

Código:	2	0	2	0
---------	---	---	---	---

2	7	6	5	
---	---	---	---	--

Pontificia Universidad Católica del Perú

Estudios Generales Letras

Trabajo Individual

Ori and The Blind Forest (2015): La Inmersión como Producto de una Nueva Narrativa

Basada en la Interacción

Nombre: Edwin Luis Huarancca Mendoza

Seudónimo: Julien Bickle

Tipo de evaluación: Final

Curso: Investigación Académica

Horario: 0682

Comisión: A

Profesora: Raisa Ferrer

Jefa de Práctica: Adriana Aguilar

Semestre 2021-1

Código:	2	0	2	0
	2	7	6	5

**Ori and The Blind Forest (2015): La inmersión como producto de una nueva narrativa
basada en la interacción**

Edwin Luis Huaranca Mendoza

Julio 2021

Pontificia Universidad Católica del Perú

EE.GG.LL.

Código:	2	0	2	0
---------	---	---	---	---

2	7	6	5	
---	---	---	---	--

Investigación académica

Código:	2	0	2	0
	2	7	6	5

Resumen

Se estudia el impacto de los videojuegos en la inmersión de la narrativa desde el análisis de los aspectos interactivos encontrados en Ori and The Blind Forest (2015) de Moon Studios. En este objeto de estudio se observan mecánicas de interacción centradas en la identificación del jugador con el avatar y la restricción a zonas específicas del metamundo que contribuyen a generar un interés por los sucesos presentados en pantalla. En esta investigación se explican los conceptos de narrativa en los videojuegos y las implicancias de las mecánicas interactivas en la inmersión del jugador. Asimismo, se evalúan los elementos de interacción presentes en el videojuego Ori and The Blind Forest que generan un efecto inmersivo en el cual los acontecimientos inscritos en este entorno virtual son asumidos como reales y los controles son percibidos como una extensión del cuerpo. En conclusión, el diálogo fluido entre las acciones realizadas por el usuario a través de las mecánicas de juego y la estructura previamente programada por el autor enmarcada a través reglas específicas del videojuego configuran una narrativa fundamentada en la inmersión.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Introducción

En la actualidad, el inminente crecimiento del sector de los videojuegos en la industria cultural ha despertado el interés de los investigadores por el estudio de sus efectos en el campo de las comunicaciones. En ese sentido, ante su implicancia en la estructura social, se hizo imprescindible el reconocimiento especializado de los fenómenos que definen su singularidad respecto a otros medios como el cine o la televisión, pues representa un asunto relevante para el entendimiento de las nuevas relaciones de consumo en las producciones audiovisuales. Es por ello que el presente trabajo de investigación pretende estudiar el impacto de los videojuegos en la inmersión de la narrativa desde el análisis de los aspectos interactivos encontrados en Ori and The Blind Forest (2015).

En cuanto a su relevancia académica, tomando en cuenta su contribución en el desarrollo de narrativas desde la perspectiva audiovisual, este tema está intrínsecamente relacionado con la línea de investigación correspondiente a la comunicación, arte y cultura. Asimismo, su repercusión social está vinculada con la continua transformación presentada en esta industria; visto lo cual, el estudio de esta investigación sería de gran utilidad para quienes deseen indagar sobre los nuevos fenómenos inscritos en las tecnologías de interacción provenientes de los videojuegos.

Respecto al tema, autores como Marzal y Saéz (2013) realizaron un estudio sobre los principales aspectos de los videojuegos en la rama de las comunicaciones tomando en cuenta las implicancias que presenta desde su concepción como emisor de mensajes culturales. En igual medida, académicos como Scolari (2013) desarrollaron conceptos generales para el estudio de los

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

efectos de la semiótica y la narrativa en los videojuegos a partir de una perspectiva teórica y analítica. Finalmente, en un estudio más específico, autores como Guiomar (2018) y Medina (2013) retrataron los elementos que componen la singularidad de los videojuegos respecto a otros medios tomando en cuenta los efectos de los aspectos interactivos en la inmersión de la narrativa.

En evidencia de lo anterior, pese a que existen múltiples investigaciones en el margen de los videojuegos, aún no se ha indagado en profundidad las implicancias que tienen las mecánicas interactivas en la inmersión del consumidor a la narrativa de una historia. Es en este espacio sin explorar en el que se enfoca la finalidad de esta investigación, pues representa un fenómeno novedoso en el margen de las industrias creativas y la comunicación de masas. Por lo cual, en base a la teoría mencionada, el enfoque de este trabajo intentará complementar los conocimientos existentes en favor de elaborar una base sólida de entendimiento sobre las implicancias de los medios virtuales en la construcción de narrativas fundamentadas en la interacción.

En un orden distinto, la hipótesis planteada en favor de responder a esta interrogante sugiere que Ori and The Blind Forest presenta mecánicas de juego basadas en el género metroidvania, cuya fórmula de interacción está basada en permitir el acceso del jugador a zonas específicas del mundo ficticio a partir de la adquisición de nuevas habilidades. En igual medida, a diferencia de otros videojuegos, posee elementos de plataforma acción y aventura que guardan estrecha relación con el desarrollo de la historia presentada en el juego, pues contribuyen a la inmersión del jugador a la narrativa del relato al generar una identificación con el personaje principal en la búsqueda de su objetivo.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Para lograr esto la investigación se realizará en dos capítulos. En el primero, se explican los principales conceptos que definen a la narrativa de los videojuegos, así como las funciones que cumplen los aspectos interactivos en la inmersión del jugador sobre lo presentado en pantalla. En cuanto al segundo, ante la teoría establecidos previamente, se evalúan los elementos de interacción encontrados en Ori and The Blind Forest que generen una inmersión en la narrativa. En cuanto a ello, este trabajo se concentra en dos aspectos: las mecánicas de juego presentadas en el personaje principal y la interacción con el mundo ficticio.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

8

Tabla de Contenidos

Capítulo 1 Narrativa e Inmersión: las Mecánicas de Interacción en los Videojuegos	9
1.1. La Narrativa en los Videojuegos	9
1.2. Interacción e Inmersión en los Videojuegos	14
Capítulo 2 Ori and The Blind Forest: la Interacción como Narrativa en el Videojuego	20
2.1. Mecánicas de Juego e Identificación con el Personaje	20
2.2. La Interacción con el Mundo Ficticio	27
Conclusiones	32
Lista de Referencias	36

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Capítulo 1

Narrativa e Inmersión: las Mecánicas de Interacción en los Videojuegos

En este primer capítulo se explicarán los conceptos necesarios para entender los efectos de la interacción en la inmersión de la narrativa. En favor de ello, en un primer momento, se detallarán las complicaciones que posee el estudio de los videojuegos desde la perspectiva de la ludología y la narratología. Asimismo, se definirán las características que separan a los videojuegos de otros medios audiovisuales, además de enunciar sus clasificaciones y su definición. En adición a lo anterior, se definirá la interacción en los medios virtuales tomando en cuenta los elementos que conjugan su estructuración. Finalmente, se explicará la relación que tienen los aspectos interactivos en la construcción de una nueva narrativa centrada en la inmersión del jugador.

1.1. La Narrativa en los Videojuegos

El estudio de los videojuegos presenta problemas respecto a la perspectiva que se proyecte sobre su conceptualización. Específicamente, al igual que otros medios audiovisuales como el cine o la televisión, la evolución de esta industria impulsó la necesidad de adquirir prestaciones de la narrativa vista en disciplinas literarias. No obstante, el carácter de entretenimiento ceñido a este espacio marcó una distancia sobre las aproximaciones académicas que surgieron respecto al análisis de sus fenómenos. De esta manera, ante la complejidad de su estudio, se requiere conocer los conflictos generados entorno al análisis de este campo para poder explicar los conceptos necesarios a entender sobre la narrativa en los videojuegos.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

El debate originado en torno al estudio de los fenómenos inscritos en los videojuegos estuvo centrado en la relevancia o irrelevancia que posee la construcción de relatos en este medio interactivo. En esencia, la ludología se interesaba por los aspectos técnicos presentes en los videojuegos, ya sean las reglas programadas o la jugabilidad observada en este entorno virtual. No obstante, dicha visión desestimaba cualquier aspecto relacionado a la producción narrativa, ya que consideraban como insuficientes los avances que manifestaban la semiótica y la narratología para el análisis de entornos virtuales. Por otro lado, la narratología proyectaba una visión sobre los posibles efectos que posean los videojuegos en la construcción de nuevas narrativas basadas en la interacción (León, 2020, pag.122). En ese sentido, los investigadores consideraban que la narrativa era un elemento necesario para la concepción de los videojuegos, visto lo cual su ausencia significaría un vacío analítico relevante. A pesar de lo anterior, estos debates representan un conflicto que no escaló a grandes términos, puesto que ambas líneas de investigación encontraron similitudes y, por lo tanto, prestaciones en favor de desarrollar un análisis completo de este nuevo entorno virtual (Marzal y Sáez, 2013, pag.29).

Tomando en cuenta lo anterior, en la actualidad, los videojuegos son analizados en base a la construcción de vivencias narrativas. Estas últimas articulan su significado como experiencias producidas por la inmersión del individuo en una estructura de vida articulada. De esta manera, la elaboración de una vivencia narrativa requiere exteriorizar una experiencia para que cobre sentido, por lo cual su existencia está medida por su narrativización (Planells, 2011, pag.66). En el caso de los videojuegos, estas experiencias se crean a partir de la acción del jugador bajo una narrativa activa en la que explora un “game world” dentro del cual las decisiones que elija generarán una

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

vivencia específica. En consecuencia, a diferencia de otros medios audiovisuales como el cine, la experiencia recibida en este medio traspasa el espacio de inmovilidad, ya que el espectador no recibe la narrativa dependiendo únicamente de los conceptos intelectuales que posea y la intención que el director desea emplear, sino que puede construir una infinidad de historias conforme a las elecciones que contemple (Marzal y Saéz, 2013, pag.84). En ese sentido, el espectador de los filmes cinematográficos se presenta como un agente carente de acción, el cual es sometido a una experiencia restringida a su recepción sensorial y conceptual. En contraste, los videojuegos muestran su esencia en la interacción del jugador, puesto que su acción direcciona el avance de la narrativa que se intenta retratar.

Contemplando lo anterior, una vez entendido el complicado panorama al que nos enfrentamos es necesario definir el significado de los videojuegos en cuanto a su conceptualización como narrativa. Concretamente, los juegos en los entornos virtuales son entendidos como narraciones “performace” en las que el accionar del jugador tiene una injerencia en el desarrollo y resolución de la historia que pretende contarse. En igual medida, podemos adherir que estas producciones interactivas muestran mundos representados en los que existen personajes que significan un agente de identificación para el jugador (Scolari, 2020, 34). Como se mencionó anteriormente, el estudio de los videojuegos está conformado de acuerdo a la construcción de vivencias narrativas. Estas experiencias están basadas en marcos discursivos específicos, los cuales son consolidados por las reglas que fundamentan un juego determinado. Específicamente, dicha normativa expresa en los videojuegos es un factor importante a tomar en cuenta para la elaboración de una historia en este medio interactivo, puesto que determinan un objetivo planteado a conseguir,

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

los puntos de terminación de la historia contada y las acciones que son posibles de realizar en este mundo ficcional (Planells, 2011, pag.69).

Centrándonos en el tema, la narrativa en los videojuegos puede ser conceptualmente definida como una cadena de eventos conectados que le ocurren a un personaje en pantalla en favor de crear una historia (León, 2020, pag.122). Estos relatos interactivos pueden desarrollarse de múltiples formas, puesto que, a pesar de poseer un inicio y un final determinado, los caminos tienden a ser diferentes en tiempo y forma. En ese sentido, un personaje con el que se acciona en el mundo ficcional puede cumplir su objetivo o morir en el intento. Aunque estos desenlaces parecen ser los únicos, existen ramificaciones en lo relacionado al fallo en el intento de acabar con el videojuego. Dicho así, las formas de morir están relacionadas con las reglas o prohibiciones que se establecen al momento de diseñar un mundo discursivo determinado. Sin importar la manera cómo se lleguen a ambos destinos, siempre existirá un contraste que se ve influenciado por las decisiones que contemple el jugador. En igual medida, la narrativa en los videojuegos puede verse afectada ante la presencia de eventos positivos o negativos en la historia. Las cargas discursivas retratadas en los videojuegos pueden influenciar en el vínculo que se genere entre el usuario y la historia contada dentro de ella. En ese sentido, la frecuencia de circunstancias negativas, como las muertes, incrementa el nivel de frustración que perciban los jugadores en favor de completar esta secuencia narrativa. En contraste, la aparición consecutiva de eventos positivos consigue que el jugador se interese por lo que ocurra más adelante en el relato. Estos elementos pueden verse reflejados en eventos como la obtención de habilidades nuevas o la derrota de un enemigo, visto

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

lo cual la frecuencia con la que aparecen parece ser un elemento destacado para la construcción de la narrativa en los videojuegos (León, 2020, pag.126).

Respecto a su clasificación, para autores como Scolari (2019) y Planells (2011) los videojuegos están categorizados en torno a la creación de experiencias narrativas a partir de la remisión a otros mundos. Por un lado, los juegos de compactación construyen sus microcosmos independientemente del contexto real y, por lo tanto, son definidos por sus propias reglas y secuencias narrativas. En contraste, los juegos de representación componen su estructura normativa a partir de los aspectos encontrados en el mundo exterior. Estos elementos interactivos adoptan un marco discursivo externo como referente para la conformación de uno nuevo similar al de su origen. Conjuntamente, ambos modelos se adicionan a un aspecto específico de los videojuegos. Mientras que los juegos de compactación guardan relación con el nivel axiológico en la medida que proporcionan un marco discursivo general, los de representación se adhieren a un nivel más superficial, en la que en mayor medida se rescatan los elementos estéticos y unos pocos normativos. (Planells, 2011, pag.71)

En un orden diferente, un concepto necesario a entender es que los videojuegos están fundamentados en su capacidad lúdica. Específicamente, en medios interactivos, los juegos requieren estar encapsulados en una realidad alterna, tener sentido y ser intrascendentes. (Planells, 2019, pag.70) En cuanto al sentido, los videojuegos necesitan estar contruidos de acuerdo a un carácter narrativo que implica la concretización de un objetivo trazado a alcanzar. Estas metas otorgan una coherencia al progreso de la historia, así como a las acciones y decisiones que se eligen

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

a lo largo del videojuego (Scolari, 2020, pag.35) La intrascendencia por su parte está ligada al sentido de encapsulamiento que requieren los juegos interactivos para separarse de la vida diaria. Es así como se añade un sentido de autonomía a los videojuegos respecto a la realidad en la cual el jugador es consciente del espacio con el que interactúa.

1.2. Interacción e Inmersión en los Videojuegos

En cuanto a los medios interactivos, existen elementos que separan a los videojuegos de otros espacios narrativos. Principalmente, las particularidades que se presentan en este tipo de espacios virtuales recaen en su capacidad lúdica, de manera que aspecto del relato está articulado inseparablemente de su funcionalidad interactiva (Suárez, 2018, pag.42). Esta capacidad distintiva está ligada a un flujo de respuestas intercambiadas entre las acciones observadas en pantalla y las acciones tomadas en favor de la continuidad narrativa. En ese sentido, los videojuegos poseen un flow en el cual el actante pasa del plano de receptor a uno en el que acciona tomando en cuenta los eventos recibidos por la continuidad de sus acciones (Suárez, 2018, pag.43).

La temporalidad en la narrativa interactiva es un elemento fundamental para separar a los videojuegos de otros medios audiovisuales. En esencia, la historia en este tipo de espacios se divide en una multiplicidad de estructuras, las cuales poseen una duración estimada que depende del tiempo que el jugador disponga para completar el objetivo prescrito. Este medio interactivo contrasta con el cine en la medida que la duración estimada no es estricta, ya que el jugador posee injerencia en la narratividad de la misma. En ese sentido, se puede afirmar que la interacción entre el usuario y el videojuego es la forma más básica de medición sobre la temporalidad.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Respecto a la clasificación, el tiempo en los videojuegos suele dividirse en orden, duración y frecuencia. En primer lugar, el orden significa comparar la estructuración de los acontecimientos en el discurso narrativo y cómo se ordenan estos segmentos en la historia (Scolari, 2019, pag.56). Esta puede recaer en fenómenos como la anacronía, la cual implica una discordancia entre la ordenación y el discurso. En cuanto a ello, este fenómeno temporal está subdividido en analepsis, la cual implica el retroceso a un punto anterior desde la interrupción del desarrollo narrativo y un movimiento contrario que se denomina como prolepsis. Respecto a la duración, como se retrató anteriormente, los videojuegos poseen una duración variada en la que existe una correlación entre el espectro temporal del objeto y la extensión de la experiencia. En referencia a ello, estos dos aspectos son difusos en la medida que su interpretación es compleja en el campo de lo teórico. Específicamente, existen momentos en los que el jugador usa el tiempo inscrito en su experiencia para revisar objetos del personaje que interrumpen brevemente el relato. Esta pausa complejiza el estudio temporal de los videojuegos, puesto que no existe una clasificación segura sobre los acontecimientos que sucedieron en este periodo (Scolari, 2019, pag.65). Mientras que el jugador está analizando el inventario el tiempo se detiene hasta el momento en el que el jugador decida volver a accionar la narrativa. No obstante, el tiempo del acontecimiento se ve afectado, debido a que existe una incoherencia en las acciones tomadas en favor de la narrativa durante el momento en el que el juego estuvo pausado. Es así cómo es posible señalar que el tiempo en los videojuegos es cambiante, paradójico e indeterminado.

En relación a lo anterior, el jugador suele someterse a un discurso narrativo de prueba y error en favor de completar el objetivo trazado. Estas repeticiones pueden ser controladas por el

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

usuario de acuerdo a la intensidad que posean, aunque las mismas dependen de las reglas establecidas en el marco discursivo en la que se encuentran inscritas. Dicha característica desarrolla un aspecto diferenciador de los videojuegos, pues el usuario borra una estructura ya contada para construir una nueva basada en el aprendizaje de lo ocurrido. Específicamente, autores como Álvarez (2020) clasifican a este fenómeno de acuerdo a dos modelos de guardado de partidas. Primero, existe los videojuegos que presentan una muerte permanente que implica volver al punto inicial de la narrativa. En estos casos, la construcción de los relatos no será igual, puesto que tanto el escenario como los personajes serán completamente diferentes a los vistos en la anterior partida. Por otro lado, se encuentran los videojuegos que te permiten regresar a un punto anteriormente guardado. Este tipo de estructuras discursivas muestran una complejidad mayor, puesto que el videojuego no borra el progreso avanzado. En ese sentido, el relato que se intentaba retratar en un primer momento se elimina para crear una nueva estructura temporal basada en el aprendizaje de los errores cometidos anteriormente, de manera que se generan diferentes anomalías temporales (Álvarez, 2020, pag.41).

Continuando con lo anterior, en los videojuegos usualmente el jugador posee los mismos conocimientos sobre el mundo en el que se actúa. No obstante, existen ocasiones en las que los mecanismos de guardado incurrir en paradojas, puesto que la noción que posee el usuario sobre la historia transgrede con las vivencias del personaje. Estos efectos son consecuencia de las complicaciones temporales que surgen cuando se regresa de un punto específico de la narrativa hacia otro. Generalmente, los videojuegos priorizaban una perspectiva lúdica que dejaba de lado los eventos narrativos que pudiesen retratarse; sin embargo, con el transcurrir del tiempo se

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

empezaron a diseñar títulos que apreciaban en mayor medida la capacidad persuasiva de los mismos. En cuanto a lo último, la temporalidad puede adquirir un efecto negativo en las intenciones narrativas que se pretendían expresar, ya que el regreso a un punto específico de la historia no suele ser inmediato. La pérdida de sensibilidad a raíz de la repetición de un mismo momento transgrede la intención trágica que algunos videojuegos desean presentar. Asimismo, el retroceso a un punto guardado anteriormente implica remediar un suceso no deseado a ocurrir, visto lo cual el impacto de un evento narrativo que pretende contarse es destruido por la inconformidad del jugador con lo mostrado en pantalla (Álvarez, 2020, pag.45).

En última instancia, la inmersión es ejercida por el nivel de interés presentado sobre los sucesos inscritos en el videojuego. Concretamente, la narrativa en este medio interactivo está delimitada por la concepción de personajes y acciones predefinidas por el autor, así como la libertad del jugador para interactuar con los elementos inscritos en el mundo ficcional (Gosciola, 2009, pag.53). La conjunción continua de ambos aspectos genera un efecto de sugestión característico de este medio virtual que otorga un sentido al diálogo discursivo establecido en el relato. En favor de su ocurrencia, el actante necesita encontrar obstáculos que dificulten el alcance de un objetivo preestablecido. Estos pueden ser representados en relación a acertijos por descifrar, enemigos a vencer o elementos a encontrar en los entornos ficcionales. De esta manera, dependiendo de la intensidad del programador, la restricción sobre la continuidad de la narrativa funciona como un elemento para entretener y generar el interés del jugador sobre lo acontecido en pantalla (Marzarro, 2015, pag.27). Es así como la inmersión está construida conforme al grado de participación del jugador por la narrativa presente en el videojuego. Esta puede observarse mediante etapas que

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

necesitan ser atravesadas en favor de lograr este objetivo. En cuanto a ello, el compromiso es un primer momento de interés en el cual son considerados los gustos del usuario y la construcción de las mecánicas en el juego. Si lo encontrado en el videojuego no es atractivo, el usuario no invertirá tiempo en aprender los elementos necesarios para continuar con la narrativa. Prosiguiendo con lo anterior, existe una etapa en la que el jugador invierte una cantidad de tiempo en la historia mostrada. Este interés está relacionado con el respeto que se manifiesta sobre el esfuerzo que el programador ejerció en la creación del juego, de manera que la voluntad de jugar es expresada como consecuencia de la admiración a lo experimentado. Finalmente, el jugador se ve sumergido en una inmersión total, en la cual los movimientos ejecutados a través del control son automáticos y la perspectiva del jugador se encuentra sometida por la historia presentada. En otras palabras, este efecto produce que la interfaz física no sea percibida, de manera que se invisibiliza la existencia de un intermediario entre el jugador y la narrativa (Gosciola, 2009, pag.56; Murúa, 2016, pag.176).

En conclusión, la narrativa en los videojuegos está constituida por una secuencia de eventos conectados que son configurados en una relación activa del usuario respecto a lo concebido en pantalla. Conforme a lo anterior, actualmente, el estudio de este medio interactivo está basado en la construcción de experiencias narrativas, las cuales son concebidas a partir de la acción del jugador en un mundo ficcional. Esta agencia otorga la capacidad de generar vivencias auténticas vinculadas con las decisiones tomadas por el receptor no pasivo en su función como actante “performático” de una historia en la que se identifica con un avatar que se desenvuelve dentro de un marco discursivo restringido por reglas específicas que le otorgan un sentido al videojuego. En

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

un orden similar, los acontecimientos surgidos como producto de la narrativa participativa en este medio interactivo pueden desarrollarse de distintas maneras, visto lo cual existen ramificaciones que se derivan del alcance de un objetivo trazado previamente. La repercusión de dichos eventos es presentada en el interés que posean los jugadores ante la aparición de eventos positivos en el relato, de manera que el balance de los estímulos discursivos fomenta un vínculo con la historia preestablecida. Por otro lado, la interactividad en los videojuegos es una característica de distinción respecto a otros medios virtuales. Precisamente, la manipulación de la temporalidad es un mecanismo particular que se encuentra fundamentada en el orden, la duración y la frecuencia. La conjunción de estos elementos depende de las acciones del jugador, ya que se remite a la estructuración de la narrativa respecto al tiempo invertido y la sucesión de las interacciones emitidas por el actante. Esto ocasiona que el conocimiento del actor sea completamente distinto al del personaje, ya que este último no posee la retroalimentación sobre sucesos ajenos a su temporalidad actual. Finalmente, la inmersión en los videojuegos es concebida de acuerdo al interés que posea el jugador por la narrativa percibida en pantalla. La construcción de este efecto inmersivo se encuentra basada en etapas, cuya finalidad es percibida a través del grado de participación generada sobre el videojuego. Respecto a ello, en un primer momento, se conjuga un compromiso que toma en cuenta los intereses del jugador y las mecánicas de juego; seguidamente, el correcto planteamiento de estos elementos influencia a que exista una inversión significativa de tiempo ante lo acontecido en la narrativa; y, finalmente, se ingresa a una inmersión que es proyectada a través de la desaparición de la interfaz que sujeta las acciones del jugador con los acontecimientos inscritos en el mundo ficticio.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Capítulo 2

Ori and The Blind Forest: la Interacción como Narrativa en el Videojuego

En este segundo capítulo se evaluarán los aspectos interactivos presentes en Ori and The Blind Forest en favor de percibir sus aportes sobre la inmersión en la narrativa del videojuego. En relación a este objetivo, primero, se describirán las mecánicas presentes en el personaje que construyen una identificación del jugador respecto a lo acontecido en pantalla. Específicamente, se retratará una perspectiva sobre las afecciones que se obtienen en el aspecto de la jugabilidad y la temporalidad. En un sentido similar, se explicarán las concepciones de inmersión narrativa acontecidas a partir de la adopción de los controles conforme a una extensión del cuerpo y el entendimiento de los sucesos inscritos en este espacio virtual como una vivencia propia del jugador. Por otro lado, la interacción con el mundo ficticio se describirá desde la perspectiva de la construcción de espacios restringidos por el videojuego. Finalmente, se enunciarán las funciones ejercidas por las cinemáticas inscritas en la narrativa del videojuego.

2.1. Mecánicas de Juego e Identificación con el Personaje

Ori and The Blind Forest es un videojuego perteneciente al género de metroidvania. En definición, este estilo de ambientación está enfocado en la exploración, puesto que el personaje representado en el mundo ficcional necesita reconocer los elementos presentes en este espacio para progresar con la historia, evidenciar sus motivaciones y cumplir sus objetivos (Calderón, 2019, pag.1). La narración presentada en el videojuego está enfocada en la travesía del personaje principal, Ori, quien posee la misión de restaurar el Gran Árbol del Espíritu, además de cumplir la función de

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

actuar como intermediario entre los sucesos que ocurren en el mundo ficcional y las vivencias del jugador en la realidad. Específicamente, la construcción de su historia está influenciada por el progreso de las habilidades, ya que la evolución de la trama es un remitente de los sucesos que ocurren ante las acciones cometidas por el jugador. Este concepto es sustentado en la capacidad de fluidez existente entre las mecánicas de juego, las reglas del entorno y la historia presentada mediante un equilibrio en la conjunción de estos elementos. Así, la construcción de su narrativa está ligada a un mundo, el cual es producto de la combinación de objetos, escenarios, tiempos y acciones que se rigen en base a una idea transversal que le otorga un sentido al relato (García, 2006, pag.20).

Esencialmente, los videojuegos poseen una característica particular, pues la construcción de sus narrativas está intrínsecamente vinculada con la actuación del jugador. Este medio interactivo, a diferencia del cine, requiere que exista una relación de respuesta mutua entre el relato y la performatividad del jugador; es decir, la narración necesita de la actividad del usuario para poder avanzar con la narrativa (Medina, 2014, pag 92). De esta manera, se deduce que el jugador requiere conocer la funcionalidad de las mecánicas para accionar la historia continuamente. En Ori and The Blind Forest, la curva de aprendizaje está ligada con tutoriales esporádicos que aparecen expresos a través de cuadros textuales. La ocurrencia de estos elementos didácticos está relacionada con la adquisición de nuevas habilidades, de manera que el reconocimiento de estas mecánicas es una línea transversal en la narración. En igual medida, el mapa se complementa con la implementación de estas nuevas mecánicas de juego, puesto que el personaje necesita buscar “Árboles ancestrales” que otorgan capacidades necesarias para continuar con la narrativa (Alonso,

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

2015). Estos objetos se encuentran repartidos en los espacios insertos en el mundo ficcional general, y son diseñados en favor de enseñar el cambio interactivo ocurrido. A modo de complemento, esta sensación de progreso mediante la interacción mostrada en la narrativa puede evidenciarse conforme a otros elementos ludológicos y de interfaz. La recolección de fragmentos de vida y energía infieren el interés que se posea el jugador con el trabajo de explorar en plenitud las zonas con las que se interrelaciona en el mundo ficcional, puesto que el incremento de la capacidad de acumulación de ambos aspectos permite que la dificultad decrezca considerablemente. Asimismo, las capacidades de asimilación del control sobre el personaje son mejoradas en dualidad con la obtención de puntos, los cuales pueden ser recolectados a través de objetos escondidos en el mapa o la eliminación constante de los enemigos. Estos no funcionan únicamente en favor de evidenciar el sentido lúdico del relato, sino que son usados como monedas de intercambio para la obtención de nuevas habilidades por parte del personaje principal (Suárez, 2019, pag.48). De esta manera, la producción de cambios de estado en el videojuego se evidencia mediante características del propio avatar, así como en la recolección contable de elementos observables en pantalla.

Respecto a la temporalidad, en Ori and The Blind Forest el guardado de las partidas se manifiesta de una manera diferente a los videojuegos de su estilo. No es necesario recorrer los espacios del entorno virtual para encontrar los puntos de guardado, puesto que el avatar posee una habilidad relacionada a este objetivo. Los denominados “vínculos de alma” permiten al jugador restaurar un momento previamente establecido a partir del gasto de “puntos de energía” que son recolectados al eliminar enemigos. Específicamente, estas características impuestas en las

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

mecánicas de juego permiten que el retroceso no sea determinado por el programador del videojuego, sino que depende de las decisiones que tome el usuario. No obstante, el control de estos espacios no es absoluto, puesto que este recurso tiene un límite basado en la capacidad de energía que se pueda acumular (Adam Millar, 2020). En favor de complementar estas carencias se establece la existencia de puntos de guardados denominados como “pozos de espíritu”. Estos objetivos son repartidos en lugares específicos en favor de evitar una pérdida sumamente significativa en la narrativa que pretende contarse, ya que la carencia de energía del personaje es un suceso recurrente a lo largo de la travesía (Weabber, 2015). En un sentido próximo, esta característica observada en Ori and The Blind Forest representa una multilinealidad constante, ya que la experiencia que se retrata en cada regreso es invariablemente distinta a la anterior (Medina, 2014, pag.5). Este aspecto se ve intensificado ante las mecánicas de juego anteriormente explicadas que se centran en el avance del relato desde la prueba y el error, de modo que el aprendizaje inscrito en la interactividad representa, a su vez, una disonancia en el conocimiento que posean el jugador y el avatar sobre los acontecimientos surgidos en el mundo ficcional. En ese sentido, el videojuego se actualiza constantemente ante las decisiones optadas a lo largo del trayecto, visto lo cual la narración abre diferentes caminos en una secuencia continua de acciones fragmentadas que conjugan un relato único (Medina, 2014, pag.97; Guiomar, 2018, pag.79).

En relación al avatar, el vínculo emocional presentado está ligado a la identificación del jugador con lo ocurrido en pantalla. Ori and The Blind Forest enfoca su narrativa en la misión que tiene Ori por restaurar el Gran Árbol del Espíritu, el cual le otorga vitalidad al bosque con el que interactuamos. (Alonso, 2015). Este objetivo será la base para la construcción de historia, puesto

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

que el impedimento para la conclusión de este deseo será un factor común a lo largo del trayecto. Específicamente, la presentación del personaje en el videojuego evidencia la intención de ejercer una inmersión del jugador a partir de la narrativa, puesto que se muestra una secuencia de eventos centrados en las vivencias del avatar con el que accionamos en este mundo ficcional. Esto representa una influencia en el interés que exista por el relato, ya que el avatar funciona como una conexión entre el jugador y el mundo ficcional a partir de un papel interpretado en performance. Es decir, el avatar ejecuta las acciones propuestas por el usuario interactivo, visto lo cual su rol implica conectar ambos términos del diálogo narrativo existente con la interfaz virtual (Medina, 2014, pag.90). En igual medida, la complejidad de los elementos interactivos otorga una personalidad propia al jugador dependiendo del estilo de juego que emplee para el alcance de los objetivos designados. En ese sentido, la libertad de acción configura un nuevo espectro en las características que le son otorgadas al avatar previamente, ya que las decisiones cometidas en un marco de opciones restringidas por las reglas del videojuego inducen un comportamiento único que es construido a lo largo de la narrativa (García, 2006, pag.10; Fariñas, 2016, pag.36). En consecuencia, si bien es cierto que la historia se centra siempre en la serie de sucesos que le ocurren a Ori, el personaje no es representado siempre de la misma manera ante la naturaleza interactiva de este medio.

En un modo similar, Ori and The Blind Forest presenta mecánicas que se adscriben al momento dramático que se quiere enfatizar. En ese sentido, las disposiciones que se tenían en un inicio son limitadas con el fin de enfatizar la ambientación que pretende evocar un sentimiento específico. Este cambio en las mecánicas de juego se ve representado en los momentos de tensión,

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

los cuales permiten únicamente ejercer la función de caminar sesgadamente en un escenario del mundo ficcional. De esta manera, el aspecto interactivo evidencia el sentido de la historia, puesto que las pretensiones narrativas de un videojuego requieren que las mecánicas de juego actúen en una significancia mutua con el relato (Medina, 2014, pag.69). Los conceptos del autor pueden ser observados también en otros aspectos, pues parte del vínculo generado con el jugador está ligado a la intensidad de algunos segmentos de la historia en los que prevalece el ritmo acelerado de los acontecimientos percibidos en pantalla. Estos momentos surgen acorde a cambios disruptivos del metamundo, los cuales muestran una respuesta ante la finalización de un objetivo asignado. En igual medida, los combates con jefes o “Boss Fights” designan circunstancias similares de aceleración en el videojuego, ya que sus mecánicas están basadas en la persecución. Este singular aspecto puede ser percibido mayormente en las peleas anticipadas con el enemigo final en las que mecánicas como la de guardado quedan suspendidas temporalmente. Aquello produce un sentimiento de incertidumbre constante, pues la aparición de “Kuro” no es enunciada por el videojuego. En consecuencia, el efecto dramático se adquiere a raíz de la encarnación del jugador sobre el personaje ficcional a partir del empleo de acciones basadas en los discursos presentados en la narrativa (Guiomar, 2018, pag.80).

Conforme a lo enunciado, los videojuegos adquieren una característica que los individualizan de otros medios ante su naturaleza interactiva. Las mecánicas sensoriales permiten que el jugador se vea sumergido en un fenómeno de inmersión, debido a que la eventualidad de los sucesos es percibida con mayor cercanía. En el caso de Ori and The Blind Forest la intensidad de los momentos dramáticos pueden llegar a influir en la desaparición de los controles, puesto que

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

las secuencias de acción están ligadas con la emoción que se desea transmitir. En concreto, este fenómeno está relacionado con la asimilación de las interfaces como una extensión del cuerpo; es decir, la desaparición de los controles desde la percepción cognitiva (Medina, 2014, pag.71). No obstante, la aparición de este aspecto inmersivo requiere que se cumplan ciertos requisitos relacionados con la distribución de la interfaz. En el videojuego mencionado, la posición de los botones facilita la interacción con los sucesos establecidos en el mundo ficcional, puesto que la naturaleza del estilo de juego presentado se enfatiza en la resolución de obstáculos que aparecen frecuentemente. Específicamente, la acción concebida en este metamundo está diseñada en base a la fluidez de los movimientos del personaje, visto lo cual el nivel de dificultad se ve relacionado proporcionalmente con la capacidad de asimilación que se posea sobre la jugabilidad inscrita en el videojuego. Estos factores condicionan la existencia de un fenómeno intrínseco a la narrativa, la cual es afectada por la condición interactiva de los videojuegos. En definición, la inmersión responde a un nivel de abstracción en donde el jugador concibe al espacio virtual como un entorno real en el que actúa las vivencias del avatar desde una perspectiva propia (García, 2006, pag.15; ZombieNEO, 2016). Este fenómeno implica un contrato lúdico en el que el jugador no cuestiona los fenómenos ocurridos en este entorno ficcional, puesto que los asume en función a una lógica interna predeterminada por el autor. Asimismo, la inmersión en estos espacios virtuales está condicionada por el interés que posea el jugador por aceptar las reglas inscritas en el videojuego en un sentido narrativo en el que transforma lo acontecido en pantalla conforme a sus preferencias personales (Guiomar, 2018, pag.77). Finalmente, el diálogo fluido entre la narración preestablecida por el autor y la actuación del jugador en el mundo ficcional conforman un nivel de inmersión

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

característico de este medio interactivo, pues la recepción activa de los elementos inscritos en el videojuego construye una narrativa propia que no puede ser replicada en otras circunstancias (Medina, 2014, pag.92).

2.2. La Interacción con el Mundo Ficticio

La interacción con el mundo ficcional, o metamundo, en Ori and The Blind Forest posee un especial efecto en la influencia de la narrativa sobre la inmersión del videojugador. Como se retrató anteriormente, el subgénero de metroidvania impulsa el interés del usuario por la exploración, visto lo cual la relación con los elementos encontrados en el espacio virtual adquiere un significado relevante ante las necesidades de la continuidad narrativa. En concreto, el mundo ficcional puede ser definido como un sistema de mundos posibles conectados, los cuales producen un espacio de juego determinado por un conjunto de contenidos ficcionales y reglas relacionadas con este contexto (Planells, 2015, pag.293). Respecto al videojuego presentado, la narrativa se manifiesta en un entorno general en el que existen espacios temporalmente restringidos conectados entre sí. El ingreso a zonas específicas del juego está especialmente ligado con la progresión del actante con la superación de obstáculos o la eliminación de enemigos. Un modelo recurrente de estructuración ambiental presente en Ori and The Blind Forest está ligado con el acceso a espacios inaccesibles mediante objetos esparcidos en diferentes puntos del metamundo presentado (JM8, 2020). En igual medida, existen espacios restringidos por motivaciones de la narrativa, puesto que más allá de las limitaciones en las capacidades físicas del avatar ciertas zonas son bloqueadas por un lapso de tiempo en favor de continuar con la historia. Estos bloqueos son representados de

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

maneras diferentes en el trayecto, ya que dependen del aspecto narrativo en el que se quiera enfocar la historia. En ocasiones, como ya se mencionó, es necesario eliminar una cierta cantidad de enemigos para que un acceso antes posible vuelva al estado previo en el que se encontraba. No obstante, un patrón usualmente representado, al igual que en otros videojuegos, es el empleo de mecánicas físicas en las que una estructura que antes se presentaba como sólida se destruya, de modo que el progreso de la historia se modifica abriendo nuevos caminos para completar el trayecto iniciado. Específicamente, el uso de estas mecánicas narrativas ambientales se encuentra presente en mundos no reales posibles y necesarios; es decir, espacios que son inevitables de recorrer para la continuidad narrativa, pero que se encuentran bloqueados actualmente (Planells, 2015, pag.296).

En un orden similar, la intervención de los aspectos audiovisuales en Ori and The Blind Forest se conjugan en un sentido de equilibrio con las injerencias interactivas del jugador en la conformación de la narrativa. La intervención de las cinemáticas o cutscenes amplifican la inmersión del actante con lo acontecido en pantalla, de manera que su aparición puede establecer un nexo con las acciones del jugador para la construcción de la narrativa. En definición, estos elementos están relacionados con la cinematografía, puesto que representan recursos no interactivos que son preestablecidos por los autores conforme a un sentido de linealidad (Medina, 2014, pag.35). En el caso de Ori and the Blind Forest, las acciones del jugador aparecen conectadas con los eventos predefinidos por el autor, ya que enuncian de manera retroactiva los efectos de la interacción. En ese sentido, el jugador ejerce una doble función en la que empieza los procesos del videojuego como actante y, a su vez, percibe los cambios producidos conforme a su actuación a

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

través de una narración en la que ejerce el papel de narratario (Suárez, 2019, pag.46). Esta clase de narrativas en las que la interacción es suspendida suscribe una problemática, puesto que en ocasiones es utilizada en favor de simplificar las acciones narrativas que podrían ser explicadas a través de la interacción. No obstante, la correcta aplicación de los recursos cinematográficos ayuda elaborar experiencias narrativas que no serían factibles a través de otros medios.

En Ori and The Blind Forest el aspecto interactivo está asociado a una composición de varias variantes, entre las que se encuentran la estética y la sonoridad, cuya finalidad recae en contar un relato que genere un interés de continuidad en el jugador. En ese sentido, al centrarse en el rasgo narrativo, este videojuego apoya a que la construcción de su estructura opte por obviar el aspecto competitivo, puesto que su finalidad está consignada en la creación de experiencias vividas que queden impregnada en la mente de los jugadores (Guiomar, 2018, pag75). Esto implica que las funciones narrativas de los espacios carentes de interacción cumplen el objetivo de generar un efecto dramático que requiere este tipo de relatos. Asimismo, las cinemáticas pueden ser empleadas de diferentes formas dependiendo de la finalidad que el autor les otorgue en función al relato. En el caso de Ori and The Blind Forest, los recursos audiovisuales usados cumplen la función de intensificar la narrativa presentada en pantalla. En términos generales, la cinemática acciona como un prólogo y un epílogo del relato presentado. Primero, muestra el estado del metamundo construido por el autor antes de la aparición del jugador y, luego, expone las consecuencias de las acciones cometidas en el videojuego (Medina, 2014, pag.35). En igual medida, es usada como un recurso para presentar cambios relevantes en la trama, ya sea con la enunciación de nuevos personajes o afecciones en el sino del protagonista del relato. Finalmente,

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

la cinemática cumple el papel de enunciar los sucesos que podrían acontecer en el futuro. Esto se encuentra presente en la aparición de enemigos a los que eventualmente podría enfrentarse (Medina, 2014, pag.40).

En conclusión, los aspectos interactivos encontrados en Ori and The Blind Forest evidencian una influencia en la construcción de la narrativa percibida en este videojuego. En primer lugar, la naturaleza participativa del medio virtual requiere que los actantes conozcan la funcionalidad de las mecánicas inscritas en este espacio, así como los límites trazados previamente por el autor de la historia. En igual modo, las mecánicas de juego presentes en el personaje con el que interactuamos denotan un control sobre la temporalidad inscrita en la narrativa a través de opciones de guardado que son controladas por las decisiones del jugador. Asimismo, la representación del avatar constituye un mecanismo de identificación en el que el jugador consigue una personalidad propia a partir de las decisiones tomadas en el juego. En adición a ello, la jugabilidad del avatar se ve afectada por la intención dramática que el autor adscribe al relato presentado, ya sea con la aceleración del ritmo de juego o la limitación del movimiento del personaje. En ese sentido, la interacción con el mundo ficcional genera una inmersión concebida a partir de la pérdida de conciencia sobre el control en los estímulos sensoriales y la concepción realista de los sucesos acontecidos en el videojuego. Por otro lado, las mecánicas de interacción con el mundo ficcional manifiestan una construcción propia desde la perspectiva de restricción a espacios específicos del mapa. Finalmente, los aspectos cinematográficos confluyen con las acciones del jugador en la conformación de la narrativa a partir de funciones enunciativas del relato. Como se demostró, la narrativa enunciada en Ori and The Blind Forest guarda una

Código:	2	0	2	0
	2	7	6	5

vinculación intrínseca con el aspecto interactivo, puesto que su existencia está ceñida al diálogo conjunto entre las ideas compuestas previamente por el autor y la acción continua del jugador.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Conclusiones

- El trabajo presentado concluye que los aspectos interactivos encontrados en Ori and The Blind Forest demuestran ser un rasgo innovador respecto a la inmersión en la narrativa; visto lo cual, la hipótesis planteada en un inicio es considerada como válida. En cuanto a ello, las mecánicas de interacción encontradas en el videojuego se adecúan a los efectos dramáticos del relato, ya sea en temporalidad, movilidad o evolución del personaje, en favor de elaborar una experiencia narrativa que configure un vínculo de representación del usuario como actante en el juego. Por otra parte, el estilo de diseño basado en el género metroidvania invita a interactuar con los elementos lúdicos de un entorno virtual en el que se encuentran inscritas reglas específicas que limitan la interrelación del jugador con la narrativa del videojuego. En consecuencia, la conjunción de ambos aspectos produce un efecto en la inmersión de la narrativa representada a través de la kinestesia, un evento bajo el cual los controles se configuran como una extensión del videojuego y en el que el jugador no cuestiona lo observado en pantalla.
- La concepción de los videojuegos está vinculada a la creación de vivencias narrativas configuradas a partir de la acción del jugador en un ambiente ludoficcional (p.10, párrafo 2). Específicamente, los relatos presentados en este entorno virtual se desarrollan desde una perspectiva diversificada, pues los resultados dependen de las decisiones elegidas durante un marco discursivo específico, el cual es configurado a partir de una normativa predeterminada por el autor que dispone las acciones posibles

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

de realizar en el mundo ficticio (p.11, párrafo dos). En cuanto a lo último, estos espacios pueden ser programados conforme a la remisión o no de entornos externos, aunque, en cualquier caso, necesita conservar sus características de intrascendencia, sentido y autonomía. (p.13, párrafo 2). En consecuencia, la narrativa en este medio interactivo es concebida como una secuencia de eventos conectados que ejercen una influencia en el interés del jugador por lo presentado en pantalla a través la ocurrencia de situaciones positivas o negativas a un personaje en favor de construir una historia basada en la acción performática del actante.

- La interacción en los videojuegos ejerce un factor de diferenciación respecto a otros medios virtuales en razón a su naturaleza intrínsecamente lúdica. Específicamente, la manipulación de la temporalidad representa una mecánica particular de control sobre la narrativa, puesto que genera paradojas no plausibles en otros medios virtuales ante la disponibilidad de afectar la aparición de eventos previamente programados a través de la interfaz del juego (p.14, párrafo tres). La clasificación de este fenómeno se encuentra inscrito en las características de orden, duración y frecuencia, las cuales fundamentan su aparición conforme a las elecciones del jugador ante su capacidad de accionar la continuidad del relato (p.15, párrafo uno). En ese sentido, la configuración del videojuego se encuentra conformada por una secuencia de acciones de prueba y error basadas en las mecánicas de guardado que permiten retroceder a un punto específico del juego afectando la construcción de la narrativa (p.16, párrafo uno); de manera que los efectos de los mecanismos de control temporales en mención recaen en la transgresión

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

del conocimiento que posean los actores del diálogo discursivo de los videojuegos. En adición a lo anterior, las interacciones encontradas en los videojuegos centradas en la obstrucción sobre la continuidad de la narrativa generan un interés del jugador, quien en última instancia logra sobre automatizar las acciones realizadas en el mundo ficcional (p.17, párrafo dos). Es así como la interacción en este medio virtual se constituye como un aspecto intrínseco en la construcción de narrativas basadas en la actuación del jugador y la expectación de elementos predeterminados por el autor.

- Las mecánicas de juego presentes en Ori and The Blind Forest configuran un vínculo de identificación con la narrativa del personaje presente en pantalla. En esencia, la naturaleza interactiva de los videojuegos exige que el jugador posea un conocimiento intrínseco de los mecanismos de interacción necesarios para accionar el relato establecido por el autor; visto lo cual, en favor de generar una sensación de evolución en el avatar, la curva de aprendizaje es establecida durante el transcurso del relato (p.21, párrafo dos). En un orden similar, las mecánicas programadas en Ori and The Blind Forest se adecúan a los efectos dramáticos pretendidos por el autor en favor de generar un vínculo de identificación con lo acontecido en el relato. Debido a ello, el juego restringe brevemente ciertas funciones interactivas de acción centradas en el movimiento y control sobre la temporalidad en el personaje para centrarse en un aspecto específico de la narrativa, de manera que la agencia del jugador en el mundo ficcional es reducida, pero no interrumpida completamente (p.25, párrafo uno). Es así como, en

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

conjunción, se genera un efecto de inmersión en el cual los acontecimientos presentados son asumidos como propios y reales.

- La interacción con el mundo ficcional en Ori and The Blind Forest ejerce una influencia en la inmersión del jugador a la narrativa presentada. En un sentido próximo, la construcción de los entornos inscritos en el metamundo del videojuego se encuentra basada en los modelos de interacción observados en el género metroidvania. Debido a ello, la continuidad del relato se encuentra vinculada con la exploración del entorno virtual en favor de completar los objetivos necesarios para acceder a las zonas restringidas del juego (p.27, párrafo dos). Complementando lo anterior, las cinemáticas presentes en Ori and The Blind Forest son concebidas como elementos carentes de interacción que ayudan a elaborar una narrativa centrada en la construcción de experiencias que queden impregnadas en la mente de los jugadores, quienes asumen brevemente un rol pasivo en el intercambio de información sobre los acontecimientos inscritos en el mundo ficcional (p.28, párrafo dos). En consecuencia, las funciones que desempeñan estas secuencias audiovisuales se concentran en generar un aspecto dramático al videojuego en conjunción con las acciones realizadas previamente por el jugador a través de los aspectos interactivos.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Lista de Referencias

Adam Millar. (22 de marzo del 2020). *What Does It Mean To Be A Metroidvania*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=4BRo_E8LnHA&t=79s&ab_channel=AdamMillard-TheArchitectofGames

Alonso, A. (10 de marzo del 2015). Ori and the Blind Forest, la belleza y el desafío de un juego indie. *el Diario*. https://www.eldiario.es/jugoreviews/analisis/analisis-ori-blind-forest-xbox-one-pc_1_4337583.html

Álvarez, F. (2020). El laberinto del tiempo. El videojuego y la evolución narrativa. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (98). <https://www.academia.edu/39914853/Caracteresvol8n1mayo>

Calderón, C. *Análisis del diseño atmosférico y de personajes en la narrativa visual de los videojuegos del subgénero Metroidvania: Hollow Knight, Ori and the Blind Forest y Guacamelee* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/654566/Calder%c3%b3nF_C.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Fariñas, V. (2016). *Universidad de los Andes (Mérida). Videojuegos y cine. Aproximaciones y perspectivas desde la narratología cinematográfica para el análisis del videojuego.* [Monografía].

https://www.academia.edu/41262154/VIDEOJUEGOS_Y_CINE_APROXIMACIONES_Y_PERSPECTIVAS_DESDE_LA_NARRATOLOG%3%8DA_CINEMATOGR%3%81FICA_PA_RA_EL_AN%3%81LISIS_DEL_VIDEOJUEGO

García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Revista Científica de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, (8), 1-24.

https://www.academia.edu/10910830/Videojuegos_y_virtualidad_narrativa

Gosciola, V. (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine. *Cuadernos de información*, 2(25), 51-60.

https://www.researchgate.net/publication/40763554_Narrativa_audiovisual_de_los_video_juego_sAspectos_comunes_con_el_cine

Guiomar, J. (2018). El videojugador y el dispositivo que te permite ser otro. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria*, (7), 71-86.

https://www.academia.edu/39320558/El_videojugador_y_el_dispositivo_que_le_permite_ser_otro_The_videogamer_and_the_device_that_allows_to_be_another

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

JM8. (29 de noviembre de 2020). *Behind The Masterpiece | Ori and the Blind Forest*. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Y8UwWtxdy6s&ab_channel=JM8

León, P. (2020). Ritmo y Velocidad en los Videojuego. La Evolución Narrativa y Bloques de Interacción componentes claves de los videojuegos de plataforma. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (98), 121-128. https://www.academia.edu/39912578/Game_studies_el_campo_actual_de_los_videojuegos_en_Latinoam%C3%A9rica

Marzal, J. y Saéz, S. (2013). *Videojuegos y cultura visual*. Sociedad Latina de Comunicación Social. <http://www.revistalatinacs.org/068/cuadernos/cac42.pdf>

Marzarro, S. (2015). *Guion y narrativa del videojuego*. [Tesis de licenciatura, Universidad Rey Juan Carlos]. https://www.academia.edu/26218021/Gui%C3%B3n_y_Narrativa_del_Videojuego

Medina, F. (2013-2014). *Universidad de Sevilla (Sevilla). El Videojuego como Medio Narrativo* [Tesis de maestría, Universidad de Sevilla]. https://www.academia.edu/28812924/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo

Murúa, G. (2016). *El pixel hace la fuerza: narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones*. Universidad del Cine.

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

https://www.academia.edu/33004448/El_pixel_hace_la_fuerza_Narrativa_cine_y_videojuegos_en_la_era_de_las_hipermediaciones

Planells, A. (2015). The expressive powers of the possible worlds theory in video games: when narratives become interactive and fictional spaces. *Comunicação e Sociedade*, (27), 289-302.

https://www.researchgate.net/publication/281315171_The_expressive_power_of_the_Possible_Worlds_Theory_in_video_games_when_narratives_become_interactive_and_fictional_spaces

Planells, A. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (42), 65-78.

https://www.academia.edu/707441/El_videojuego_como_marco_expresivo_Est%C3%A9tica_reglas_y_mundos_de_referencia

Scolari, C. (2013). *Homo Videoludens 2.0: de Pacman a la gamificación*. Universidad de Barcelona.

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26009/Scolari_Homo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Suárez, A. (2019). Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 39-71.

<https://www.academia.edu/39914853/Caracteresvol8n1mayo>

Código:	2	0	2	0	2	7	6	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Weabber, J. (1 de abril del 2015). Ori and the Blind Forest review: “challenging and beautiful journey”. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/01/ori-and-the-blind-forest-review-a-challenging-and-beautiful-journey>

ZombieNEO (8 de diciembre de 2016). *Inmersión en los videojuegos* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=xxL4D6qlvSs&t=77s&ab_channel=zombieNEO