fortnite (Epic games, 2017)
FTL: Faster Than Light (Subset Games, 2012)
Journey (Thatgamecompany, 2012)
Mcdonalds the video game (Molleindustria, 2006)
Minecraft (Mojang Studios, 2009)
Metal Gear Solid (Konami, 1998)
Mountain (David O'Reilly, 2014)
Myst (Cyan Worlds, 1993)
Nubla (Gammera Nest, 2016)
One hour one life (Jason Rohrer, 2018)
Pac-Man (Namco, 1980)
Papers Please (Lucas Pope, 2013)
Pokémon Red (Game Freak, 1998)
Pong (Atari, 1972)
Rain World (Videocult, 2017)
Resident Evil (Capcom, 1996)

September 12th (Newsgaming.com, 2003)
Shadow of the Colossus (Team ICO, 2005)
Sid Meier's Civilization (Sid Meier, 1991)
Sonic (Sega, 1991)
Stardew Valley (ConcernedApe, 2016)
Super Mario Bros (Nintemdo, 1985)
Tetris (Alekséi Pázhitnov, 1984)
That Dragon, cancer (Numinous Games, 2016)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks, 2006)
The Legend of Zelda (Nintendo, 1986)
The Tearoom (Robert Yang, 2017)
Thomas Was Alone (Mike Bithell, 2012)
Titan Souls (Acid nerve, 2015)
Undertale (Toby Fox, 2015)
World of Warcraft (Blizzard, 2004)

ANEXO

1. Gráficos de elaboración propia

Gráfico 1: composición del videojuego

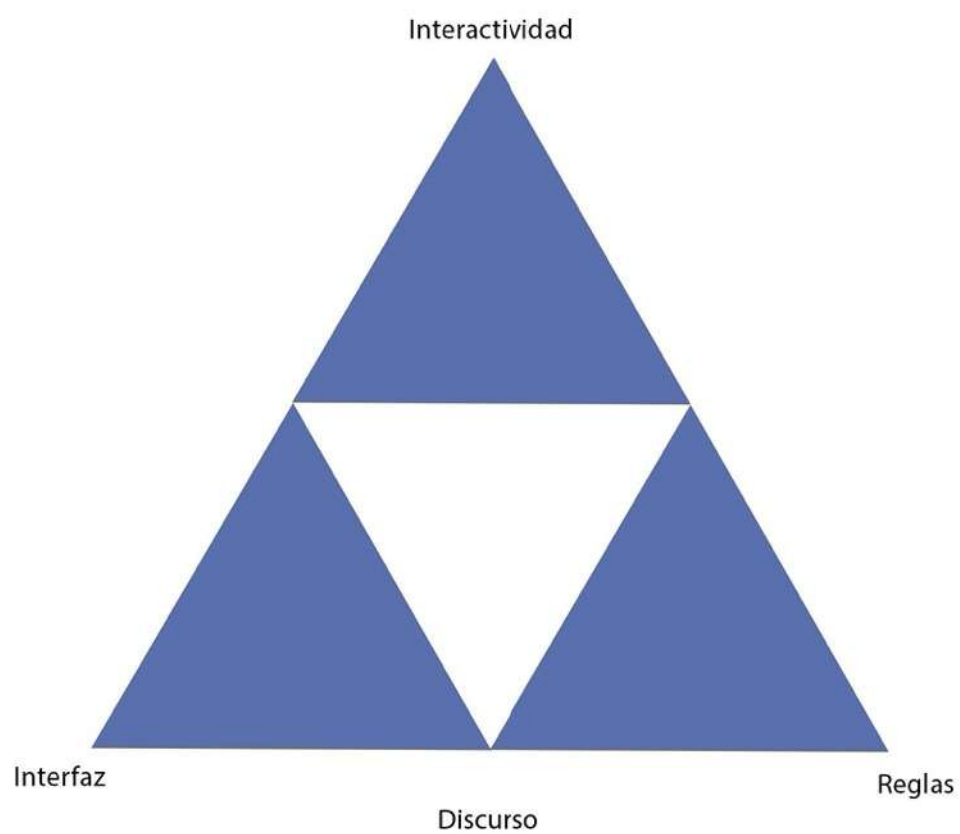


Gráfico 2: composición del videojuego incluyendo las identidades

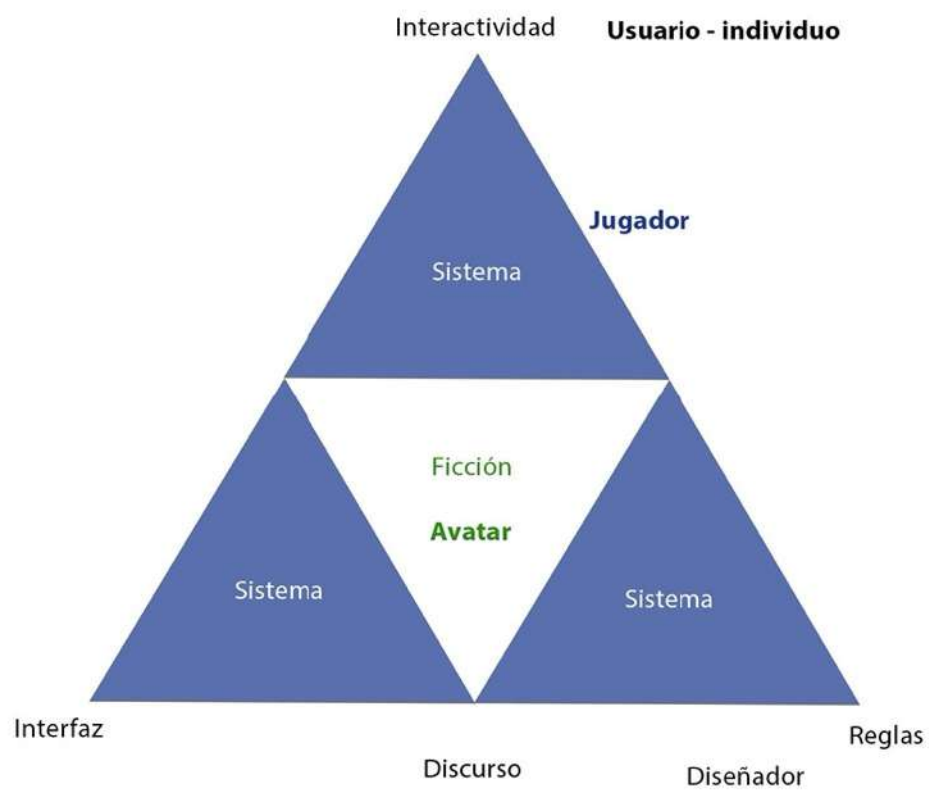


Gráfico 3: flujo completo de la producción de la narración mediada en el videojuego

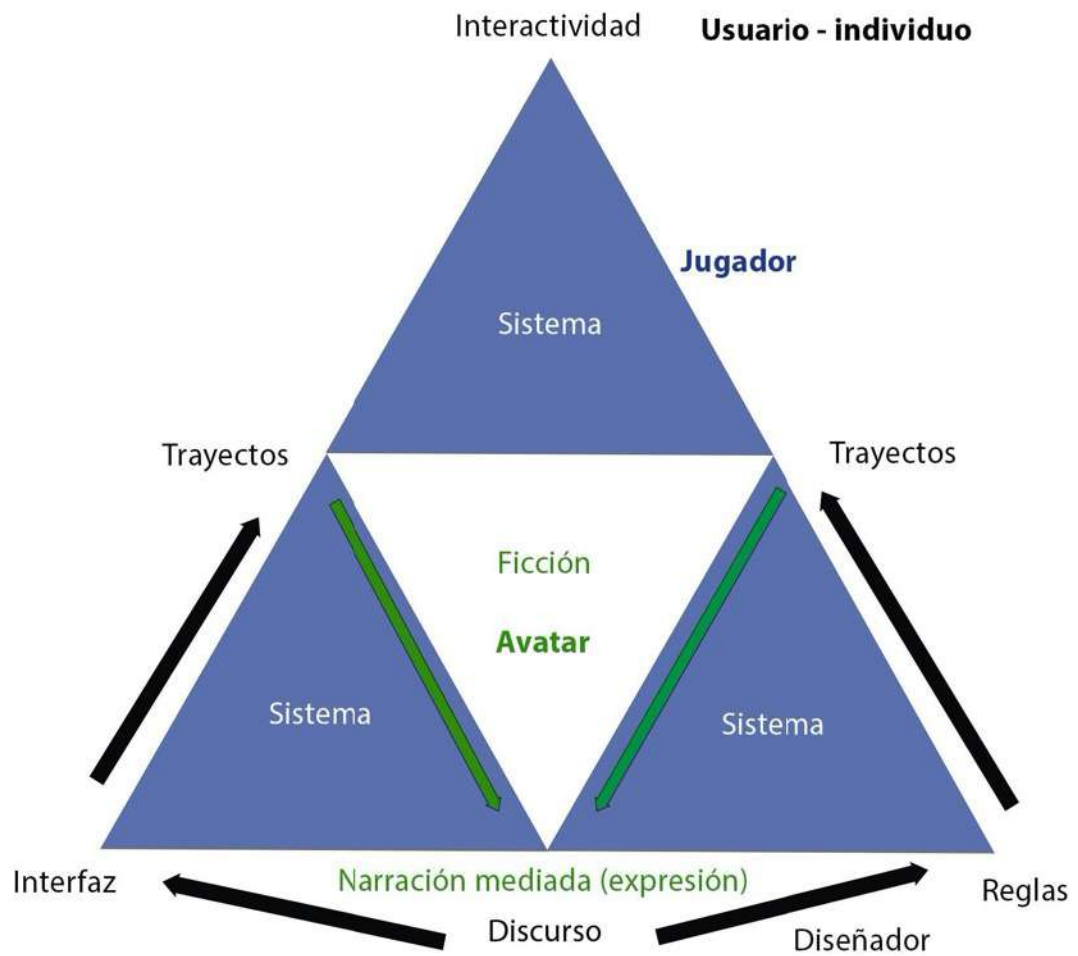


Gráfico 4: producción de trayectos desde el diseño de juego



Gráfico 5: producción de trayectos desde el diseño de juego

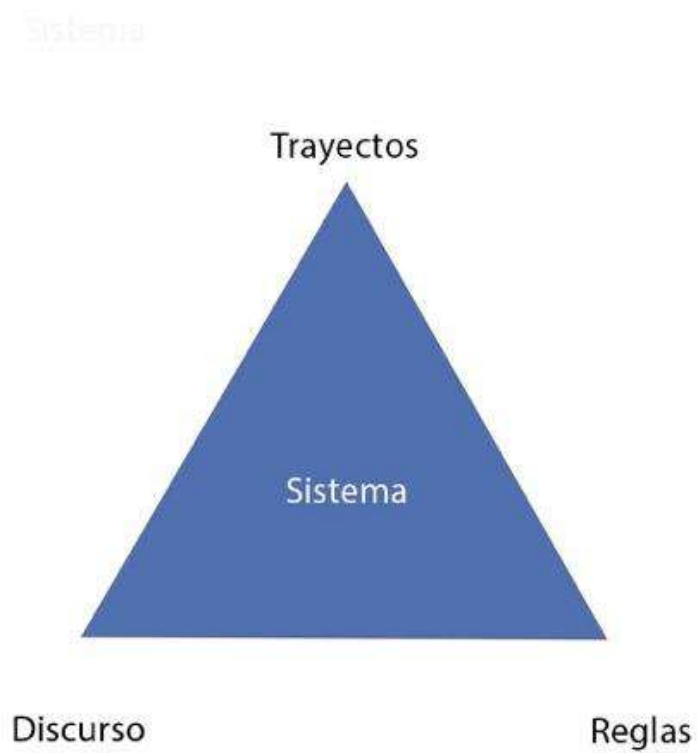


Gráfico 6: combinación de trayectos desde el diseño de juego

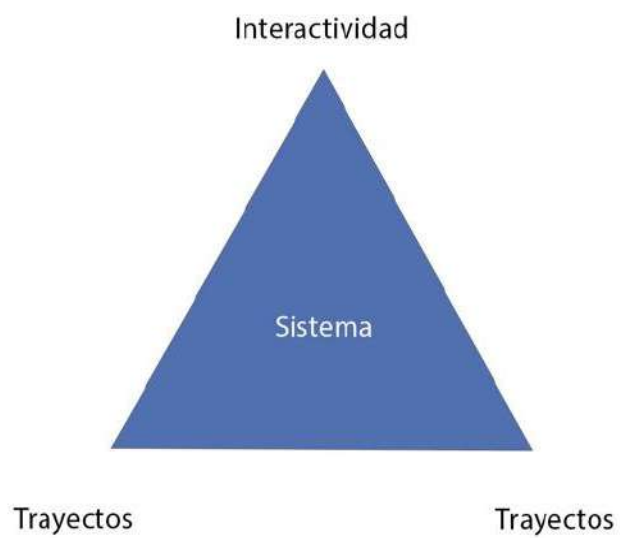


Gráfico 7: activación de los trayectos y generación de la narración mediada por parte del usuario



2. Tablas de elaboración propia

Tabla 1: la narración mediada del usuario respecto al videojuego: niveles y elementos formales

NIVEL DIÉGESIS	DIEGÉTICO			EXTRADIEGÉTICO
NIVEL DE REPRESENTACIÓN	NARRACIÓN	PLATAFORMA DE TRANSMISIÓN		MUNDO REAL
CAPAS	FICCIONAL	OPERACIONAL	FUNCIONAL	EXPRESIVA
REGLAS	Reglas de la ficción procesadas por el usuario en la narración	Reglas determinadas por el usuario a cumplir por la comunidad	Reglas que rigen la plataforma	Valores morales y reglas de la comunidad
ESPACIO	PRODUCCIÓN	INTERACCIÓN		CONTEXTUAL
INTERFAZ/ÍTEMS	Ventana de transmisión	Iconos y textos producidos por el usuario y la comunidad	Elementos que integran la interfaz de la plataforma	Periféricos y elementos que conectan a la comunidad con la plataforma mediadora
TIEMPO	RETRANSMISIÓN			TIEMPO CERO
PERSONAJE/ROL	ESPECTADOR	PARTICIPANTE		EXPRESIVO
Proceso de la narración	Acciones/observación	Herramientas de facilitación y mejora de la experiencia de la interacción		Mediada en canales fuera del videojuego que forman parte de la comunidad

Tabla 2: la narración mediada del usuario respecto a la comunidad: niveles y elementos formales

NIVEL DIÉGESIS	DIEGÉTICO			EXTRADIEGÉTICO
NIVEL DE REPRESENTACIÓN	MUNDO DE FICCIÓN REPRESENTADO	SISTEMA DE FICCIÓN REPRESENTADO		MUNDO REAL
CAPAS	FICCIONAL	OPERACIONAL	FUNCIONAL	EXPRESIVA
REGLAS	Reglas de la ficción	Reglas de los controles y mecánicas	Reglas explícitas del videojuego	Valores morales y reglas individuales del usuario/Reglas en el contexto de la comunidad
ESPACIO	EXPLORACIÓN	NAVEGACIÓN		CONTEXTUAL
INTERFAZ/ITEMS	Configuración espacial y diseño de los elementos representados	Iconos, menús y controles <i>in-game</i>	Menús, pantallas de carga e información en la interfaz	Periféricos y elementos que conectan al usuario con el videojuego
TIEMPO	INTERNO		DE JUEGO (interno+navegación interfaz)	TIEMPO CERO
PERSONAJE/ROL	AVATAR - narración	JUGADOR - lúdico		Usuario – expresión
Proceso de la narración	Acciones	Herramientas de facilitación y mejora de la experiencia de juego		Mediada en canales fuera del videojuego que forman parte de la comunidad

