

# Subjetividad lúdica e identidad narrativa: del sujeto al yo lúdico de los videojuegos

Andrea Navacerrada Domínguez

Madrid 28935, España  
andravacer@gmail.com

Este artículo procura centrarse, desde la tradición estética, en la adopción del jugador de videojuegos de una suerte de posición lúdica de sujeto basada en una doble perspectiva del compromiso lúdico para así determinar qué comportamientos conlleva en el propio usuario. En primer lugar, se concluirá que dicha adopción conduciría a la representación de una subjetividad lúdica que el usuario reconoce como su propio ser-en-el-mundo. En segundo lugar, la consideración de la acción y promulgación de la subjetividad lúdica despejarán el terreno para un viraje, en la segunda mitad del artículo, hacia una consideración de la otra dimensión de la subjetividad lúdica, el yo lúdico, que es presentado al jugador en el aparato textual del juego como un objeto de percepción. Con el fin de conceptualizar esto, atenderé de manera general a distintos enfoques fenomenológicos que tratan la certeza del sujeto en su propia corriente subjetiva de experiencia, lo que desembocará en la comparación de estos con las investigaciones de Ricoeur sobre la identidad narrativa. Finalmente, el uso de la narración de voz superpuesta en *Bastion* (Supergiant Games, 2011) se explorará como un ejemplo de la capacidad que tienen los juegos para subrayar la *performance* que el usuario debe realizar de su propia subjetividad lúdica —es decir, de su yo-en-el-juego—, estableciendo así una suerte de autoscopia estética.

**Palabras Clave:** *Game Studies*, identidad lúdica, sujeto lúdico.

This essay tries to focus, from the aesthetic tradition, on the videogame player's adoption of a certain ludic subject position based on a double perspective of ludic engagement to determine what behaviors it entails in the player himself. In the first place, it will be concluded that such adoption would lead to the representation of a ludic subjectivity that the player recognizes as his own being-in-the-gameworld. Second, the consideration of action and the implementation of ludic subjectivity will let me consider, in the second half of the article, the other dimension of the ludic subject: the ludic self, which is presented to the player in the textual apparatus of the game as an object of perception. To conceptualize this, I will attend to different phenomenological approaches that address the certainty of the subject in their own subjective current of experience, which will lead me to the comparison of these with Ricoeur's research on the narrative self. Finally, the use of voice-over narration in *Bastion* (Supergiant Games, 2011) will be explored as an example of the ability of videogames to underline the player's performance from their own ludic subjectivity —that is, their I-in-the-game— thus establishing a kind of aesthetic autoscopia.

**Keywords:** *Game Studies*, ludic self, ludic subject,

## 1 La doble perspectiva del acto lúdico: el establecimiento de una posición lúdica de sujeto

El intento de conceptualización de una posible estética de los juegos me hace partir de una premisa clara: que la experiencia del jugador está determinada por su capacidad de habitar simultáneamente dos puntos de vista fenoménicos distintos. Por un lado, hablaríamos de la perspectiva interna del juego, desde la cual se comprenderían las acciones lúdicas y su carácter teleológico; por otro lado, tendríamos una perspectiva externa desde la cual el juego, así como las propias acciones que el jugador realiza dentro de él, se comprende, con la debida distancia crítica, como un objeto estético. Es en la perspectiva interna que el dominio del juego se convierte en un mundo vivo y *vivable*, y es aquí también que el sujeto lúdico<sup>1</sup> se presenta como la existencia subjetiva del jugador por medio de la cual se relaciona con el mundo. Al mismo tiempo, el jugador también se involucra con el juego *entendido* como juego, es decir, desde una perspectiva externa al mundo ficcional propuesto. La estructura de esta doble fenomenología vendría determinada, entonces, por el hecho de que el mundo lúdico se construye alrededor de la posición lúdica del sujeto como un punto de vista experiencial externo, mientras que, al mismo tiempo, desde la perspectiva del jugador implícito externo al mundo del juego, el juego —y todos sus elementos constitutivos, incluido el propio sujeto lúdico— se percibe como un artefacto estético organizado formalmente.

Una diferencia parecida la realiza Marie-Laure Ryan al hablar de interactividad interna y externa dentro de lo que ella llama «narraciones digitales»:

In the internal mode, the user projects himself as a member of the fictional world, either by identifying with an avatar, or by apprehending the virtual world from a first-person perspective. In the external mode, the reader situates himself outside the virtual world. He either plays the role of a god who controls the fictional world from above, or he conceptualizes his activity as navigating a database.<sup>2</sup> [1]

Ryan sin embargo parece referirse a una distinción dicotómica, mientras que la estructura de doble perspectiva del compromiso lúdico, que sostengo que es la característica básica del acto de juego según un enfoque estético, implica una interrelación entre ambos puntos de vista mantenidos simultáneamente. Esta estructura formal se pone en evidencia en el género de juego de aventuras [2], ya que los dos criterios que rigen este género son, en primer lugar, el establecimiento de un heterocosmos lúdico y, en segundo lugar, la colocación de la figura jugable (entendida como *yo* por el jugador) en dicho heterocosmos.<sup>3</sup> Es por su propia definición, entonces,

<sup>1</sup> Por sujeto lúdico entiendo el yo-en-el-mundo de juego que el jugador asume al involucrarse en el heterocosmos lúdico por medio de la figura jugable. Puede entenderse, en resumidas cuentas, como el conjunto de experiencias que el jugador experimenta y hace suyas en el mundo del juego.

<sup>2</sup> La conceptualización de tal estructura doble no es nueva para los juegos. Ha habido numerosos estudios sobre la recepción artística que han teorizado sobre la distinción entre la inmersión en el heterocosmos establecido por una obra de arte y el punto de vista de la distancia crítica. Un ejemplo particularmente influyente es la diferencia entre el poeta ingenuo y el poeta sentimental de Schiller, o el de los dos lectores modelo que propone Eco en su *Lector in fabula* (1981).

<sup>3</sup> La obra fundacional de la ficción interactiva, *Adventure* (1976), comienza con estas líneas: «You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully». La forma estética que anuncian

que el «juego de aventuras» *duplica* al jugador, configurándole como un sujeto lúdico dentro del mundo del juego sin hacerle olvidar que es un individuo fuera de dicho mundo.

Así pues, habiendo atribuido la perspectiva interna al sujeto lúdico en la medida en que este pertenece a un miembro dentro del dominio óptico del juego, de esto se deduce que, desde la perspectiva interna, el sujeto lúdico no se puede ver a sí mismo como un objeto de percepción. Parafraseando a Aarseth, el mundo del juego se ve a través del sujeto lúdico [3]. Sin embargo, el individuo real, el jugador, no se funde completamente en el sujeto lúdico, sino que conserva su punto de vista externo como jugador que participa en un juego. Desde esta perspectiva externa, entonces, el juego puede ser percibido como un texto unificado o total, al mismo tiempo que el propio sujeto lúdico se convierte en sí mismo en objeto de percepción del jugador. De una manera u otra, entonces, cada juego de aventuras proporciona al jugador una representación de su propia subjetividad lúdica. Esta es la idea que se insinúa en la observación de Ryan de que «los jugadores no solo son agentes sino también espectadores de sus propias acciones simuladas» [4].

Esto nos devuelve a la idea anterior de que es posible hablar de la subjetividad lúdica en dos sentidos: en primer lugar, como un punto de vista subjetivo habitado por el jugador en el mundo del juego (posición lúdica) y, en segundo lugar, como una identidad distinta (sujeto lúdico) que surge del compromiso del jugador con el mundo del juego a través del marco de la posición lúdica. Es precisamente gracias a esta estructura de doble perspectiva, entonces, que los juegos tienen la capacidad de comprenderse a partir del mecanismo estético de la «autoscopia», una visión literal del yo [5]. En otras palabras: no es solo que yo, como jugador, interprete un sujeto lúdico (un yo en el mundo del juego con experiencias y acciones que identifico como mías), sino que esta subjetividad al mismo tiempo se textualiza y se presenta de nuevo a mí, lo que me hace relacionarme estéticamente con mi propia subjetividad vivida dentro del mundo del juego.<sup>4</sup>

Arribo, por tanto, a la primera conclusión: la característica dominante del compromiso lúdico es su estructura de doble perspectiva. Son sobre todo los juegos del género de aventuras los que acentúan esta característica fenomenológica básica, pues

---

miento del heterocosmos lúdico como un mundo que el jugador experimenta y la incorporación del jugador en dicho heterocosmos en forma de entidad activa.

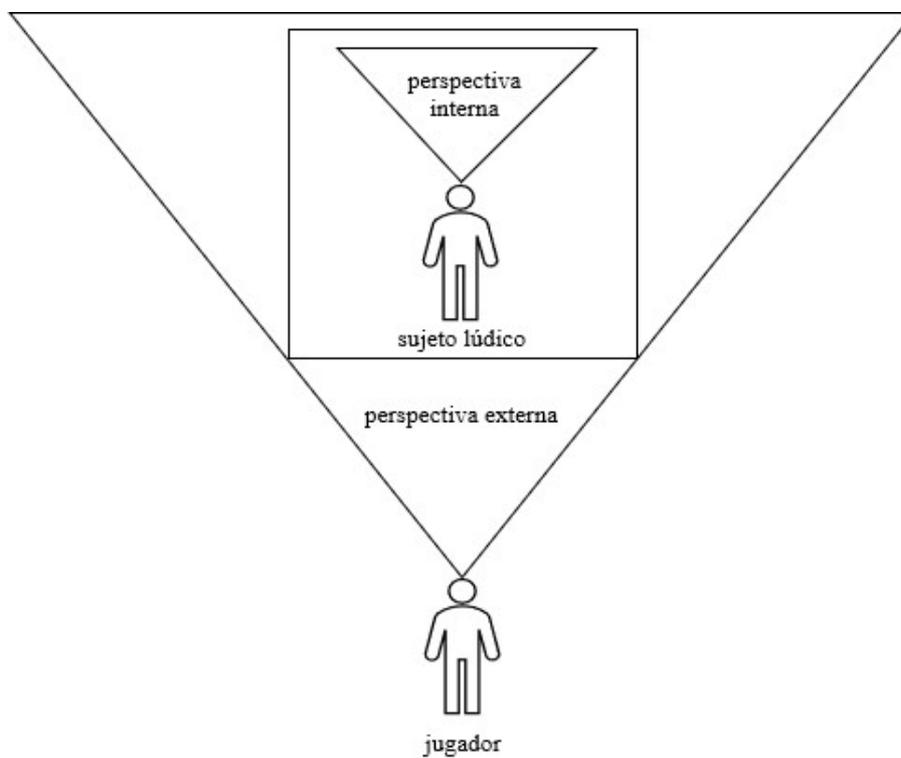
<sup>4</sup> Se puede identificar un precedente de esta idea dentro del campo de la teoría del arte digital. Para desarrollar una poética del arte interactivo, Katja Kwastek identifica una dialéctica de absorción y distancia estética que refleja lo expuesto hasta ahora: «The perspective of critical distance is not only possible in the experience of interactive art, but is an essential counterpart to absorption» [6]. Además, la conclusión a la que llega Kwastek es idéntica a la señalada aquí, pues ella afirma que «one's own actions become available as an object of reflection» [ibid.]. Las acciones realizadas por el destinatario de la obra de arte interactiva, mientras está absorto en sus mecanismos, están inscritas en el todo estético que el mismo receptor interpreta desde su posición de distancia. De esta misma manera, la estructura de doble perspectiva del compromiso lúdico da como resultado la posibilidad al jugador de representar la subjetividad lúdica (que es, a la vez, un elemento estético más del juego).

la estructura medial que tienen presenta al jugador su subjetividad lúdica, aparte de como un papel que él mismo ha de representar, como un elemento intrínseco del

---

las líneas de texto iniciales de *Adventure*, entonces, depende no solo del establecimiento de un heterocosmos lúdico sino también de la posición del jugador dentro de este como una entidad activa que ha de explorar el mundo de juego. En este artículo, por tanto, me refiero exclusivamente al conjunto de juegos que cumplen estos dos criterios básicos: el estableci-

desarrollo textual del juego y, por tanto, susceptible de transformarse en un objeto de contemplación estética. Pese a haber presentado los dos puntos de vista como dos perspectivas completamente distintas, en la práctica, sin embargo, estos dos puntos de vista se unen en el jugador (ver Fig. 1).



**Fig. 1.** Doble perspectiva del compromiso lúdico.

Siguiendo este modelo, se puede concluir que el sujeto lúdico se revela como el ser-en-el-mundo del juego que se representa cuando el jugador se involucra en la relación subjetiva con la figura jugable. En la dimensión subjetiva de dicha relación (en la perspectiva interna), entonces, encontraríamos la estructura de la posición lúdica del sujeto en sí. Con posición lúdica<sup>4</sup> a lo que hago referencia es, en resumidas cuentas, a la apertura o punto de vista perceptivo que el jugador tiene del mundo del juego.<sup>5</sup>

Sin embargo, si bien hasta ahora he desarrollado la primera de las dos dimensiones de una posible estética de la subjetividad lúdica, la perspectiva interna

<sup>4</sup> Esta se podría desglosar en un conjunto de mecanismos formales separados pero interrelacionados que configurarían el sujeto lúdico como una existencia subjetiva dentro del mundo del juego.

<sup>5</sup> De hecho, sería precisamente gracias al sujeto lúdico y a su *posicionamiento* que podríamos hablar en primer lugar de «mundo de juego», pues, como escribe Jean-Paul Sartre: «Si defino, en efecto, el cuerpo como punto de vista contingente sobre el mundo, hemos de reconocer que la noción de punto de vista supone una doble relación: una relación con las cosas sobre las cuales es punto de vista, y una relación con el observador para el cual es punto de vista» [7] Además, atender a la cuestión de la subjetividad conlleva siempre la idea de perspectiva: «(...) the phenomenology of being someone is essentially connected to the phenomenology of perspectivalness, to the experiential perspectivity of one's own consciousness (...) Thus, it doesn't make sense to speak of a first-person perspective without speaking of a self» [8].

(aquella, recalco, que no solo conlleva que el sujeto lúdico sea vivido por el jugador como un ser en el mundo del juego, sino también como un yo lúdico que se presenta ante el jugador como un *yo mismo*), viraré ahora hacia la segunda dimensión, la perspectiva externa. Por tanto, en la segunda mitad de este artículo, procederé a conceptualizar la forma en la que el sujeto lúdico, el cual hasta ahora ha sido estudiado como el *yo* del jugador, también puede ser abordado como un objeto de percepción.

## 2 De la subjetividad lúdica al yo lúdico

Hasta ahora he defendido que el yo lúdico está disponible para el jugador como una unidad coherente que puede insertar en su propia conciencia. Para abordar cómo emerge este yo lúdico en la experiencia ludosubjetiva, me aproximaré a la noción de identidad narrativa tal como la desarrollan Ricoeur y Zahavi, una comprensión de la constitución de la identidad que, a través de la noción de Calleja de «alterbiografía», servirá como punto de entrada para plantear el surgimiento del yo lúdico.

### 2.1 La identidad narrativa

Zahavi plantea que solo se puede entender el yo como una identidad coherente si lo abordamos como una construcción narrativa [8]. Esto solo puede ocurrir sobre la base de un auto-reconocimiento previo dado en la experiencia en primera persona («minimal self»<sup>6</sup>), lo que da cuenta de la dependencia necesaria entre el ser narrativo y el sujeto de la experiencia. Sin embargo, también demuestra una distinción fundamental entre los dos.

Ya en la autoconciencia pre-reflexiva sartriana encontramos esta estructura en el *para-sí*, que es diferencia (al contrario del *ser-en-sí*, que es identidad), justamente porque la experiencia fenoménica es conciencia (de) sí como conciencia de algo, lo que implica que se constituye como una díada de reflejo-reflejante, como un espejo esférico que a la vez que refleja el mundo, se refleja a sí mismo reflejando.<sup>7</sup> De la misma manera, el yo narrativo representa el sujeto existencial, pero es una interpretación del mismo que no es idéntico ni igual a él. La cuestión que se nos plantea, entonces, es de qué manera el mecanismo de narración media entre el sujeto que vive la experiencia, por un lado, y la imagen fija del yo narrativo por otro.

Para responder a esto acudiré a Paul Ricoeur, el cual ya relacionó satisfactoriamente los términos acción y narración. Partiendo de Hannah Arendt, Ricoeur afirma que «la acción es aquel aspecto del hacer humano que reclama narración. A su vez, es función de la narración determinar el "quién de la acción"» [9]. Sin embargo, no es suficiente detenerse en la atribución de una serie de acciones si se quiere lograr una unidad coherente de la individualidad: lo que es necesario, argumenta Ricoeur, es la identificación de un aspecto del sujeto de la experiencia que sea constante a través de la dimensión temporal de su flujo de conciencia.

Para responder, Ricoeur recurre a la conceptualización del personaje. Al optar por buscar herramientas narrativas, aplica a la corriente de la experiencia vivida las cualidades de «unidad, sentido, estructura y la ordenación espontánea de las partes»

<sup>6</sup> «Only a being with a first-person perspective could make sense of the ancient dictum know thyself; only a being with a first-person perspective could consider her own aims, ideals and aspirations as her own and tell a story about them» [8]

<sup>7</sup> «Así, conciencia (de) creencia y creencia son un solo y mismo ser, cuya característica es la inmanencia absoluta. Pero desde que se quiere captar ese ser, se desliza por entre los dedos y nos encontramos ante un esbozo de dualidad, ante un juego de reflejos, pues la conciencia es reflejo, pero justamente, en tanto que reflejo, ella es reflejante; y, si intentamos captarla como reflejante, se desvanece y caemos en el reflejo» [7]

[ibid.] que definen una narración, en el sentido aristotélico, como una secuencia ordenada de acciones y eventos y, de ese modo, localizar las «experiencias concordantes, pero disyuntivas y repartidas en varios puntos del tiempo y en varias temporalidades» [ibid.]. En esta línea, Ricoeur señala que el carácter, como imagen del yo que le atribuye un «conjunto de disposiciones duraderas en las que reconocemos a una persona» [ibid.], es resultado de un doble proceso:

(...) según un doble movimiento de "complejificación" ascendente a partir de las acciones de base y de las prácticas, y de especificación descendente a partir del horizonte vago y móvil de los ideales y de los proyectos a cuya luz una vida humana se aprehende en su unidad. [9]

En otras palabras: nos atribuimos nuestras acciones y experiencias y, al mismo tiempo, las contextualizamos dentro de las ideas generales que tenemos respecto a quiénes somos.

## 2.2 Gordon Calleja y la noción de alterbiografía

En este sentido, Gordon Calleja, haciendo uso del concepto de alterbiografía o biografía del otro, nos brinda desde los *Game Studies* una forma de teorizar la manera en la que la experiencia lúdica subjetiva en el mundo del juego puede servir como base para la identidad narrativa. Según esta idea, el jugador interpreta la secuencia de acciones resultantes del compromiso del jugador con el mundo del juego como la narración coherente de un sujeto activo: es, literalmente, la escritura de la vida de un otro.

Calleja sugiere que la alterbiografía se puede entender de dos maneras: ya sea como una alterbiografía de sí mismo, con el propio jugador como sujeto y protagonista de la narrativa (y decir, así, el jugador de *Tomb Raider*, «he encontrado una tumba antigua»), o una alterbiografía de una entidad, donde el papel protagonista lo llevaría el personaje heterocósmico («Lara Croft ha encontrado una tumba antigua») [10]. De esta manera, el uso de la noción de alterbiografía de Calleja no solo explica el mecanismo cognitivo por el cual el jugador aprehende sus propias acciones como sujeto lúdico al cohesionarse en una identidad organizada narrativamente, sino que también da cuenta de la doble cara de la relación de identidad entre el jugador y la figura jugable. En otras palabras, la noción de alterbiografía ofrece, por un lado, una descripción de lo que conlleva la relación subjetiva con la figura jugable y, por otro, también explica las dos dimensiones de la relación objetiva como una relación de uno mismo y de otro.

Calleja también señala que la alterbiografía es un proceso cíclico que se da gracias a las cualidades específicas de representación de un videojuego. [10]. Esto es clave, pues en el género de los juegos de aventuras el salto de una comprensión subjetiva a una objetiva de uno mismo no ocurre a través de un acto interno de reflexión que lo convierte en un objeto de pensamiento. En su lugar, el salto se produce por el aparato medial audiovisual del juego que presenta al jugador su propia subjetividad lúdica ya mediada, codificada de acuerdo a convenciones formales, genéricas y estéticas estructuradas en una forma narrativa significativa. No obstante, Calleja hace uso de la alterbiografía sin profundizar en estas cualidades ni ofrecer una conceptualización de la relación entre la experiencia del jugador como sujeto lúdico o como yo lúdico. Por esta razón, para entender las estrategias mediante las cuales la experiencia del sujeto lúdico se reformula, desde la perspectiva externa, como experiencia de segundo orden en el desarrollo textual del artefacto del juego, se hace necesario volver al esquema de la estructura de doble perspectiva del compromiso lúdico propuesta anteriormente.

### 2.3 El yo lúdico

Al articular la estructura de doble perspectiva como eje del compromiso lúdico, concluí, en primer lugar, que tal como se encarna en la figura jugable, el sujeto lúdico constituye la perspectiva interna en el mundo del juego por la cual el jugador comprende que habita dicho mundo y toma su posición lúdica. En segundo lugar, mencioné que el propio sujeto lúdico, asumido como yo-en-el-juego, se enmarca como un objeto de percepción a través de la perspectiva externa que el jugador habita simultáneamente. Este compromiso bilateral con el sujeto lúdico, resultado de esta estructura de doble perspectiva, también se puede entender desde la intersección entre la relación subjetiva (yo) y objetiva (otro) del jugador con la figura jugable.

**De la perspectiva interna a la externa.** Si desde la perspectiva interna del sujeto lúdico el jugador actúa como si él mismo estuviera en el juego, realizando acciones que son suyas en un sentido fenoménico y existencial, entonces, desde el punto de vista externo lo que el jugador percibe es una representación de sus propias acciones. En otras palabras, si entendemos el sujeto lúdico como *yo*, el jugador en cierta manera se vería *a sí mismo* en la pantalla. No en vano, ya Merleau-Ponty, en *Fenomenología de la percepción*, afirmaba que «sería necesario disponer de un segundo cuerpo» para percibir nuestro propio cuerpo como objeto. Según esta idea, la estructura de doble perspectiva del compromiso lúdico configura el propio cuerpo del jugador como ese segundo cuerpo que mira al primero (el sujeto lúdico encarnado en la figura jugable).

Para ilustrar esto, volveré al ejemplo de *Tomb Raider* expuesto brevemente en la anterior sección. En lo que respecta al compromiso del jugador con la figura jugable Lara Croft, en un primer nivel de experiencia (en la relación subjetiva), el jugador tiene la experiencia de *ser* Lara Croft, es decir, el jugador tiene la sensación de estar decidiendo lo que es necesario para él. Si quiere saltar un barranco, el jugador es consciente de calcular la distancia y sopesar si es capaz de lograr llegar al otro lado. En otras palabras: aplica el *yo puedo* que ha adoptado al enfrentarse al mundo como si Lara fuese su cuerpo. El jugador, entonces, tiene en cuenta la probabilidad de caerse por el barranco: sabe que, en su dimensión pasiva, el cuerpo en el mundo del juego está de igual forma determinada por la gravedad y puede sufrir daños por caídas. En definitiva, el jugador es consciente de que es *esclavo* de las condiciones que plantea el juego, lo que significa que las consecuencias de sus decisiones serán confirmadas por la materialidad lúdica del juego si fallara en dar el salto. Tras considerar todo esto, el jugador también es consciente finalmente de decidir saltar y presionar el botón dirigido a esa acción (por convención, suele ser la X en un mando de *Playstation*), botón que se interpreta no como «presionar X» sino como «saltar». Todas estas acciones que el jugador interpreta como suyas son actos de su conciencia o, en términos de Anscombe, «conocimientos sin observación». [11]

Al mismo tiempo, sin embargo, el jugador también tiene la sensación de asistir a la presentación textualizada de un personaje en pantalla que está dudando entre saltar por un barranco o no (resuena aquí el término «espectador» propuesto por Gonzalo Frasca). El jugador es testigo de esto, no como las acciones de otro, sino como sus propias acciones; es decir, siente al mismo tiempo que está realizando la acción de saltar y que está presenciándola. En esta línea, como «los jugadores no solo son agentes sino también espectadores de sus propias acciones simuladas» [Ryan, 2006], estos tienen, en definitiva, conocimiento tanto interno como externo de dicha acción.

Esta es la característica estética fundamental que tiene lugar en la relación objetiva entre jugador-figura. Como tal, establece un mecanismo de autoscopia, es decir: «a loosely related complex of experiences in which one sees (or experiences) a 'double' as external to one's current vantage point» [Mishara, 2009]. Es precisamente a través de esta relación estética de autoscopia que la subjetividad lúdica del jugador puede llegar a constituirse en su experiencia como un yo lúdico coherente, un objeto de su propia conciencia. Para articular mejor la formación de este yo lúdico, entonces, pasaré a

analizar de manera más detallada las estructuras formales que determinan dicha relación entre sujeto y yo lúdico en el videojuego *Bastion* (Supergiant Games, 2011).

### 3 Estudio de caso: *Bastion*

He elegido *Bastion* (Supergiant Games, 2011) porque creo que presenta una situación en la que las estrategias representativas textuales, gracias a las cuales se da una suerte de estética autoscópica, se establecen como función, construyéndose así una manera de presentar el yo lúdico del jugador que resulta muy ilustrativa para este artículo. Así pues, al analizar la manera en la que *Bastion* construye la subjetividad lúdica, mi objetivo en este punto es arrojar luz sobre las estructuras formales y fenomenológicas que dan lugar en los juegos de aventuras a la estética de la subjetividad.

#### 3.1 Narrador y figura jugable

*Bastion* comienza con una imagen de un chico —la figura jugable del juego que no tiene nombre propio— dormido en un colchón en lo que parecen ser los restos de una pequeña habitación que flota en el aire con un fondo desdibujado. Esta escena se ve desde una perspectiva isométrica utilizada durante todo el juego (ver Fig. 2) a la vez que se escucha una voz en off que nos dice:

Una historia de verdad debería comenzar por el principio. Pero con esta, no es tan sencillo. Aquí hay un chaval cuyo mundo se ha torcido, y le ha dejado abandonado en una roca en el cielo.



Fig. 2. Primera escena de *Bastion*.

Después de esta breve secuencia introductoria, el jugador pasa a tener el control. Como la figura jugable está durmiendo, la única acción que el jugador puede realizar es levantarse de la cama, una acción que se realiza simplemente al pulsar cualquier flecha de dirección en el teclado. Esta acción aparentemente simple es significativa en varios niveles, ya que, en términos narrativos, levantarse es el primer paso del viaje del héroe,

mientras que en una dimensión puramente lúdica es el momento en el que el jugador toma el control de la figura y, por lo tanto, supone la aparición del sujeto lúdico Yo-como-ese-chico.

Sin embargo, tan pronto como se realiza la acción, el jugador no solo ve a la figura jugable salir de la cama y dar el primer paso en la pantalla, sino que al mismo tiempo el mismo narrador de antes dice: «Se levanta». Este es el momento en el que se hace evidente que *Bastion* hace uso de una segunda vía de mediación simultánea al traducir las acciones del mundo lúdico en una narración verbal sobre la marcha. Este modo de representación llama la atención sobre el hecho básico que subyace a la forma autoscópica inherente a la estructura de doble perspectiva del compromiso lúdico, lo que pone de relieve el hecho de que, a la vez que el sujeto lúdico actúa, el jugador también es el espectador de sus acciones, en este caso estructuradas en una narrativa coherente con la convención cinematográfica de voz en *off*.

Aunque este uso de la narración de voz en *off* no es común en los juegos, no es extraño, pues encontramos juegos como *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) y *No More Heroes* (Grasshopper Manufacture, 2010) en los que en todos ellos se presenta de manera verbal al personaje jugable haciendo uso de un narrador autodiegético que relata su propia historia. En ninguno de estos casos el narrador se dedica a describir las acciones que realiza el jugador como sujeto lúdico, sino que proporciona un contexto o un comentario concreto sobre los eventos de los que el jugador como sujeto lúdico es testigo o participa; es decir, especifica que su perspectiva es distinta a la del jugador.<sup>8</sup>

El narrador de *Bastion*, en definitiva, es un narrador en tercera persona que habla del chico desde una perspectiva externa y, por lo tanto, establece de manera eficaz la sensación del jugador de Yo-como-ese-chico, aunque en algunas situaciones el narrador también le otorga al jugador información sobre la vida anterior de la figura jugable y cruzando, en términos de Genette, la focalización interna.

### 3.2 Funciones formales de la narración y del yo lúdico

Dicho esto, el siguiente paso es establecer, mediante un análisis textual, las funciones mediante las cuales esta narración estructura la subjetividad lúdica del chico le otorga una unidad coherente o yo lúdico:

1) La representación simple de las acciones del sujeto lúdico. Cuando el jugador derrota con éxito al primer enemigo del juego asestándole un golpe mortal con el Martillo Caelondiano, la primera arma del juego, el narrador dice: «El chaval lo ha hecho bien». En esta dimensión, por tanto, el narrador se dedica únicamente a establecer una relación objetiva de autopercepción del jugador de su propia subjetividad lúdica.

2) En otro nivel, el narrador también atribuye las emociones del personaje a las acciones del propio jugador. Inmediatamente después de obtener el Martillo Caelondiano, el chico se encuentra un montón de basura que puede aplastar con el arma. En este punto, el jugador puede destrozar la basura bien para probar los controles de ataque del juego, o bien por pura satisfacción de aplastar algo. Independientemente de la motivación del jugador, el narrador afirma: «El chaval se enfada rápido». Este ejemplo es distinto del anterior en el sentido de que se atribuye un motivo emocional a la

---

<sup>8</sup> Considero interesante señalar que todos estos juegos tienen en común la invitación al jugador a asumir sujetos lúdicos cuestionables por razones morales (la lista anterior presenta, en orden, una parodia hiperviolenta y misógina del héroe de acción masculino absorto en sí mismo, un detective renegado, un drogadicto y un asesino a sueldo). En estos juegos, podría decirse que la función de la narración autodiegética en cada uno de estos casos es la de enfatizar la distancia crítica del jugador respecto de su sujeto lúdico.

acción que el jugador no tiene por qué identificar como propia y, aun si lo hiciera, «la experiencia que entiende de manera empática sigue siendo la de otro» [12]; es decir, el jugador puede empatizar con la ira del chico, pero sigue sin pertenecerle.

3) En otros puntos, el narrador establece un mapa del espacio. Cuando el jugador llega a una fuente en una plaza, por ejemplo, el narrador nos dice: «El chaval tiene mucha sed, esa fuente parece realmente acogedora». Nuevamente, esto parecería estar separando la perspectiva del chico como un individuo heterocósmico distinto del jugador, pero este caso es distinto: lo que está haciendo el narrador aquí es alertar al jugador sobre la percepción subjetiva del chico para que el jugador alinee su propia perspectiva con la de él. Así pues, este comentario del narrador orienta la mirada del jugador hacia la fuente, resaltándola como un elemento importante del espacio.

## 4 Conclusiones

En un primer momento, este artículo ha demostrado brevemente cómo la asunción del jugador de la posición lúdica conduce al surgimiento de la subjetividad lúdica. En segundo lugar, he presentado las estructuras formales que determinan dicha relación entre sujeto y yo lúdico, estableciendo así una relación de autoscopia o autopercepción. Esta estructura la he relacionado directamente con la estructura de doble perspectiva del compromiso lúdico, concluyendo así que es lo que le permite al jugador pasar de una perspectiva interna a la externa y percibir su propia subjetividad. De esta forma, lo que ofrece la estructura formal del juego de aventuras es una literalización de los procesos subjetivos de la autoconciencia: el yo que aquí emerge no lo hace a través de un giro interno reflexivo por parte del sujeto (que era lo defendido por Sartre) ni a través de una hermenéutica (como diría Ricoeur), sino a través del establecimiento formal de una perspectiva externa que presenta al jugador una imagen de sí mismo en el mundo del juego; una que, además, se construye en el lenguaje estilístico del juego.

Así pues, de lo que no cabe duda es de que la subjetividad lúdica tiene sorprendentes y estéticamente ricas resonancias con las estructuras fenomenológicas y existenciales por las cuales se forman la subjetividad y la individualidad. Como tal, al permitirnos comprometernos con un yo que es también otro y al darnos los medios para vivir este yo en un sentido experiencial y existencial, se concluye que la forma del juego de aventuras pone en primer plano y *estetiza* el juego de la individualidad y la otredad, la identidad y la diferencia, la subjetividad y la objetividad, mediante los cuales nos conocemos y nos damos sentido a nosotros mismos.

## Referencias

1. Ryan, M-L.: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press, Baltimore (2001).
2. Aarseth, E. J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, Baltimore (1997).
3. Aarseth, E. J.: *Genre Trouble*. En *First Person: New Media as Story, Performance and Game* 44-55. MIT Press, Cambridge (2004).
4. Ryan, M-L.: *Avatars of Story*. University of Minnesota Press, Minneapolis (2006).
5. Mishara, A.: *Autoscopy: Disrupted Self y Neuropsychiatric Disorders and Anomalous Conscious States*. En *Handbook of Phenomenology and Cognitive Science* 591-632. Springer, Dordrecht (2009).
6. Kwastek, K.: *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. MIT Press, Cambridge (2013).
7. Sartre, J-P.: *El ser y la nada*. Iberoamericana, Buenos Aires (1961).

8. Zahavi, D.: *Subjectivity and Selfhood: Investigating the First-Person Perspective*. MIT Press, Cambridge (2008).
9. Ricoeur, P.: *Sí mismo como otro*. Siglo XXI, Madrid (2006).
10. Calleja, G.: *Digital Games as Designed Experience: Reframing the Concept of immersion*. Tesis doctoral. Universidad Victoria de Wellington.
11. Anscombe, E.: *Intention*. Harvard University Press, Cambridge (2000).
12. Zahavi, D.: *Empathy, Embodiment and Interpersonal Understanding: From Lipps to Schutz*. *Inquiry* 53(3), 285-206 (2010).