

«¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?»: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en *Catherine*

Víctor Navarro-Remesal
CESAG – UP Comillas

Palabras clave

Diseño; ética; libertad; agencia; co-autoría; decisiones; ludonarrativa.

Resumen

La preocupación por la ética es una de las tendencias más destacadas del diseño contemporáneo de videojuegos, con obras como la trilogía *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012), *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), *Democracy* (Positech Games, 2005) o la serie *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012-2014). Aunque la forma más visible de diseño de ética son las decisiones morales, la ética videolúdica es un área mayor que aglutina elementos como el sistema de recompensas o la consonancia ludonarrativa. Entender el diseño de ética, además, ayuda a comprender mejor otras preguntas de primer nivel sobre los videojuegos, como los modos en que pueden contar historias, qué grado y forma de libertad tiene la jugadora dentro del proceso de la partida o hasta qué punto participa de la creación de sentido del discurso.

En este texto ofrecemos un repaso y una construcción teórica de esas cuestiones y las aplicamos al estudio del caso de *Catherine* (Atlus, 2011), un juego japonés que combina diversas estrategias de diseño de ética en un texto que huye de la tradicional dicotomía entre bien y mal y que interpela directamente a la jugadora para hacerle expresar sus opiniones sobre el amor y los estilos de vida desde una doble vertiente: como actante del rol del protagonista, Vincent, y como ella misma.

«Does life begin or end at marriage?: Love, ethics design and directed freedom in Catherine»

Keywords

Game design; ethics; freedom; co-authorship; decisions; ludonarrative.

Abstract

The concern for ethics is one of the most important trends in contemporary game design, with works like the Mass Effect trilogy (BioWare, 2007-2012), This War of Mine (11 Bit Studios, 2014), Democracy (Positech Games, 2005) or The Walking Dead series (Telltale Games, 2012-14). Although the most visible form of ethics design are moral decisions, ethics in video games are a bigger area, one that encompasses elements such as the reward system or ludonarrative coherence. Understanding the design of game ethics also helps us develop a better understanding of other major questions about video games such as the ways in which they can tell stories, the extent and form of freedom the player has in the process of play or how involved she is in the creation of meaning.

In this paper we provide an overview and a theoretical model of these issues and apply it to the case study of Catherine (Atlus, 2011), a Japanese game that combines various ethics design strategies in a text that avoids the traditional dichotomy between good and evil. This game addresses the player directly to make her give her views on love and lifestyles from two perspectives: as the protagonist, Vincent, and as herself.

Autor

Víctor Navarro Remesal [vnavarro@cesag.org] es investigador en Teoría del Diseño de Videojuegos. Su tesis doctoral presenta la *libertad dirigida* como base de la relación entre jugador y discurso. Imparte asignaturas de videojuegos y cine en el CESAG (UP Comillas), en Palma de Mallorca y sus principales intereses son la representación del jugador, la agencia, la ludonarrativa y la estructura del videojuego.

1. Introducción

La singular relación del jugador con el juego, construida a partir de la agencia modulada, significativa y orientada al esfuerzo lúdico, hace que el consumo de discursos en este medio opere bajo lógicas y reglas propias. Una parte importante de este consumo se construye a partir del rol y la posición del jugador, de qué grado y tipo de libertad se le ofrece y cómo la gestiona y de la lectura ética que hace de su propio comportamiento.

En este texto establecemos un desarrollo teórico, principalmente fundamentado en Sicart (2009, 2011, 2013) y Navarro (2013, 2015), que repasa conceptos sobre la ética como elemento diseñado, la ludonarrativa y la libertad y une los tres apartados en una propuesta metodológica para el análisis de discursos videolúdicos. Este modelo de análisis pretende ir más allá del mero desglose de las decisiones ludonarrativas, tal vez el elemento más visible del diseño de ética y ludonarrativa contemporáneo.

Aplicamos después esta metodología al estudio de *Catherine* (Atlus, 2011) partiendo de la hipótesis de que esta obra tiene un diseño ludonarrativo complejo que obliga al jugador a identificarse con su protagonista al tiempo que se distancia de él y expresa sus opiniones propias. *Catherine* funciona, así, como un relato flexible, con una libertad dirigida por claves ludonarrativas muy definidas, que pide ser leído como espectador crítico y como cuestionario personal sobre un tema moral muy concreto, el amor y las relaciones de pareja.

(Para resaltar esta dualidad entre jugador y protagonista, y en aras también de una normalización de la presencia de mujeres jugadoras, nos referiremos a partir de ahora a la persona que juega como *jugadora*. Así, *ella* será la jugadora y *él*, Vincent, el protagonista.)

2. *Catherine*, un cuestionario jugable sobre el amor

Catherine (Atlus, 2011) es un juego japonés o *gêmu* sobre el amor y la infidelidad que se adapta al comportamiento de la jugadora y combina diversos géneros videolúdicos. Su protagonista es Vincent, un hombre de poco más de treinta años que se enfrenta a un doble problema: por un lado, debe decidir entre su novia estable, Katherine, y una chica que acaba de conocer en un bar, Catherine; por el otro, cada noche sufre unas pesadillas que amenazan con acabar con su vida. Otros hombres de su entorno se enfrentan a las mismas pesadillas y la jugadora puede salvar sus vidas ayudándoles tanto en el mundo real como en el de los sueños. Las secciones principales del juego (las pesadillas) son fases de puzzle/plataformas en las que la jugadora ha de escalar una torre que se derrumba reordenando los bloques que la componen. Intercalados con estas secciones se encuentran pasajes de aventura (la vida despierta) en los que se interactúa con otros sujetos a través de conversaciones y mensajes SMS. Por último, en las pesadillas aparecen unos confesionarios (a la manera católica) en

los que se plantean preguntas que interpelan directamente a la jugadora sobre sus opiniones respecto a cuestiones como el amor, las relaciones de pareja, la responsabilidad o su idea de una vida plena.

Algunas de las preguntas, por ejemplo, son:

¿La vida empieza o acaba con la vida?
¿Qué clase de infidelidad es peor, un encuentro sexual o una cita romántica?
¿Prefieres los sitios silenciosos o ruidosos?
¿Eres un perverso?
¿Qué te pone más nervioso, estar solo o estar con otros?
¿Son todos los hombres estúpidos?
¿Qué piensas de los actores en escenas de sexo?
¿Qué clase de vida preferirías, una larga y aburrida o una corta pero intensa?
¿Crees en la vida después de la muerte?
¿Eres capaz de castigar físicamente a alguien si crees que es lo correcto?
¿Te parece bien vivir con tu pareja sin intenciones de casarte con ella?

El origen japonés de *Catherine* ha de ser tenido en cuenta para un análisis completo. Según la teoría de autores como Picard (2013), el *gêmu* o juego japonés es diferente a los occidentales, tiene orígenes y desarrollos propios. Forma parte, junto con el manga, el anime y el *merchandising*, del *media mix* nacional y comparten con éste claves estéticas y narrativas, así como públicos y condiciones de producción industrial. *Catherine* utiliza tropos y arquetipos típicamente japoneses, como la seductora tímida e infantil o el encuentro social en bares tras la jornada laboral. Su estética es abiertamente japonesa, aunque con un indudable carácter *mukokuseki* (es decir, sin nacionalidad); algo que, por otra parte, es común en el *media mix* nipón. El mundo de *Catherine* combina diversas culturas de manera voluntariamente vaga con el anime en sí (y no Japón) como principal referente. Las cinemáticas del juego son obra de una compañía externa, Studio 4°C, responsable de títulos como *Memories* (Morimoto Kôji, Okamura Tensai y Otomo Katsuhiko, 1995), *Mind Game* (Yuasa Masaaki, 2004) o *Tekkonkinkreet* (Michael Arias, 2006). La importancia del hecho diferencial del *gêmu* en *Catherine* también se observa en los géneros que combina: la apariencia ficcional de las pesadillas está emparentada con *survival horrors* nipones

como la serie *Silent Hill* (Konami, 1999-2014), mientras que las secciones de aventuras otorgan un gran protagonismo a elementos de simulador social y *dating*. Estos dos subgéneros son típicamente japoneses y gozan de un gran éxito entre el público local. Los *dating sim* son juegos de conquista romántica que ofrecen varios pretendientes a los que la jugadora debe conquistar mediante conversaciones. Estos subgéneros ya estaban presentes en la serie *Shin Megami Tensei: Persona* (Atlus, 1996-2013), que los combina con el JRPG (juego de rol japonés, otro subgénero típicamente *gému*).

Las dos líneas argumentales de *Catherine* (el triángulo amoroso y las pesadillas) están interconectadas y se modifican según el comportamiento de la jugadora (en un giro final se revela que Catherine, la amante en potencia, es en realidad un súcubo, y que la maldición es un castigo para los hombres implicados: puro delirio fantástico japonés). Los efectos de este comportamiento se muestran en una barra de *karma*, el estándar de diseño en este tipo de dinámicas, aunque aquí se huye de la tradicional polaridad maniquea entre «Bien» y «Mal». *Catherine*, al contrario de muchos juegos basados en decisiones morales, no responsabiliza a la jugadora del futuro del mundo o le hace luchar contra una amenaza diabólica. Los extremos del espectro *kármico* son «Ley» y «Caos» y cada uno representa un estilo de vida. Cada mujer se corresponde con uno de ellos: Katherine, la pareja formal, está asociada con la Ley y Catherine, la seductora, con el Caos. Aunque salvar a los condenados otorga puntos de Ley y los polos tienen una carga moral explícita, la ludonarrativa nunca presenta una opción como positiva o negativa, ni siquiera como preferible. En su lugar, esta obra pide a la jugadora que reflexione sobre sus propias ideas y aspiraciones y la obliga a elegir un estilo de vida para Vincent: la tranquilidad y responsabilidad adulta con Katherine, el poder y el placer con Catherine o la libertad aventurera en solitario.

3. La cuestión de la ética diseñada

Todo videojuego, por el hecho de contar con un sistema de recompensas y penalizaciones más o menos firme, tiene una carga ética implícita, que puede incluso escapar a la intención del diseñador. La ética, en muchos casos, es un subproducto del reglamento. Otras obras, como *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) o *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014), van más allá y presentan un sistema de valores cuantificado en estadísticas explícitas dependientes de las acciones de la jugadora. Como afirma Mosca (2014), muchos videojuegos modernos ponen un gran énfasis en la libertad tanto de movimiento (o libertad óptica) como de elección (o libertad deóntica) y esta libertad deóntica suele tomar la forma de dilemas éticos.

La ficción cobra una gran importancia, ya que la capacidad de modificarla en tiempo real mediante acciones de juego hace que los conflictos pasen de ser una motivación o un contexto para la acción a las principales dinámicas de la normativa lúdica. Jugamos a tomar decisiones. Es indudable que estos juegos

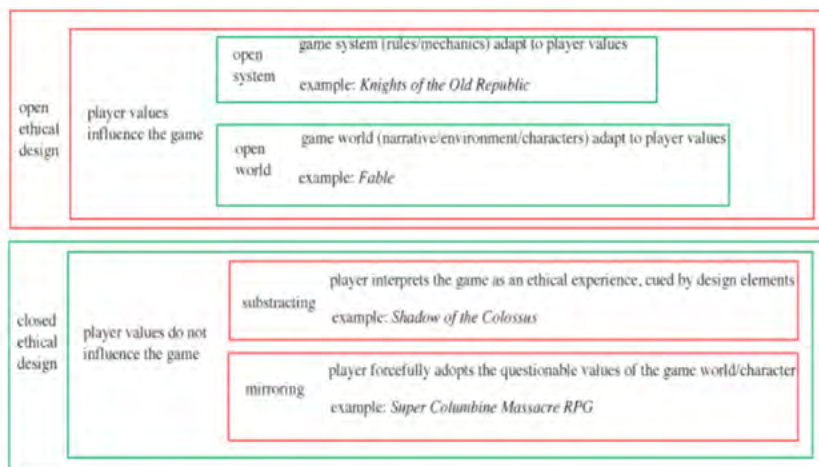
ponen la actuación moral en el primer plano de su sistema pero, como afirma Sicart (2009b), sería un error considerar que son los únicos que cuentan con un *gameplay* ético.

En su modelo teórico, Sicart (2009b: 4) define el *ethical gameplay* como «la experiencia lúdica en la que la regulación, mediación y/o objetivos requieren de la jugadora reflexión moral más allá del cálculo de estadísticas y posibilidades». Es decir: la traducción de valores morales en números busca poner el acento en los valores, no en los números, y no es la única estrategia de diseño posible para tratar el videojuego como «objetos con valores incorporados en su diseño» (según Winner, 1986, y Latour, 1992) y al jugador como un «agente moral» (lo que, a su vez, convierte el hecho de jugar en un «acto moral»).

La ética, afirma Sicart, concierne a «cómo interpretamos el bien y el mal, quiénes somos y en quiénes queremos convertirnos» (2009b: 17). Por ello en los videojuegos no sólo se manifiesta en decisiones que dan paso a diferentes ramificaciones en la estructura (en lo que él llama «diseños éticos abiertos»), sino que también está presente en juegos con «diseño ético cerrado» que obligan al jugador a «reflexionar sobre lo que está sucediendo en el juego en realidad, el significado de sus acciones lúdicas». Un jugador implicado en la dimensión ética del juego puede percibir «la tensión entre las mecánicas/dinámicas y las estéticas», así como comparar la ética que le impone el sistema videolúdico con sus propias creencias y convicciones y su experiencia del juego. Este equilibrio entre tensiones, como veremos más adelante, encaja con la interpretación del videojuego como un cibertexto ludonarrativo.

En su tipología del diseño ético, Sicart (2009b: 8-17) incluye dos variables principales con dos variables secundarias cada una:

- El diseño ético abierto, en el que los jugadores influyen en el juego, puede presentar:
 - Sistemas abiertos en los que las reglas y las mecánicas se adaptan a los valores de jugadores y/o
 - Mundos abiertos, en los que la narrativa, el entorno y/o los personajes son los que se adaptan.
- El diseño ético cerrado, en el que los jugadores no influyen en la estructura del juego, puede ser:
 - Sustractivo, cuando las decisiones las toma un agente de la ficción y el jugador tiene que ejecutar las acciones, aunque vean que cumplir los objetivos tiene consecuencias éticas negativas en la ficción; los jugadores interpretan así el juego como una experiencia ética a partir de elementos de diseño (y desde una distanciaci3n manifiesta) o
 - Especular, cuando los jugadores adoptan a la fuerza los valores cuestionables del mundo y/o los personajes.



Los diferentes tipos de diseño ético según Sicart (2009b: 17)

Combinaremos aquí esta conceptualización con otros planteamientos teóricos para describir la cuestión de la ética diseñada (o el diseño de ética), que para Sicart es una herramienta que permite superar la «banalidad del mal» en el videojuego (en tanto que sólo existe como elemento normativo) y que se encuentra en un estado de crecimiento temprano: «la dimensión moral de los juegos, las posibilidades de retar a los jugador como agentes éticos, está todavía en su infancia» (2009c: 201).

4. La libertad en los videojuegos

Si consideramos que la jugadora puede actuar como un agente moral, esto implica que su capacidad de actuación es significativa y con cierto grado de libertad y reflexión. Es decir, el videojuego no sólo es interactivo, sino que su interactividad está orientada a producir un cambio significativo en la ordenación de su sistema. El control y sus efectos son el motor de los códigos videolúdicos, pero algunos autores, como Newman (2002) o Aranda y Sánchez-Navarro (2009), defienden también la importancia de los momentos no interactivos dentro de la partida. Si se entiende el videojuego como un sistema que produce una experiencia para la jugadora (Navarro, 2013: 468), está implícito que todos los elementos de ese sistema contribuyen a la experiencia, ya sean interactivos, no interactivos o estéticos. Autores como Lövlie (2005), quien habla de «reconstrucción» (*enactment*), o Murray (1997), que propone un modelo del videojuego como una *fun house*, han teorizado sobre experiencias cerradas por un recorrido fijo, circuitos de obstáculos guiados, limitados voluntariamente por

los diseñadores. Aquello sobre lo que la jugadora no tiene control (incluyendo los momentos en que el control le es negado) también construye activamente la experiencia jugable.

Así, la interactividad del videojuego es una participación orientada a objetivos lúdicos en la que la jugadora tiene capacidad de productividad y márgenes amplios significativos pero predefinidos de libertad (Navarro, 2013: 39). Wirman (2009) distingue cinco tipos de productividad en los videojuegos (práctica, instrumental, expresiva, como herramientas y co-creatividad como parte del sistema) y destaca que la jugadora, por serlo, ya es co-productora de la experiencia jugable. La partida es un acto de creación compartida entre diseñador y jugador. Aranda y Sánchez-Navarro (2009) tienen una opinión similar; para ellos, la jugadora es co-productora del juego: «el jugador coproduce el juego por el simple hecho de jugar, al actualizar un texto que, sin ser jugado, sería puramente potencial».

Si la jugadora es una co-creadora productiva, ¿ha de aspirar el videojuego siempre a ofrecerle la mayor libertad posible? ¿Qué es exactamente la libertad en los videojuegos? Podemos separar cuatro tipos de libertad concretos que articulan toda la partida (Navarro, 2015):

- Libertad de movimiento, para explorar el mundo lúdico e interactuar con los elementos del sistema. Es decir, los patrones de navegación y los conjuntos de acciones y reacciones que están codificados en el videojuego.
- Libertad de resolución, para adoptar diferentes estrategias a la hora de resolver los problemas planteados por el sistema. Esto es, cómo se combinan las mecánicas, los obstáculos y los objetivos para plantear problemas al jugador y la manera de superarlos, que puede ser única o múltiple. La libertad no consiste en jugar sin reglas u objetivos, sino jugar con tantas como sean necesarias para poder elegir el estilo de juego preferido.
- Libertad de edición, para personalizar el contenido y generar contenido propio, ya sea en detalles anecdóticos o con unas herramientas de creación profundas que permiten incluso modificar el reglamento, como en el caso de los creadores de niveles.
- Libertad de ruta, para modificar la estructura del juego, creando un camino propio de entre muchos posibles al favorecer unas ramificaciones e ignorar otras, cambiando así de manera efectiva el camino crítico y la posible narrativa del juego.

A estos cuatro factores nos referimos cuando hablamos de libertad en los videojuegos. En todos ellos la jugadora tiene un papel activo pero también lo tiene el diseñador, que decide los márgenes y los tipos de acción o, dicho de otro modo, dirige la libertad de la jugadora. La partida es una conversación reglada, con una negociación constante, entre diseñador y jugador. Por ello hablamos aquí de la libertad en el videojuego como una libertad dirigida.

Muchos autores, como el diseñador Doug Church (1999: 7), defienden el diseño como la oferta de poder al jugador, es decir, como la creación de espacios de participación en ese diálogo: «Creo que el reto y la promesa del diseño de videojuegos es que nuestras herramientas más importantes son aquellas que implican y dan poder al jugador para que tome sus propias decisiones». Sin embargo, la negación de poder forma parte de los fundamentos del videojuego y tiene potencia expresiva. La experiencia y el discurso no se construyen únicamente sobre lo que se puede hacer sino también sobre lo que no se puede hacer; es decir, los videojuegos son también fantasías de impotencia.

La relación entre poder e impotencia crea una tensión que otorga interés al reglamento y al desarrollo de la partida y ofrece unos cimientos sólidos para los elementos ficcionales y ludonarrativos: la jugadora se mueve en el espacio entre lo que el videojuego le permite hacer y lo que le pide que haga, entre las herramientas que le ofrece y cómo le indica que debe usarlas. Por ello, la libertad dirigida se mide según estos cuatro bloques (Navarro, 2015):

- La posibilidad, qué puede hacer la jugadora dentro del juego,
- La obligación, qué está obligada a hacer por el reglamento y la estructura, esté él de acuerdo o no,
- La prohibición, qué no puede hacer aunque quiera, es decir, qué queda fuera del alcance de sus mecánicas,
- La penalización, qué puede pero no debe hacer, es decir, aquello que las mecánicas le permiten pero el reglamento penaliza.

La libertad dirigida (y con ella, todo el código videolúdico) es un equilibrio preciso entre poder e impotencia, entre obligación y prohibición. Por ello, y como ya señalaba Sicart al hablar de jugabilidad ética, no podemos limitarnos a considerar la libertad de acción. Es necesario acercarnos a las concepciones de la libertad desde la Filosofía y tener en cuenta también la libertad de voluntad. La jugadora puede verse obligada a actuar contra su voluntad como parte deliberada de la experiencia jugable. Rickless (2013: 394-413) habla sobre voluntad y motivación y cita a Hobbes, para quien la voluntad es «el poder del apetito» y cualquier acto de voluntad es «el último acto de nuestra deliberación». Rickless también cita a Bramhall, quien separaba toda «realización de poder» en dos actos: de ejercicio y de especificación. Por ello, para entender cómo los videojuegos dirigen la libertad de la jugadora es necesario tener en cuenta estos tres tipos de libertad: de especificación (decidir qué hacer), de acción (hacer o no) y de voluntad (querer hacer, o no, lo que se está haciendo).

En consonancia con la idea de diseño ética cerrado de Sicart, no es necesario que la jugadora pueda modificar el mundo y la narrativa para que sus actos sean morales. Para Frankfurt (1988: 26-46), la responsabilidad moral está determinada por la voluntad: si la persona actúa «porque era lo que realmente quería hacer, no es correcto decir que lo hizo sólo porque no tenía otra opción». Inclu-

so cuando el reglamento del videojuego obliga a actuar de un modo concreto, la jugadora nunca pierde su libertad de voluntad, por lo que siempre puede leer sus acciones en la partida como un acto ético y juzgar su propia responsabilidad.

5. Ludonarrativa y sistemas de decisión en el videojuego

Es famosa la afirmación del diseñador Sid Meier de que «un juego es una serie de decisiones interesantes» (en Rollings y Morris, 2000: 38). El videojuego activa siempre su discurso alrededor de la elección, incluso cuando ésta se limita a la voluntad: como escribe Heide Smith (2000), un diseñador que desee «contar la historia de cómo A lleva a B mientras mantiene un elemento interactivo se esforzará por convencer al interactor que sus decisiones son importantes mientras se asegura de que no lo sean». Jugar es decidir y ejercer la voluntad, aunque sólo tengamos una elección posible, como en el diseño ético cerrado.

Para entender la construcción de sentido que facilitan estas decisiones, es importante conocer la naturaleza dual del videojuego. Linderoth (2002) divide el videojuego en sistema de reglas y apariencia ficcional; como ejemplo de esta división, Burn y Schott (2004) afirman que el avatar de la jugadora es a la vez un héroe con carácter y un maniquí digital, un personaje y una herramienta. Klevjer (2001) estudia las capas de narrativa en los videojuegos y pone en común la herencia de la narrativa tradicional con los requisitos del cibertexto participativo, heredados del juego analógico. Afirma que el videojuego tiene tres capas que ayudan a crear sentido:

- Primera: objetos, acciones, reglas (por ejemplo, disparar a los enemigos con armas y que ellos ataquen a su vez, puedan ser eliminados, etc.). Es el nivel puramente lúdico y normativo.
- Segunda capa: narratividad (equivalente a la apariencia ficcional de Linderoth), es decir, el conjunto de narremas (personajes, localizaciones, objetos y situaciones de conflicto básicas) sin conectores que los conviertan en relato. Proporcionan motivación y razón de ser.
- Tercera capa: una cadena narrativa de acontecimientos completa que enmarca la jugabilidad. Es en esta tercera capa donde entran los elementos comunes con las narrativas tradicionales, donde se «contará la historia» del videojuego.

Podemos resumir estas tres capas en reglamento, ficción y relato. La suma de todas ellas forma lo que llamamos ludonarrativa: la relación entre lo que el juego pide al jugador que haga y lo que le cuenta. No todos los juegos tienen relato, pero todos tienen reglamento y ficción, que son co-dependientes y se ven afectados por las acciones de la jugadora. El impacto de la actuación normativa en la ficción y viceversa entretiene el discurso ludonarrativo.

Las elecciones que tienen mayor impacto en esta actuación ética ludonarrativa son las de resolución y de ruta. La dinámica que destaca en los juegos de marcada voluntad moral, como los citados *Mass Effect* o la saga *InFamous* (Sucker Punch, 2009-2014) son las elecciones morales: ramificaciones que llevan al jugador por una vía u otra de la estructura del juego según decisiones señaladas. Elegir el bien, elegir el mal, posicionarse a favor de un personaje u otro, responder A o B.

Cuando la jugadora identifica que el videojuego tiene ramificaciones, dice Tosca (2005), adapta su «percepción y expectativas sobre la historia y su *ethos*», así como sus estrategias de juego en función a sus preferencias. Es decir, su relación con la ludonarrativa cambia al sentir la ilusión de libre albedrío. El juego le exige que se vea a sí mismo como un agente moral, deja de ser un *enactor* que reconstruye una historia cerrada, como explica Lövlie (2005) poniendo como ejemplo *Max Payne* (Remedy, 2001), para ser un actor que afecta al estado del mundo y el devenir del relato.

Sin embargo, como ya hemos visto, estas elecciones conscientes no son las únicas herramientas del diseño de ética; tampoco son el único tipo de ramificaciones. Para Bura (2008) las elecciones han de ser significativas, irreversibles y ante todo informadas: sin conocimiento de que está decidiendo, sin libertad especificativa, la jugadora no está tomando una decisión real. Surber (2014: 17) adapta una máxima de Kant para hablar de la «elección significativa» en los videojuegos: «la elección sin significado es ciega, el significado sin elección está vacío».

Algunas ramificaciones surgen de elecciones informadas mientras que otras son consecuencias indirectas u ocultas del comportamiento de la jugadora. Por ello, se pueden separar cuatro tipos de ramificaciones en la estructura:

- Explícitas, expuestas en una mecánica de toma de decisiones normalmente separada a nivel formal del resto del juego. Normalmente se manifiestan con alguna dinámica codificada como barras de *karma* o estadísticas.
- Implícitas, no diferenciadas con elementos visibles (información en la interfaz, instrucciones) pero con cierto sobreentendimiento de su relación con el mapa estructural. Atacar a ciertos personajes, por ejemplo, es una manera de provocar estas ramificaciones.
- No conscientes, tal como las expone Tosca (2005) al analizar *Blade Runner* (Westwood, 1997). Dependen de acciones y estados de juego cuyo efecto la jugadora descubre *a posteriori*, como no haber recogido un objeto oculto o completado el 100% de los objetivos.
- Penalizadoras; una consecuencia irreversible de haber fracasado en la solución de un problema. Puede ser el cierre de una zona opcional o la muerte permanente de un personaje aliado, por ejemplo.

En conjunto, el diseño de videojuegos ofrece múltiples herramientas complementarias para reforzar el papel de la jugadora como agente moral y crear un discurso y una experiencia combinando su actuación con la ludonarrativa.

6. Definición y metodología de análisis de la libertad dirigida desde la ética y la ludonarrativa

Con estas consideraciones, es fácil elaborar una definición de la libertad dirigida que encaje con el diseño ético de Sicart y cuente con una terminología propia: la libertad dirigida incluye cuatro tipos de libertades (de movimiento, de resolución, de edición y de ruta) que surgen de la combinación de la posibilidad, la prohibición, la penalización y la obligación, confrontada con la propia voluntad de la jugadora (como acto de libertad de pensamiento y reflexión crítica) y que afecta al conjunto ludonarrativo (sistema normativo, ficción y relato, si lo hay) creando una experiencia de juego co-producida por el diseñador y la jugadora.

Esta definición puede ser utilizada como brújula de un sistema metodológico que permita analizar el diseño del discurso ludonarrativo (o ludoficcional) de cualquier juego, con especial atención a su libertad dirigida (que otorga valor semántico tanto al poder como a la impotencia) y su carga ética. Esta metodología, que aplicamos a continuación en el estudio de *Catherine*, pasa por utilizar los conceptos y tipologías ya expuestos como estándares para describir la representación del jugador y su rol en la ludoficción, la estructura del juego y su sistema de ramificaciones, los tipos de diseño ético que se aplican (según las cuatro categorías de Sicart), los parámetros de libertad y los tipos de ésta en ejercicio (según los cuatro elementos y los cuatro tipos de libertad de Navarro), teniendo en cuenta el concepto de responsabilidad moral (más allá de las elecciones) que propone Frankfurt y el triple alcance de la ética según Sicart: en el diseño de juego, en la experiencia de juego y en la comunidad de juego.

7. El rol y la moral de la jugadora en las historias posibles de *Catherine*

Catherine tiene una representación de la jugadora o avataridad cerrada: la estética y la personalidad de Vincent, el sujeto controlable, están definidas y no se ofrece ninguna libertad de edición sobre ellas. La estructura de la obra, al contrario, es abierta: las acciones de la jugadora la llevan a una parte u otra del discurso y modifican el mundo. La jugadora es responsable del futuro de Vincent pero el juego no busca establecer entre ellos una relación de identificación especular total sino que emplea estrategias de distanciamiento para hacer que mantenga su identidad. Por un lado, la jugadora toma las decisiones y Vincent reacciona con autonomía: sus acciones y las consecuencias de éstas se muestran en secuencias cinemáticas, diálogos y otros espacios narrativos cerrados, reflejando la personalidad del protagonista. Si, por ejemplo, la jugadora decide ser infiel, Vincent se comportará de manera nerviosa y manifestando dudas.

Vincent es un personaje cerrado que se adapta a las situaciones que crea la jugadora; su carácter indeciso abre la posibilidad de que se le empuje hacia un lado u otro. Por otro lado, la ficción tiene un marco narrativo en forma de programa televisivo (el *Golden Playhouse*) en el que la presentadora, Trisha, habla a cámara interpelando a la jugadora y hablándole de Vincent como una persona independiente. Además, Trisha invade la diégesis de Vincent enviándole mensajes al móvil dirigidos a la persona que tiene el control, que Vincent no entiende. Trisha actúa como una suerte de meganarradora que busca la complicidad de la jugadora, haciendo casi explícito su papel cómplice en la co-creación de la experiencia. Recordemos que las preguntas de los confesionarios se dirigen a la jugadora y no al protagonista; en un modo de juego especial que se desbloquea al completar el relato, Trisha revela que la voz misteriosa que hacía estas preguntas era ella y que su destinatario era, en efecto, la propia jugadora. Vincent no era más que una herramienta.

Por ello, el rol que asume la jugadora en *Catherine* es doble: se pone en la piel de Vincent e interactúa con el mundo a través de él pero también existe como agente moral con valores y opiniones propias que interactúa con el juego sin intermediarios. Es decir, la jugadora interpreta a Vincent a la vez que se interpreta a sí misma. *Catherine* no sólo le pide que establezca una relación de empatía con Vincent y que se identifique con sus problemas sino que la empuja a hacer un ejercicio de reflexión personal. Sus decisiones afectan a Vincent y al relato pero también a su propia autoimagen.

A lo largo de la partida, las preguntas e interacciones con los secundarios modifican el medidor de *karma* y la relación entre los personajes pero no el camino crítico de la estructura. Éste está encauzado con cuellos de botella en la narrativa mediante espacios narrativos cerrados, como cinemáticas. Las ramificaciones más significativas aparecen en el tramo final: en la novena y última pesadilla, el confesionario plantea cuatro preguntas que determinan si Vincent consolida su relación con Katherine, la abandona por Catherine o se queda solo. Estas preguntas ya no afectan al contador de *karma*, que se cierra antes de esta pesadilla y determina si la jugadora alcanza la variable «mala», «buena» o «verdadera» (la mejor de las tres) de cada uno de esos finales.

El juego no favorece ninguna de las tres vías finales sobre las demás pero cada una de ellas tiene una versión completa a la que aspirar. El compromiso de la jugadora con la Ley o el Caos, así, aumenta la recompensa ficcional de cada una de las resoluciones posibles. Dado que está claro en qué extremo del *karma* se encuentra cada mujer, la jugadora puede decidir de antemano a qué final aspira y modificar su comportamiento de acuerdo a un plan general, restando importancia a cada decisión puntual. De este modo, los finales de *Catherine* combinan la decisión personal con la recompensa por la pericia normativa.

Los otros hombres afectados por las pesadillas forman parte de una subtrama ficcional que se compone, en lo lúdico, de cinco misiones secundarias, una

por cada víctima. Estos hombres aparecen en el bar de la vida diurna y en los recesos entre torre y torre de las pesadillas. La jugadora puede, a través de conversaciones en uno y otro lugar, ayudarles y conseguir que se salven o dejar que caigan víctimas de la maldición. Estos personajes secundarios afectan al *karma* (ayudarles aporta puntos de Ley) pero sus arcos son autoconclusivos, no participan del camino crítico general.

Catherine utiliza diferentes estrategias en su creación de libertad dirigida. Los espacios de puzzle sólo ofrecen libertad de resolución (cómo resolver los problemas) y es en los espacios de aventura donde la jugadora modifica la estructura. Las bifurcaciones, como ya hemos dicho, surgen de las decisiones tomadas en las cinemáticas, las respuestas dadas en los confesionarios, los SMS enviados (o no) y las elecciones en los diálogos con otros sujetos. El avance por estas bifurcaciones es casi siempre explícito, pero *a posteriori*: cada decisión se presenta de manera visual y el resultado en la barra de *karma* se muestra justo después de tomarla. Algunas decisiones son obvias pero otras resultan más ambiguas. Las preguntas son modificaciones explícitas, mientras que el contacto con los personajes secundarios, dependiendo de la información de la que disponga la jugadora o de su capacidad de deducción, es implícito o no consciente. A su vez, las modificaciones en la estructura se manifiestan en diferencias en las cinemáticas (en las reacciones de Vincent), en los diálogos con los sujetos, en los SMS recibidos y en la supervivencia de las víctimas de la maldición.

Las interacciones con las víctimas casi siempre resultan claras, con una opción para ayudarlas (que acerca a la Ley) y otra para ignorarlas (que acerca al Caos), pero la jugadora nunca tiene un marcador explícito sobre el progreso en la salvación de esa víctima en particular. Además, para salvarlas hay que incrementar el medidor de Ley hablando con otros secundarios en las pesadillas (que no requieren ser salvados). En consecuencia, el avance en estos objetivos secundarios combina estrategias implícitas con no conscientes. Si la jugadora falla al salvar a una oveja por inacción o mala decisión, la bifurcación penalizadora se manifiesta en las noticias emitidas en el televisor del bar, que anuncia la muerte de las víctimas de la maldición. La capacidad de deducción de la jugadora sobre el funcionamiento de la normativa lúdica la convierte en responsable moral de la salvación de los malditos: si sabe que tiene libertad de especificación, de acción y de voluntad pero no actúa, está tomando una decisión ética. De este modo, acercarnos a Katherine nos fuerza a ser empáticos y compasivos (y al revés), y elegir a Catherine nos lleva al egoísmo utilitarista.

8. Los otros como agentes morales: las estadísticas en *Catherine*

Para Sicart (2009a: 213), el juego ético «no es aquel que evalúa las acciones del jugador según sistemas morales predeterminados incrustados en el juego, sino aquel en el que las éticas de la experiencia de juego y todos sus elementos se reflejan en el diseño de juego, en la experiencia de juego y en la comunidad

de juego». En este texto hemos visto cómo *Catherine* trabaja los dos primeros aspectos pero, ¿qué hay del tercero? ¿Consigue *Catherine* que su discurso y su cuestionario personal trasciendan la experiencia individual del juego?

Aunque el verdadero alcance escapa a las limitaciones de un texto como éste (pese a que sí que resulta fácil encontrar discusiones en foros *online* sobre los finales preferidos y los motivos para hacerlo), el juego tiene una estrategia para poner al jugador en una perspectiva social: tras contestar cada pregunta del confesionario se muestra un gráfico con el porcentaje de jugadores que ha optado por cada una de las dos respuestas posibles en su primera partida. Si no se dispone de conexión a Internet, el gráfico refleja los resultados de una encuesta con las mismas preguntas hecha con anterioridad al lanzamiento del juego en su web oficial (www.catherinethegame.com; estas preguntas son lo primero que aparece al acceder a ella, el visitante debe contestar para entrar).

Las respuestas de los demás jugadores crean un contexto global, una noción vaga de comunidad sin interacción, y sobre todo mueven a comparar las opiniones propias con las del resto de jugadores. La estadística no se limita a ofrecer datos de juegos (como lo harían los trofeos de plataformas como Steam o PSN) sino que proporciona un contexto ético social con el que medirse.

9. Poder e impotencia en *Catherine*

La libertad dirigida de *Catherine* tiene un objetivo: encerrar a Vincent y a la jugadora en el conflicto principal. Vincent está atrapado por las pesadillas y también por las dos mujeres, Katherine y Catherine. No puede esquivarlas. Los encuentros con ellas se dan en cinemáticas sobre las que la jugadora no tiene el control y que a menudo contienen elipsis que aumentan esta sensación de impotencia.

Al hacer de Vincent un personaje definido con un carácter nervioso, indeciso y titubeante, la impotencia pasa al primer plano de la experiencia jugable: cada vez que la jugadora decide algo, Vincent ha de ejecutar esta decisión en la ficción y nunca le resulta fácil. Como protagonista, está muy lejos de la firmeza de héroes como Shepard, de *Mass Effect*, o la confianza en sí mismo de Delsin Rowe, de *InFamous: Second Son* (Sucker Punch, 2013).

Esta impotencia define el que es, en última instancia, el objetivo final del juego: para Vincent, librarse de la maldición y cerrar su relación con las mujeres son parte de un logro mayor, tomar las riendas de su propia vida. La verdadera fantasía de poder de esta obra es superar la «crisis de los treinta» y pasar al siguiente estadio vital, sea cual sea. La jugadora encuentra en Vincent una *tabula rasa* sobre la que decantarse por uno u otro esquema moral, la Ley o el Caos, la vida tranquila o salvaje. Aunque esto no deja de ser un conjunto de simplificaciones polarizadas, supone un paso más allá de la tradicional ludonarrativa en la que el mundo está en peligro y la jugadora encarna a un héroe fuerte que ha de salvarlo a toda costa.

10. Conclusiones: elegir (o no) el amor

Catherine no sólo utiliza el amor y la infidelidad como elementos temáticos sino que los convierte en dos de los pilares de su ludonarrativa (junto al apartado lúdico más tradicional que ofrecen las torres) para crear una experiencia de juego incuestionablemente ética y que empuja al jugador a verse como agente moral. La riqueza de su diseño de ética no está sólo en el uso de decisiones binarias sino en la complicada interrelación entre elementos lúdicos, ficcionales y narrativos, así como el doble rol que otorga a la jugadora, como responsable del protagonista y como ella misma.

El tipo de diseño ético dominante es el abierto, pero el distanciamiento (en paralelo a la identificación empática) entre Vincent y la jugadora es una estrategia propia del diseño ético cerrado. *Catherine* limita las libertades de movimiento (los espacios a explorar y la manera de hacerlo son limitadas) y de edición (no podemos cambiar a Vincent) para imponer límites; límites que se prolongan a momentos puntuales de la estructura en forma de cuellos de botella ineludibles que funcionan como dosis significativas de impotencia. *Catherine* equilibra lo posible (interactuar con secundarios), lo obligatorio (superar las pesadillas, relacionarnos con las dos mujeres) y lo prohibido (apartar a una de las dos antes del final, no enfrentarse a los problemas) para empujar a la jugadora siempre hacia delante en la ordenación de la vida de Vincent, y limita la penalización a sus aspectos lúdicos más tradicionales: o bien se supera un nivel de puzle o bien se fracasa. Los múltiples finales no penalizan la decisión sino el comportamiento normativo y la tibieza de la barra *kármica*.

El sistema deóntico (con decisiones) de preguntas e interacciones refuerza la libertad de actuación, mientras que el doble rol de la jugadora refuerza su libertad de voluntad. No sólo es libre de querer hacer lo que está haciendo sino que se le pide que sea consciente de sus deseos.

El discurso ludonarrativo de *Catherine* va más allá de las dicotomías tradicionales de bien contra mal o altruismo contra egoísmo (que sí forman parte de su discurso, pero de un modo casi paródico) para enfrentar al jugador con sus propias ideas sobre el amor, la responsabilidad, la infidelidad, el sexo y la familia. Si bien existen misiones secundarias de corte más tradicional en lo ético (ayudar a los demás) no se penaliza al jugador por no completarlas. Tanto la Ley como el Caos cuentan con argumentos a su favor y unos finales exitosos a los que aspirar: la ordenación por criterios de deseabilidad o atractivo ético queda en manos de la jugadora.

La complejidad formal de *Catherine* va más allá de las diferentes estrategias de diseño que combina. Su ejercicio de diseño más significativo es implicar en su dilema central (el triángulo amoroso y, por tanto, la concepción del amor) tanto a Vincent como a la jugadora. Actuar como Vincent impone limitaciones de representación, funcionales y ficcionales, pero exige al jugador que manifieste sus preferencias, sus ideas y que acabe decidiendo de acuerdo con ellas. Vincent es a la vez un avatar cerrado, detalladamente caracterizado, y un punto de parti-

da para preguntas hipotéticas: en su lugar, ¿con quién nos quedaríamos? ¿La novia formal? ¿La amante? ¿Preferiríamos estar solos? ¿Qué queremos hacer con nuestra vida adulta? La ocasión de responder a estas preguntas de manera indirecta (pues la respuesta es la suma de todos los comportamientos previos) se ofrece mediante una estructura abierta.

En conclusión, el personaje de Vincent y su dilema dirigen la acción, abren posibilidades y limitan la actuación de la jugadora. El hecho de que Vincent sea un personaje definido dentro de un mundo de ficción con coordenadas muy claras no limita la libertad, sino que aporta dirección y enfoque. *Catherine* centra su diseño en ofrecer libertad en aquellos lugares donde el sistema lo requiere (las decisiones de Vincent y el triángulo amoroso, las opiniones de la jugadora) y la niega en todo lo demás. De este modo, ofrece las piezas suficiente para que la jugadora defina su idea personal del amor y actúe de acuerdo a ella como agente moral. En sus manos, y en las de nadie más, está que el juego acabe (o no) con el matrimonio.

Referencias

Aranda, Daniel y Sánchez Navarro, Jordi (2009). *Aprovecha el tiempo y juega*. Barcelona: Editorial UOC.

Bura, Stephane (2008). Emotion Engineering: A Scientific Approach for Understanding Game Appeal. En: *Gamasutra*. Recuperado de: http://www.gamasutra.com/view/feature/3738/emotion_engineering_a_scientific_.php, (Consulta: noviembre de 2014).

Burn, Andrew y Schott, Gary (2004). Heavy Hero or Digital Dummy: multimodal player-avator relations in FINAL FANTASY 7- En: *Visual Communication*, Volumen 3, Número. 2. Nueva York: Sage, 213-233.

Church, Doug (1999). Formal Abstract Design Tools. En: *Gamasutra*. Recuperado de: http://www.gamasutra.com/features/19990716/design_tools_01.htm (Consulta: noviembre de 2014).

Frankfurt, Harry (1988). *The Importance of What We Care About*. Cambridge: Cambridge University Press.

Heide Smith, Jonas (2000, actualizado en 2007). The How's and Why's of Interactive Fiction. En: *Game-Research.com*. Recuperado de: <http://game-research.com/index.php/articles/the-road-not-taken-the-hows-and-whys-of-interactive-fiction/> (Consulta: noviembre de 2014).

Linderth, Jonas (2002). Making Sense of Computer Games: learning with new artefacts. En: *International conference on Toys, Games and Media*. London University, Institute of Education.

—(2005). Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. En: *Aesthetics of Play Conference*, University of Bergen.

Lövlie, Anders (2005). End of story? Quest, narrative and enactment in computer games. En: *DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, Canadá.

Mosca, Ivan (2009). Boards, Outer Space and Freedom in Video Games. En: *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo. 2009.

—(2014). From Movement to Choice: Ontic and Deontic Freedom in Video Games. En: *The Philosophy of Computer Games Conference*, Estambul.

Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck; The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.

Navarro Remesal, Víctor (2013). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y avataridad*. Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.

—(2015). *Libertad dirigida: Una gramática del videojuego*. Santander: Editorial Shangri-la.

Newman, James (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. En. *GameStudies*. Volumen 2, número 1. Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (Consulta: noviembre de 2014).

Picard, Martín (2013). The Foundation of *Geemu*: A Brief History of Early Japanese video games. Recuperado de: <http://gamestudies.org/1302/articles/picard> (Consulta: noviembre de 2014).

Rickless, Samuel C (2013). Will and motivation. En: Anstey, Peter R. *The Oxford Handbook of British Philosophy in the Seventeenth Century*. Oxford: Oxford University Press.

Rollings, Andrew y Morris, David (2000). *Game Architecture and Design*. Scottsdale, AZ: Coriolis Group.

Sicart, Miguel (2009a). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.

—(2009b). Beyond Choices: A Typology of Ethical Computer Game Designs. En: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, Volumen 1, número 3. Canada: IGI Global, 1-13.

—(2009c). The Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay. En: *Ethics and Information Technology*, Volumen 1, Número 3. Berlín: Springer, 191-202.

—(2011). Against Procedurality. En: *GameStudies*, Volumen 11, Número 3. Recuperado de: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap (Consulta: noviembre de 2014).

—(2013). *The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge: The MIT Press.

Surber, Jere O'Neill (2014). Freedom as 'meaningful choice': Philosophical lessons from computer gameplay. En: *The Philosophy of Computer Games Conference*, Estambul.

Wirman, Hannah (2009). On productivity and game fandom. En: *Transformative Works and Culture*, Volumen 3. Recuperado de: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145> (Consulta: noviembre de 2014).

Videojuegos citados

Blade Runner (Westwood, 1997)

Catherine (Atlus, 2011)

Democracy (Positech Games, 2005)

Dragon Age: Inquisition (Bioware, 2014)

InFamous (Sucker Punch, 2009)

InFamous 2 (Sucker Punch, 2011)

InFamous: Second Son (Sucker Punch, 2014)

Mass Effect (Bioware, 2007)

Mass Effect 2 (Bioware, 2010)

Mass Effect 3 (Bioware, 2012)

Max Payne (Remedy, 2001)

Shin Megami Tensei: Persona (Atlus, 1996)

Silent Hill (Konami, 1999)

The Walking Dead (Telltale Games, 2012-14)

This War of Mine (11 Bit Studios, 2014)

Ultima IV (Origin Systems, 1985)

Referencia de este artículo

Navarro-Remesal, Víctor (2015). «¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?»: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en *Catherine*. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº9. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 43-61. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2014.9.4>.