

**EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL
VIDEOJUEGO: EXTRACCIÓN DE TÉCNICAS PARA SU REPLICACIÓN
Y ANÁLISIS DE CASO PRÁCTICO**



**Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid**

Unai Roque Pérez Tubía

unaipereztubia.profesional@gmail.com

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
GRADO EN CREACIÓN Y NARRACIÓN DE VIDEOJUEGOS

2023/2024

Gabriel Peñas Rodríguez

gabriel.penas@ufv.es

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Resumen

Este estudio identifica y organiza técnicas narrativas y mecánicas para diseñar personajes de videojuegos con un profundo desarrollo emocional. Hemos recopilado y sistematizado diversas técnicas de múltiples fuentes, clasificando y armonizando la variada nomenclatura y enfoques. Los hallazgos proporcionan un marco teórico y práctico para llevar a cabo y mejorar el diseño de personajes, manteniendo una coherencia entre distintos enfoques.

A modo de demostración, se ha analizado a Arthur Morgan de Red Dead Redemption 2, uno de los personajes más complejos y emocionantes de los videojuegos modernos. Además, se ha creado un nuevo diseño de personaje para la misma IP basado en las técnicas reunidas para demostrar su efectividad como apoyo al diseño.

Palabras clave: Apego a personajes, personalización de personaje, narrativa, compromiso, dinámicas jugador-avataar.

Abstract

This study identifies and organizes narrative and mechanical techniques for designing video game characters with profound emotional development. We have compiled and systematized various techniques from multiple sources, classifying and harmonizing the diverse nomenclature and approaches. The findings provide a theoretical and practical framework for executing and enhancing character design, maintaining coherence among different approaches.

As a demonstration, Arthur Morgan from Red Dead Redemption 2, one of the most complex and emotionally engaging characters in modern video games, has been analyzed. Additionally, a new character design for the same IP has been created based on the gathered techniques to demonstrate their effectiveness as a design support measure.

Keywords: Character attachment, customization, narrative, engagement, player-avatar dynamics.

Índice

1. Introducción	3
1.1. Objetivos	4
1.2. Metodología.....	4
1.3. Marco Teórico	5
1.3.1. Apego.....	6
1.3.2. Narrativa.....	8
1.3.3. Causas del Apego	10
1.3.4. Empatía	11
1.3.5. Identidad	12
1.3.6. Relaciones Parasociales	13
1.3.7. Relación Jugador Avatar	14
1.3.8. Percepción del Jugador hacia su Personaje	16
1.3.9. Mecánicas.....	18
1.3.10. Engagement	19
1.3.11. Character Experiences	20
1.3.12. Red Dead Redemption 2	21
2. Desarrollo	24
2.1. Narrativas.....	24
2.1.1. Caracterización	25
2.1.2. Dimensión Psicológica.....	27
2.1.3. Coherencia de la Experiencia del Personaje.....	28
2.1.4. Cómo Contar la Historia	30
2.1.5. Apoyar la Emergencia del Carácter	31
2.1.6. Elementos que Favorecen la Percepción hacia el Personaje	31

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

2.2.	Mecánicas.....	33
2.2.1.	Personalización del Personaje y la Experiencia.....	33
2.2.2.	Mecánicas que Reflejan la Caracterización.....	35
2.2.3.	Dinámicas Sociales Generan Percepciones Concretas	37
2.2.4.	Reactividad	39
2.2.5.	Mecánicas que Reflejan Técnicas Narrativas	42
2.3.	Caso Aplicado - Análisis de Arthur Morgan en Red Dead Redemption 2 ...	46
2.3.1.	Narrativa.....	47
2.3.2.	Mecánicas.....	55
2.4.	Diseño de Personaje – Sadie Adler.	62
3.	Contribuciones.....	63
4.	Conclusiones.....	64
5.	Bibliografía.....	65
6.	Ludografía.....	70
7.	Anexos	71
7.1.	Anexo 1 – Lista de Técnicas	71
7.2.	Anexo 2 – Diseño de Personaje Propuesto – Sadie Adler	74

1. Introducción

Este trabajo tiene como objetivo facilitar el acceso a un recopilatorio de técnicas y herramientas para generar una experiencia de apego hacia un personaje en los videojuegos.

Siempre hemos encontrado videojuegos que ofrecen *Character Experiences* (del español, experiencia de personaje). Consisten en ofrecer al jugador la posibilidad de controlar personajes con un profundo desarrollo emocional, en los que el vínculo jugador-avataar es especialmente intenso. En los últimos años, varias distribuidoras de videojuegos los han convertido en su *selling point* (del español, punto de venta), como es el caso de PlayStation. Como ejemplo, al anunciar su nuevo sello de publicación de juegos exclusivos, PlayStation Studios, publicaron una animación introductoria a modo de tráiler que consistía en los símbolos de PlayStation, con sus personajes más icónicos de la actual generación (PlayStation, 2020). Sirviendo esto como demostración del impacto que tienen los personajes en los videojuegos, pretendemos facilitar una recopilación de las técnicas y elementos que permitan diseñar y desarrollar estas experiencias.

Nos proponemos facilitar la reproducción de tales experiencias a través de la identificación de elementos clave del juego que contribuyen a la formación del apego. Llevaremos a cabo un análisis de caso práctico, con Arthur Morgan de Red Dead Redemption 2 (Rockstar, 2018), RDR2 de ahora en adelante. También extraeremos herramientas aplicables para futuros desarrollos y las aplicaremos a la creación de un personaje nuevo, que sirva como ejemplo para demostrar su efectividad en la medida de lo posible.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

1.1. Objetivos

Como objetivo principal pretendemos crear una guía documentada que sirva como método para la creación de personajes con un vínculo emocional importante con el jugador. Los objetivos más específicos que nos permitirán llegar a esta guía, y demostrar su efectividad, son:

1. Encontrar y documentar una serie de técnicas y patrones que permitan replicar este tipo de personajes y las experiencias que permiten generar, aplicado al videojuego.
2. Clarificar la relación que tiene el jugador con este tipo de experiencias, lo que se espera que también sea revelador y permita mejorar las herramientas mencionadas previamente.
3. Crear un personaje utilizando el conocimiento extraído de la investigación, que recree este tipo de experiencia.

1.2. Metodología

Fundamentaremos esta investigación en una exhaustiva documentación que abarcará investigaciones específicas sobre el apego, la creación de personajes, la relación entre jugador y personaje, las características del videojuego y el juego objeto de análisis RDR2. Exploraremos las investigaciones más generales relacionadas con las teorías y herramientas orientadas al medio del videojuego, analizando este juego a través de esa perspectiva.

Llevaremos a cabo una documentación detallada que incluirá el análisis de otros personajes presentes en diferentes videojuegos para enriquecer la perspectiva. Jugaremos a RDR2 para identificar detalles y herramientas deducibles de la experiencia de juego que puedan escaparse a lo mencionado en la bibliografía consultada, para llegar a conclusiones propias.

Para poder elaborar un compendio detallado sobre el proceso de apego a personajes en el videojuego, terminaremos con la elaboración de un personaje propio. De la experiencia de crear ese personaje con los conocimientos obtenidos a través de la

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

metodología previa, optimizaremos y desarrollaremos un flujo, proporcionando también pautas, que se convertirán en la recopilación final.

Como último paso de la metodología, enfocaremos toda la investigación desde una visión del videojuego que considera que la narrativa y mecánicas jugables no son excluyentes, sino que ambas se interrelacionan, prestando especial atención a qué elementos jugables son los que más influyen en la experiencia de apego analizada, y en cómo el juego y la historia se retroalimentan o, en su defecto, no.

1.3. Marco Teórico

Analizaremos los videojuegos utilizando la perspectiva que ofrece el marco MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics* – Mecánicas, Dinámicas, Estética) (Hunicke et al., 2004) como perspectiva desde la que analizar el videojuego y relacionarlo con la teoría narrativa, psicológica y demás que utilicemos. Seguiremos este marco por ser uno de los más flexibles, populares y con más trayectoria dentro del medio del videojuego y la investigación académica.

Propuesto en la GDC (Game Developers Conference), MDA es un enfoque formal para la comprensión de los videojuegos desde un punto de vista que aúne diseño y desarrollo (Hunicke et al., 2004). Se sostiene sobre 3 conceptos: Mecánicas, Dinámicas, Estética.

En primer lugar, definimos las mecánicas como los componentes particulares del juego, al nivel de la representación de datos y algoritmos. Por ejemplo, al pulsar un determinado botón, el personaje salta 2 metros de altura durante 1 segundo.

Varias mecánicas juntas generan Dinámicas describen el comportamiento durante el juego de las mecánicas, que responden a las entradas de los jugadores, y sobre cada una de las demás salidas que se generan en el tiempo de juego. Siguiendo con el ejemplo, las mecánicas saltar, obstáculos y llegar a una meta generarían la dinámica de esquivar obstáculos.

Por último, las dinámicas generan una Estética. Describe las reacciones emocionales que se desean evocar en el jugador, cuando interactúa con el sistema de juego.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Terminando el ejemplo, la diversión de superar un reto basado en esquivar obstáculos que requiere habilidad.

Este marco puede ir más allá de cuestiones físicas, como esquivar obstáculos. Las mecánicas pueden generar unas dinámicas inmersivas, que generan una experiencia estética de estar inmerso en la interpretación de un personaje. También pueden verse desde un punto de vista narrativo, siendo una mecánica la capacidad de elegir la respuesta de tu personaje en un diálogo, y que esto genere reacciones en los demás personajes. Si el jugador tiene vínculos emocionales con esos personajes, puede generar una experiencia estética de sentimiento de pertenencia a la historia. Como último ejemplo, si en un juego hay mecánicas que generan una dinámica de combate, y una de esas mecánicas es perdonar la vida al adversario tras derrotarle, podría generar una experiencia estética de traición, si más adelante ese personaje que el jugador ha decidido salvar le vuelve a atacar.

Como vemos, al considerar como resultado final las dinámicas que generan los diferentes elementos en acción, el marco MDA permite explicar experiencias en las que intervienen emociones complejas, algo necesario en la investigación que nos proponemos llevar a cabo. El análisis que llevaremos a cabo partirá de este principio, que todos los elementos mecánicos se influyen entre sí, resultando en una dinámica/experiencia concreta.

1.3.1. Apego

El apego es un concepto de la psicología que describe el vínculo afectivo intenso y singular que establece un individuo hacia alguien o algo (Bowlby, 1969/1982). La investigación de este fenómeno comienza con la Teoría del Apego, de John Bowlby (Bowlby, 1969/1982), en la que se desarrolla un análisis de cómo el vínculo que se crea en las primeras etapas de la infancia entre infante y cuidador, usualmente sus padres, determina las dinámicas con las que ese infante generará vínculos emocionales con otros individuos en el futuro, pudiendo desarrollar un apego seguro, evitativo, ambivalente o desorganizado.

Aunque hay investigaciones que profundizan en cómo estos factores de nuestra infancia tienen una relación directa con los vínculos que formamos con personajes

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

ficcionales (Silver y Slanter, 2019), este no es el foco de este estudio. No pretendemos analizar cómo la infancia de un individuo influye en sus vínculos con personajes ficcionales. Pretendemos encontrar técnicas para potenciar ese vínculo, independientemente del tipo de apego del jugador. Analizaremos sus causas, características y profundizaremos en los elementos que determinan el grado de intensidad de ese vínculo.

Hemos decidido llamar *Experiencia del Apego* a la situación en la que el vínculo emocional que se genera entre el jugador y un personaje es una parte esencial de la experiencia del usuario al jugar a un videojuego en concreto.

La academia nombra el fenómeno de vínculo emocional entre jugador y personaje como *Character Attachment* (del inglés Apego al Personaje). En el ámbito de los videojuegos, identificamos tres vías principales para fomentar este vínculo: la estética (que incluye elementos visuales, sonoros, y otros), la narrativa, y la mecánica de juego. Habiendo investigado en los tres campos, hemos decidido centrarnos en este estudio en los dos últimos, si bien hay muchos elementos importantes del campo de la estética que no deben ser obviados, como evitar el conocido como *Uncanny Valley*, fenómeno psicológico donde las réplicas humanas que se asemejan casi, pero no perfectamente, a seres humanos reales provocan sentimientos de inquietud o repulsión en los observadores (Tinwell et al., 2011).

Descartando que a través del apartado estético se puede mejorar la experiencia con creces, resumiremos la tarea de este campo a que lo mínimo que debe cumplir es no romper la inmersión, entendiendo la inmersión como la característica de un videojuego que define la capacidad de éste para hacer creer al jugador que forma parte del mundo virtual que representa (Gamerdic, 2013).

El rango de emociones presentes en el apego a personajes en videojuegos varía desde un cariño paternal, con exponentes como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), hasta una profunda admiración, con *RDR2*. Destacamos aquí la investigación *Exploring Emotional Attachment to Game Characters* (Bopp et al., 2019), que revisaremos y de la que extraeremos técnicas para

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

clasificar y orientar el diseño de estas experiencias en próximas secciones de este trabajo.

1.3.2. Narrativa

Se le otorga a un correcto diseño y aplicación del apego a los personajes ser uno de los factores más importantes en lograr la inmersión narrativa. Los personajes deben resultar creíbles e interesantes. Gracias a un correcto uso del apego en la narrativa, se puede hacer que el jugador se inmerse en la ficción y retenerle en el *Flow* (del inglés Flujo) de forma mucho más efectiva. (Rain & Mar, 2021). Introducido por Mihály Csíkszentmihályi en 1997 en su libro *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (Csikszentmihalyi, 1998).

El *Flow*, conocido como *La Zona* por atletas y jugadores, es un estado mental en el que el usuario está concentrado e inmerso en una actividad que requiere habilidad, causando que el rendimiento en esa actividad sea placentero, olvidando las interferencias y distracciones externas. El factor más importante en esta experiencia es la correcta correlación entre la habilidad del usuario y la dificultad del desafío, de forma que no solo se previene el aburrimiento o impotencia, sino que impulsa la perseverancia y la continuación. (Hunicke, 2005)

En el campo de la narrativa ya existe un estudio que cumple con lo que se busca en este trabajo, listar una serie de herramientas para conseguir generar un vínculo de apego entre jugador y personaje en el videojuego, en concreto la caracterización, la reactividad entendida como la respuesta del juego a los actos de carácter narrativo del jugador y la creación de dinámicas y relaciones profundas y significativas con los personajes (Mallon & Lynch, 2014). Pero se limita al aspecto narrativo del videojuego. Nosotros incluiremos las herramientas listadas en ese estudio, y también analizaremos las diferentes herramientas sobre las mecánicas del juego obtenidas.

Personajes Ficticios

No hemos encontrado un claro consenso académico respecto a qué constituye a un personaje, encontrándonos con dos posturas principales; una existencialista, que entiende los personajes como un conjunto de atributos y cualidades; y una dinámica,

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

que les entiende a través de sus actuaciones que, a lo largo de la ficción, dan forma a un personaje más único. En lo que sí hay un claro consenso es en cómo los personajes se muestran al usuario a través de sus acciones y que, en la narrativa, los personajes son utilizados para, a través de sus acciones, hacer avanzar la trama. (Galán, 2007)

Así, podemos decir que un personaje es cualquier entidad dentro de la ficción. Las características que convierten un objeto en entidad es la capacidad de ese objeto de llevar a cabo acciones. En concreto, en los videojuegos, los jugadores pueden ser los que ejecutan algunas de esas acciones, convirtiendo al jugador en personaje de la ficción, puesto que su acción es la que hace avanzar la historia.

Hay matices en esto. El jugador puede controlar acciones que no son cruciales para la historia, como sería el caso de un juego en el que el jugador nunca decide cómo responde su personaje, pero es el encargado de superar los obstáculos que impiden a su personaje avanzar en la trama. Pero en otros juegos, es el jugador el que elige en qué dirección avanza la trama al, por ejemplo, decidir si perdonar o no la vida al villano de la historia. Esta capacidad de actuar suele ir acompañada de una intencionalidad, una motivación detrás de esa acción. Esto es porque los personajes nacen como una representación de nosotros, los usuarios, y todos solemos actuar siguiendo una lógica.

Caracterización

Para dar credibilidad a esa intencionalidad, los personajes suelen ser caracterizados (Galán, 2007). O sea, se les otorga una personalidad, diferente a la de otros personajes en esa ficción, que explica su forma de actuar. Esta personalidad a veces es, por sí misma, magnética para el usuario, siendo útil de dos maneras: dar credibilidad a sus acciones, de forma que no rompe la inmersión de la ficción, y generar interés en el usuario.

La caracterización es probablemente el factor más importante a la hora de generar un vínculo emocional con un personaje a través de la narrativa (Mallon & Lynch, 2014), y consta de tres dimensiones (Galán, 2007):

1. **Física:** Incluye detalles sobre la apariencia externa del personaje, como edad, género, rasgos físicos distintivos, vestimenta y cualquier elemento visual que

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

contribuya a la impresión que da el personaje. Este elemento se ha demostrado que tiene una correlación directa con el vínculo de apego entre jugador y personaje (Szolin et al., 2023).

2. **Psicológica:** Temperamento, motivaciones, miedos, deseos, y cualquier aspecto interno que defina su comportamiento y reacciones ante diferentes situaciones.
3. **Sociológica:** Contextualiza al personaje dentro de su entorno social, incluyendo su clase social, profesión, educación, familia, relaciones y cualquier otro aspecto que influya en cómo interactúa con el mundo que le rodea.

A modo de guía, se ofrecen varias técnicas que permiten al diseñador generar un perfil de personaje único gracias a conceptos como Temperamento, Extraversión o Introversión y más. Las veremos en el desarrollo de este trabajo. Además, extraeremos las técnicas y consejos descritos en los artículos (Hefner et al., 2007); (Vandewalle et al., 2023) y (Mether, 2019).

1.3.3. Causas del Apego

La teoría detrás de por qué sentimos apego hacia ciertos personajes es extensa y diversa, aun así, las causas en el videojuego se resumen en pocos apartados. Los factores principales que causan ese vínculo y que influyen en él son la identidad del jugador en el juego; la identificación con los personajes; y la necesidad humana de establecer vínculos, estando estos tres puntos muy relacionados con la capacidad empática inherente al ser humano (Bopp et al., 2019).

Además, (Lewis et al., 2008) y (Bowman et al., 2016) amplían esta comprensión al definir cuatro dimensiones que conforman el apego a los personajes, las cuales son: la identificación con el personaje dentro del juego; una sensación aumentada de control sobre las acciones del personaje; la suspensión del escepticismo hacia el mundo virtual, aceptándolo como 'real' durante la experiencia de juego; y un incremento en la sensación de responsabilidad hacia el bienestar del personaje.

1.3.4. Empatía

La empatía es la capacidad de sentir las emociones de otras personas, unida a la capacidad de imaginar lo que otra persona puede estar pensando o sintiendo. También define el hecho de comprender y compartir el estado emocional de otra persona y proyectar nuestra personalidad en la personalidad de esta otra persona (Eisenberg & Eggum, 2009). Según el estudio Empathy: A Review of the Concept (Cuff et al., 2016) la empatía abarca las siguientes características:

1. Elementos cognitivos, los referentes a la capacidad de razonar, y afectivos, como contagiarse del llanto de otra persona sin saber qué ha sucedido.
2. Las emociones del objetivo y del observador son similares, pero no idénticas.
3. Otros estímulos, como la imaginación, pueden evocar empatía.
4. Se mantiene una distinción entre el yo y el otro en la empatía, aunque un cierto grado de fusión es necesario: a pesar de experimentar una emoción similar a la del otro, el usuario reconoce que la fuente de esa emoción no es propia, sino que proviene de la experiencia o estado emocional del otro individuo. Esto implica una separación entre las propias emociones, lo que en el análisis del videojuego implica consecuencias en la identidad que ocupa el jugador en el juego respecto de su avatar. Esto no implica una separación total, sino parcial.
5. Depende de rasgos innatos y situacionales: La capacidad de sentir empatía depende tanto de características innatas (rasgos) como de influencias externas o situacionales (estados). Algunas personas pueden ser naturalmente más empáticas que otras debido a sus disposiciones psicológicas, pero las circunstancias externas también pueden influir en la expresión de la empatía.
6. Es automática y, o consciente: La empatía puede ocurrir de forma automática, es decir, sin un esfuerzo consciente. Sin embargo, también puede ser influenciada y regulada por actos voluntarios y conscientes, como la capacidad de ponerse en el lugar del otro de manera deliberada
7. Genera una respuesta emocional afectiva: La empatía implica una respuesta emocional hacia otra persona. Esto significa que al presenciar o imaginar el estado emocional de alguien más, uno experimenta una respuesta emocional similar en sí mismo.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

8. Los resultados conductuales no forman parte de la empatía en sí misma. Están motivados por ella, pero no son empatía.

La clave que explica por qué es importante es que, una vez el usuario ha sentido, de forma involuntaria y a través de su capacidad empática, las emociones de otro individuo, aunque este individuo sea un personaje ficticio, si esas emociones son creíbles y coherentes, entonces no es posible ignorarlas y se genera un vínculo.

Esto se traduce en una conexión emocional intensa, que tiene beneficios y riesgos. Su mayor beneficio es que genera un mayor disfrute de la experiencia, al tener un factor emocional. Sin embargo, esto también representa su mayor riesgo. Al establecer un vínculo, debe mantenerse. Cualquier emoción del personaje que no sea creíble destacará más y de forma negativa que si no existiese ese vínculo, y los requisitos para que sea creíble incrementan a medida que el vínculo es más intenso (Bennett, 2012).

Esto también se aplica al videojuego, si bien tiene las particularidades que permiten la interactividad que ofrece el medio. Influye en la relación de identificación que tiene el jugador con su personaje, y también en las mecánicas, y sus consecuencias emocionales, ofreciendo más herramientas para profundizar y utilizar esos vínculos emocionales.

1.3.5. Identidad

Según Cohen (Cohen, 2001), la identificación se refiere a que las personas imaginan ser el personaje, es decir, ven al personaje y a sí mismos como una sola entidad. Existen distintos tipos de identificación, causas y formas de manifestarse. Está la identificación por similitud, que se refiere a cuando las personas se identifican con un personaje que es similar a ellos (moralmente, físicamente, emocionalmente o en vivencias compartidas...) mientras que la identificación ilusoria se refiere al deseo de las personas de aspirar a parecerse más a un personaje específico (Cohen, 2001).

Es importante que notemos el matiz de que la idea de que la identificación no implica una transformación del usuario en el personaje ficticio que observa. Tal como señalan

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

algunos autores (Tobón, 2019), lo que hay es una identificación con el personaje reteniendo la propia identidad del usuario.

Las críticas a esa noción radican en que la identificación no implica la pérdida de la propia personalidad para adoptar otra. Esta conceptualización llevaría a una despersonalización y, por ende, no constituiría un vínculo genuino entre el usuario y el personaje. Es crucial entender que la identificación se da dentro de un marco de referencia en el cual el usuario conserva su propia identidad, y lo que siente es empatía o afinidad con el personaje en cuestión (Tobón, 2019).

La noción de identidad adquiere una importancia singular en el ámbito del videojuego, donde no se presenta simplemente como un recurso retórico o artístico, como suele suceder en obras literarias o cinematográficas en las que se juega con el papel del espectador en la obra, aunque es imposible que tenga algún efecto en ella. Sin embargo, en el contexto del videojuego, el jugador interactúa directamente con el entorno virtual, ejerciendo una agencia variable que tiene efectos en mayor o menor medida en el mundo.

1.3.6. Relaciones Parasociales

Se define como un vínculo emocional unidireccional que las personas forman con personajes de medios, como los de televisión o videojuegos, sin interacción real bidireccional. Estas relaciones pueden proporcionar sentimientos de amistad y conexión, a pesar de ser con figuras ficticias o mediáticas (Horton & Wohl, 1956).

En el contexto de los videojuegos, la noción de relación parasocial no se aplica de manera absoluta debido a la dinámica interactiva entre el jugador y el personaje (Bowman et al., 2016). A diferencia de otros medios como la televisión o el cine, donde la relación es completamente unidireccional, en los videojuegos, el personaje responde y actúa en consecuencia a las decisiones y controles del jugador. Esta interactividad introduce una dimensión bidireccional en la relación, donde el personaje no solo existe independientemente de la percepción del jugador, sino que también cambia y evoluciona basado en la intervención directa del jugador, al controlarlo o tomar decisiones narrativas cuando el juego lo permite.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

A pesar de su naturaleza unilateral, estas relaciones pueden ser profundamente significativas, satisfaciendo la necesidad humana de conexión social (Tyack & Wyeth, 2017). Esto debería servirnos como ejemplo de hasta qué punto, el vínculo que se genera con un personaje puede ser realmente impactante a nivel emocional.

1.3.7. Relación Jugador Avatar

Se inicia con el estilo de juego y la representación gráfica del jugador en el juego, es decir, el avatar, y hay suficiente investigación para asegurar que esta relación es dinámica, y está en constante cambio (Ferchaud, 2024).

Así, encontramos dos tipos de relaciones posibles que se pueden dar. Monádica, con una identificación completa entre jugador y avatar, o Diádica, donde existe una separación clara entre ambos, similar a una relación parasocial, pero con las implicaciones que tiene la interactividad del videojuego. Aunque estos personajes pueden actuar en respuesta a las entradas del jugador, su esencia, evolución y el arco narrativo son autónomos y diseñados para contar una historia específica.

La identificación entre usuario y personaje en el videojuego puede, además, darse de tres formas distintas, dejando fuera de este trabajo la relación Jugador – NPC por una cuestión de alcance.:

1. **Jugador – Avatar:** El jugador decide todas las reacciones (o casi todas) del personaje, haciendo que se convierta en una representación de sí mismo. El personaje del jugador no tomaría decisiones que no están en línea con lo que el jugador ha expresado explícitamente que desea. Como juego de referencia, Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023). Aquí, el jugador tiene un control casi total sobre su personaje. Decide su aspecto, pero también su personalidad. En todos los diálogos, el jugador elige constantemente qué responder a su interlocutor, y aunque las opciones de respuesta son claramente limitadas, rondando entre 3 y 7 opciones, suelen representar el abanico completo de posturas ante una situación. Este sería el caso de las relaciones monádicas.
2. **Jugador – Personaje:** Aquí el jugador no controla la voluntad y decisiones narrativas del personaje, un ejemplo serían las cinemáticas narrativas, en las que un jugador pierde por completo el control del personaje y este toma

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

decisiones que influyen al desarrollo del juego. Como juego de referencia, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). En *The Last of Us*, el jugador controla a Joel, que toma multitud de decisiones con consecuencias trascendentales para la historia, sin dar la posibilidad al jugador de elegir. De hecho, no hay ninguna sección en el juego en la que el jugador pueda elegir qué dice Joel. Su control se limita a los movimientos operativos (atacar cuerpo a cuerpo, disparar, desplazarse por el entorno) del personaje, pero nunca a sus cualidades como personaje, como lo que piensa, dice o decisiones que toma. Esta sería una relación diádica, en la que la personalidad del personaje está más establecida por el juego que por el jugador.

3. **Jugador – Avatar/Personaje:** Un término medio entre las dos opciones previas. El personaje tiene una identidad propia y clara, pero, aun así, el jugador decide la reacción de ese personaje, y determina su curso a seguir. Como juego de referencia, el caso de estudio de este trabajo, *RDR2*. En este juego, el jugador puede decidir qué responder, sobre todo en los momentos decisivos, tanto de misiones principales y situaciones menos trascendentales. También puede decidir si Arthur Morgan, personaje que controla en el juego, tiende a ser un hombre moralmente correcto, o un forajido moralmente reprobable. Si se inclina a un lado o al otro, Arthur responderá de formas distintas en diferentes cinemáticas en las que el jugador no tiene control sobre el personaje. Es verdad que no puede elegir todo lo que dice Arthur Morgan, pero las decisiones acumulativas del jugador, que le han llevado a ser mejor o peor persona, se traducen en cambios en los comentarios, diálogos y pensamientos que expresa Arthur durante el juego. Otro ejemplo de relación diádica.

Se ha demostrado que el elemento interactivo de los videojuegos facilita la identificación de personajes, encontrando que los jugadores activos se identificaban más con su personaje que los individuos que simplemente veían el juego (Christoph et al., 2009). Además, al jugar, los jugadores experimentan lo que se siente al asumir el papel del personaje, por ejemplo, los jugadores de un videojuego militar interiorizan el papel y las reacciones de un soldado en un campo de batalla (Klimmt et al., 2010).

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Esto es importante, porque sumado a otras investigaciones, apunta hacia una sólida y positiva relación entre la identificación del jugador con su personaje y una experiencia satisfactoria de Flow, y en extensión, de *engagement* (del español, compromiso) (Soutter & Hitchens, 2016), (Bowman et al., 2016).

1.3.8. Percepción del Jugador hacia su Personaje

Aquí listaremos dos perspectivas a través de las cuáles analizar cómo el jugador percibe a su personaje. La utilidad de cada una de ellas reside en la posibilidad de entender mejor qué espera cómo se siente el jugador en cada momento, y poder adaptar el juego en consecuencia.

Teoría de la Disposición Afectiva

Del inglés, *Affective Disposition Theory* (ADT), se centra en cómo los individuos evalúan y establecen vínculos emocionales con personajes de los medios de comunicación, y cómo su disfrute se ve afectado por lo que sucede a estos personajes (Aertsen, 2017). Argumenta que el juicio moral, en concreto la aprobación moral que hace el usuario hacia el personaje, es el elemento más importante a la hora de formar un vínculo afectivo, y que el elemento más importante para el disfrute del usuario es si a los personajes con una opinión favorable tienen desenlaces positivos. Este modelo tiene críticos y es considerado por muchos anticuado. Entre sus limitaciones encontramos:

1. **Muy generalizadora:** La ADT es muy efectiva para explicar la respuesta emocional y el disfrute de narrativas que siguen estructuras convencionales donde el bien y el mal están claramente definidos. Sin embargo, su capacidad para generalizar a tipos de contenido más complejos o ambiguos, como las narrativas de antihéroes, puede ser limitada. Las historias que presentan personajes moralmente grises, o narrativas complejas, pueden no ajustarse bien al marco ADT y aun así generar respuestas emocionales empáticas en sus usuarios.
2. **Ausencia de Respuesta a los Personajes Moralmente Reprobables:** Los antihéroes despiertan también respuestas empáticas en los espectadores.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

3. **Dependencia de la Moralidad Occidental:** La teoría supone una visión relativamente estándar y occidental de la moralidad, lo que puede no ser aplicable o resonar igualmente en diferentes culturas o contextos donde las normas morales difieren significativamente.

Modelo I-PEFiC

Como respuesta a este modelo, se desarrolló el Modelo PEFiC (ROVIRA, 2019), que se caracteriza por explicar la recepción del usuario con un personaje a través de tres fases:

1. **Codificación:** Aquí se evalúa al personaje, por tres factores. Éticos, coincidiendo con el modelo ADT, Estéticos, referentes a su atractivo para el usuario y Epistémicos, referente a la credibilidad del personaje y sus actos. Esto se construye a través de la caracterización.
2. **Comparación:** Se comparan tres factores, la Relevancia del personaje para el usuario, la Similitud entre el personaje y el usuario, y la Valencia, que consiste en valorar si el personaje apoya o contradice los deseos del usuario.
3. **Respuesta:** Aquí se miden los resultados usando dos parámetros: La Involucración del usuario con el personaje, y la Capacidad que tiene de poner Distancia Emocional con el personaje. El resultado es que el usuario se acerca emocionalmente al personaje, o se aleja, reduciendo el vínculo.

En (van Vugt et al., 2006) se adapta el modelo PEFiC del cine y literatura al medio interactivo del videojuego, dando como resultado el modelo I-PEFiC. Se caracteriza por presentar dos procesos principales: engagement e interacción. El modelo examina cómo las características estéticas y funcionales de los personajes influyen en el engagement del usuario, la satisfacción y la intención de usar estos personajes. Se proponen tres nuevas fases:

Adquisición de Engagement: Aquí se sucederían las tres fases (Codificación, Comparación y Respuesta) del modelo PEFiC, que con su resultado indicarían un nivel de Engagement que tiene el jugador hacia su personaje.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Interacción: Esta fase se enfoca en las Affordances que ofrece el personaje. Las affordances son las posibilidades de acción que proporciona el personaje. Por ejemplo, mover una caja, o saltar. Estas posibilidades deciden qué acción toma el jugador, retroalimentando también las fases de Comparación y Codificación. En el primer caso, por los cambios en la valencia. Las posibilidades jugables que ofrezca un personaje pueden percibirse como ayudas u obstáculos para lograr los deseos del jugador. En el segundo caso, la traducción estética de estas acciones encajaría ahí.

1.3.9. Mecánicas

Pretendemos encontrar, desarrollar y contextualizar una serie de mecánicas y tipos de mecánicas en los videojuegos que ayudan a generar ese vínculo de apego que estamos investigando.

Guiados por artículos como (Szolin et al., 2023), encontramos que la relación avatar jugador está influida por elementos mecánicos como la dificultad del juego, su género o la capacidad de personalizar el aspecto del personaje. Específicamente, la personalización ha demostrado tener un impacto significativo en la identificación y empatía que siente el jugador con su avatar, variando el tipo de customización (por ejemplo, peinado frente a la forma de la mandíbula) en la magnitud de su efecto sobre la percepción del jugador (Turkay & Kinzer, 2016).

Además, Jeremy Bernstein destacó en una conferencia (Bernstein, 2018) la importancia de la "unidad de carácter, acción y propósito" como un concepto esencial para el correcto establecimiento del vínculo entre jugador y avatar. Este enfoque subraya cómo en los juegos en los que se controla a un personaje destacado, es especialmente importante; la coherencia de la personalidad del personaje (unidad de carácter). La coherencia entre lo que hace el jugador al jugar, y la historia y personalidad de su personaje (unidad de acción). Por ejemplo, si el personaje dice que no mata a sus enemigos, luego en el juego su personaje no debe matar a nadie. Y, por último, el propósito compartido entre jugador y su personaje (unidad de propósito). El jugador y su personaje deben de tener intereses en el juego lo más parecidos posibles. Estos factores son fundamentales a la hora de mantener la inmersión y crear personajes que sean disfrutables a la hora de jugar.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Las dinámicas sociales reflejadas por las mecánicas también influyen directamente en la percepción que tiene el jugador sobre su personaje (Bopp et al., 2019). Los personajes más centrados en un valor utilitario despertarán en el jugador sentimientos de felicidad, respeto o emoción, mientras que, si el personaje tiene mecánicas más centradas en la dimensión emocional, el jugador tendrá sentimientos más relacionados con la confianza, o un instinto protector hacia él. En el estudio (Bopp et al., 2019) encontraron 7 tipos de apego relacionados con emociones clave en las personas. Lo consideramos de gran utilidad, y servirá para profundizar y ver las mecánicas jugables desde una perspectiva afectiva. Esta idea también es reforzada por estudios como (van Vugt et al., 2006), en los que se revela cómo la utilidad percibida de los personajes, influyen significativamente en la intención de jugar con ellos y la satisfacción del usuario en los videojuegos. Este artículo también reveló que la belleza estética de los personajes incrementa el engagement del jugador.

1.3.10. Engagement

Nos referimos al sentimiento positivo de involucramiento, disfrute y placer experimentado al jugar un buen juego. La experiencia evocada es recordada con agrado, lo que anima a la persona a repetirla, si no con el mismo, entonces con productos o estímulos similares. El engagement es una razón crítica por la cual los jugadores juegan y eligen si volver a jugar los mismos juegos, y un factor determinante en su éxito (Abbasi et al., 2017).

Son varios los estudios que alcanzan la conclusión de que en la búsqueda del engagement los vínculos emocionales fuertes son un factor principal (Pagulayan et al., 2017). Algo que además ha sido reforzado en los apartados previos.

Hemos explicado cómo la interacción y la identificación profunda con los personajes dentro de los videojuegos emergen como factores cruciales para impulsar el engagement de los jugadores. Esta conexión no solo se manifiesta en cómo los jugadores se ven reflejados en sus avatares, facilitando una identificación más fuerte que en aquellos que meramente observan el juego, sino que también permiten mantener e incrementar la experiencia de inmersión, permitiendo a los usuarios experimentar intensamente el mundo desde la perspectiva de su personaje.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

También ha quedado descrito que la narrativa juega un papel crucial en provocar y retener el engagement en los jugadores, ofreciendo situaciones interesantes para los roles con los que se han identificado. Es, al final, el marco o contexto sobre el que el jugador opera y el vínculo con su personaje se desarrolla.

Desde el punto de vista de las mecánicas, hemos mencionado, y desarrollaremos en futuros apartados, una batería de mecánicas y elementos para tener en cuenta que, cuando funcionan correctamente, aumentan el disfrute del juego y su engagement. Estos varían desde el feedback inmediato y constante sobre las acciones del jugador en el juego, a las dinámicas sociales que generan las mecánicas del juego, o la posibilidad de personalizar el personaje.

1.3.11. Character Experiences

Con todo lo anterior, llegamos a la conclusión de que hay suficiente investigación referente a la correlación entre engagement, disfrute de juego y el establecimiento de vínculos profundos entre jugadores y sus avatares. Aplicando estos conocimientos a videojuegos, dan como resultado un tipo de experiencia conocido como *Character Experiences* (del español Experiencias de Personajes).

Aunque ha sido mencionado en algunas investigaciones (Bopp et al., 2019), todavía no hay suficiente investigación o un consenso académico respecto al término que permita encajarlo con gran precisión. Aun así, las ocasiones en las que se ha reflexionado sobre este concepto han ido aumentando, y está claramente en las mentes de los desarrolladores de videojuegos en todo el mundo (Prasertvithyakarn, 2019), (Pink, 2019).

La industria del juego está cada vez más interesada en diseñar *experiencias de personajes* que involucren a los jugadores a un nivel personal y emocional. Esto se ha traducido en la proliferación de juegos que las ofrecen, con Sony como ejemplo significativo (Playstation, 2018). También con Square Enix, que centró Final Fantasy XV (Square Enix, 2016), FFXV de ahora en adelante, en torno al grupo de amigos que acompañan al jugador.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Algunos ejemplos de otros juegos podrían ser: *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017); *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013); *God of War* (Santa Monica Studio, 2018); *Mass Effect* (BioWare, 2007) y *The Witcher 3* (CD Projekt Red, 2015).

Así, este enfoque ha permitido que los diseñadores exploren nuevas formas de interacción que trasciendan los tradicionales límites del juego, facilitando que los jugadores formen lazos emocionales con los personajes que controlan o con los que interactúan. La profundidad emocional y la complejidad psicológica de los personajes no solo enriquecen la narrativa, sino que también potencian la inmersión y el engagement del jugador.

1.3.12. Red Dead Redemption 2

Lo analizaremos por dos motivos principales: Su éxito tanto con la crítica especializada y jugadores como de ventas, y ser un claro ejemplo de juego como Experiencia de Personaje, con un protagonista con el que los jugadores establecen un profundo vínculo emocional.

RDR2 fue publicado el 26 de octubre de 2018 por Rockstar Games, y ha cosechado un éxito indiscutible de crítica especializada, con un 97 de 100 puntos y de crítica de los jugadores, con 88 de 100 puntos en más de 24.000 reseñas (Metacritic, 2024). También ha sido un éxito en ventas, con más de 61 millones de unidades vendidas (Take-Two Interactive, 2023) en todas las plataformas disponibles. Esto lo convierte en uno de los 10 juegos más vendidos de la historia, estando entre la 6ª y 7ª posición mundial (Wikipedia, 2024), (IGN, 2024).

Respecto al *engagement* del juego, el juego demuestra tener una comunidad activa y una gran retención, a pesar de su larga duración. Según SteamDB, el juego batió su récord de usuarios concurrentes desde Steam en noviembre de 2023, con 77.000 usuarios conectados, casi 4 años después de su lanzamiento en la plataforma (SteamDB, 2024). También en Steam, el 23.4% de los jugadores que compran el juego completan el modo historia (Steam, 2024). Esto es significativo, porque este modo historia dura más de 50 horas.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

RDR2 es un juego ambientado en el ocaso del Salvaje Oeste. Controlamos a Arthur Morgan, un vaquero forajido miembro de la banda Van der Linde, que está pasando por uno de sus momentos más frágiles. El juego tiene tres componentes principales: Su mundo inmersivo, las mecánicas relacionadas con jugar como un vaquero/forajido, y su historia.

Es conocido por su mundo abierto. Muy extenso, con múltiples biomas como desiertos, bosques o ciénagas y ciudades de varios tamaños, trata de recrear el mundo del Salvaje oeste. También está muy detallado, con multitud de fauna, flora y comportamientos que convierten estos biomas en simulaciones de ecosistemas vivos y dan a la ambientación una gran precisión histórica que aporta mucho a la inmersión.

Este apartado, el detallismo, está presente en todo el juego. Podemos encontrar jugadores que comparten vídeos en internet mostrando ejemplos del detallismo del juego que otros jugadores puedan haber pasado por alto, como la vestimenta de los personajes, las animaciones de los animales, los comentarios que hacen los personajes del juego en referencia a los actos del jugador o a que los testículos de los caballos se encojan al estar en zonas frías. Este último se viralizó en internet con la salida del juego.

Este detallismo en el mundo y la ambientación del salvaje oeste viene acompañado de multitud de mecánicas jugables que permiten al jugador estar en la piel de un forajido. Puede cazar, teniendo que seguir el rastro de los animales, evitar hacer ruido, despiezarlos y llevar las piezas cargadas en su caballo hasta el punto de venta más cercano. También puede atracar bancos, ser caza recompensas, ayudar a viajeros que se encuentre en los caminos o jugar al póquer en los salones recreativos entre muchas más.

Por último, la historia. Es profunda y compleja, sumerge al jugador en la vida de Arthur Morgan, un vaquero forajido que se enfrenta a los desafíos de una época que cambia y a conflictos internos sobre la moralidad de sus actos, y qué le espera en su futuro. La historia está llena de personajes memorables, momentos emocionantes y decisiones difíciles que afectarán el curso de los acontecimientos. Hay multitud de misiones principales, obligatorias para avanzar en el juego, y secundarias, opcionales,

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

pero con una gran carga narrativa y emotiva igualmente. Además, el juego implementó una mecánica de honor, que se inclina a un lado u otro con cada decisión de tono moral que tome, influyendo en los diálogos disponibles, la actitud de ciertos personajes hacia Arthur y el final del juego.

Con el paso de los años, se ha añadido al juego un modo Online que se apoya en los dos primeros pilares descritos, que ha seguido alargando su vida, y ha recibido muy buenas críticas. No desarrollaremos más este modo al considerar que no compete a este trabajo.

2. Desarrollo

En este apartado haremos un compendio de las diferentes técnicas y enfoques que hemos encontrado en la búsqueda bibliográfica. Recordamos que el objetivo es facilitar la experiencia de apego hacia el personaje jugable en un videojuego.

Como hemos explicado en el estado de la cuestión, hemos analizado dos vías para generar este tipo de vínculo, la narrativa y la mecánica, así que en esta sección describiremos estas técnicas asignándolas a esos campos por separado. El orden en el que son presentadas no tiene relevancia. A cada técnica se intentará, si corresponde, acompañarla con ejemplos ilustrativos de su ejecución.

Previo a la exposición de estas técnicas, es fundamental hacer dos distinciones que eviten al diseñador que quiera utilizarlas de confundirse en su uso.

Siendo la primera que, aunque separamos las técnicas en narrativas o mecánicas, la realidad del diseño de videojuegos es permeable y deben orientarse como complementarias. Muchas de las técnicas o elementos narrativos que vamos a recomendar aquí serán mejor recibidos por los jugadores si tienen una contrapartida mecánica. Lo mismo pasaría con las mecánicas, que deben ir en consonancia con la narrativa. Ante ningún caso deben entenderse las siguientes técnicas como excluyentes o aisladas entre sí.

La segunda es que, para su correcta implementación, deben responder a la naturaleza del juego para el que estén siendo usadas. Deben utilizarse para reforzar el propósito del juego. Esto es algo aplicable a cualquier metodología de diseño de videojuegos que exista, como A Book of Lenses (Schell, 2008) o el MDA.

2.1. Narrativas

Dividimos las técnicas narrativas en dos campos, la creación del personaje, y la ejecución de la historia. Por un lado, presentaremos los elementos a los que más atención haya que prestarle a la hora de crear un personaje, teniendo en cuenta al jugador. Después, daremos una serie de recomendaciones a la hora de presentar a ese personaje en el juego, con la historia del juego, pero también con elementos más

allá de la historia principal, como el tiempo libre, o mecánicas opcionales. Como veremos, todas estas herramientas están relacionadas entre sí.

2.1.1. Caracterización

Hemos visto que las historias necesitan de personajes, que son los que, con sus actos, la hacen avanzar. Los personajes son el centro de esas acciones, al ser los que las ejecutan. Esto, los vuelve interesantes por sí mismos, si esos actos están en consonancia consigo mismos. Pero, además, la bibliografía muestra que su mera personalidad es, de por sí, interesante para los usuarios. Esto es la caracterización. Un buen personaje tiene una caracterización completa y compleja.

Aunque al principio de esta investigación declaramos que no exploraríamos el apartado estético, a la hora de la caracterización se vuelve una tarea muy complicada separar la narrativa de la estética, al punto de que intentar hacerlo puede ser contraproducente. Por ejemplo, un personaje con voz grave no limita su influencia al timbre de su voz en el juego, algunas frases pueden estar escritas para quedar mejor en voces graves. Por ello, aquí incluiremos elementos que tienen una vertiente tanto narrativa, como estética. Todos estos elementos, tienen su contrapartida mecánica, que será descrita en la sección de mecánicas posteriormente.

Los elementos que hemos recopilado de una correcta caracterización son:

1. **Dimensión Exterior:** Lo que se observa del personaje desde fuera.
 - a) **Apariencia:** Apreciamos dos posibilidades aquí, que el jugador pueda escoger el aspecto del personaje, o este sea predefinido. En ambos casos, la apariencia se convierte en una herramienta muy eficaz para transmitir información, y caracterizar, al personaje. Las marcas distintivas, como una cicatriz en forma de garra, o gafas, pueden indicar, acompañado de otros elementos, una afición a la caza o a la lectura.
 - b) **Nombre:** Los nombres o apodos pueden revelar directamente información social como sexo, herencia, clase. Aquí debemos hacer referencia a dos formas en las que puede dar información.
 - i) **Claramente Informativo:** El nombre indica el sexo, o indica que el personaje es fuerte. Kratos, por ejemplo.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

- ii) **Críptico sin Contexto:** Esto sucede más a menudo con los apodos. Un personaje apodado “La Espada de Miquella” da a entender parte de la información, pero deja mucho en el aire. Esto puede ser positivo, si genera interés en el jugador, además de ofrecer variedad a la hora de informarle.

También existe la posibilidad de elegir el nombre del personaje. Esto puede promocionar las relaciones monádicas con el personaje, en las que jugador y personaje son el mismo individuo a todos los niveles posibles.

- c) **Objetos:** Los objetos también pueden reflejar aspectos narrativos del personaje, como su trasfondo o afiliación a un grupo. En *Final Fantasy VII (Square Enix, 1999)*, la espada de Cloud Strife, la icónica Buster Sword, representa no solo su destreza en el combate, sino también sus vínculos con su pasado y el legado del grupo SOLDADO al que perteneció. Además, el diseño y estilo de ciertos objetos pueden comunicar características psicológicas o emocionales de un personaje, como un diario que contiene los pensamientos más íntimos del protagonista. En concreto con los objetos, la línea entre narrativa y mecánica se difumina intensamente. Un representante son los juegos de rol, en los que los personajes suelen comenzar con equipo básico, mejorando gradualmente su arsenal a medida que avanzan en la historia, al que le cogen cariño por simbolizar su crecimiento y desarrollo.
- d) **Estilo de comunicación:** Cómo habla, el tono o expresiones que utiliza, pero también cómo gesticula, de qué forma trata los objetos etc. La forma de hablar puede indicar origen, lugar de residencia, clase social o profesión. En *Mass Effect*, la especie Hanar se niega a hablar en primera persona con nadie fuera de su círculo de máxima confianza, lo que ellos consideran egocéntrico.
- e) **Sus actos:** Este es un punto que veremos en varios apartados más, tanto en la narrativa como en las mecánicas. Pocos elementos tienen la capacidad de transmitir más información, de forma efectiva, que las acciones de un personaje. En concreto, el videojuego es un medio en el que la acción tiene una especial importancia, al ser lo que normalmente atrae a los jugadores. No nos referimos exclusivamente a la acción de combate o pelea, sino a la interacción en general. Este punto es especialmente complejo, por todas las capas que presenta.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Que el jugador pueda decidir todos los actos del personaje, o unos pocos, marca el carácter de forma distinta. El control total da un énfasis en la relación Monádica, mientras que el control parcial, da personalidad extra al personaje. Respecto a la capacidad de control parcial, podemos encontrar con personajes que en ciertos momentos actúan por su propia cuenta. Por ejemplo, cuando se activa una cinemática en la que el personaje del jugador decide algo trascendente sin consultarlo con el jugador. Pero también podemos encontrar juegos en los que puedes escoger de forma parcial, por ejemplo, si matar o insultar a un enemigo, pero no perdonarle. Ahí hay cierto grado de libertad, pero también se está limitando al jugador.

- f) La forma o **estilo con el que se representan esas acciones**. El personaje tiene movimientos exagerados, o sigilosos.
- g) Por último, la **forma en la que esas acciones influyen en las mecánicas**. Un personaje puede ser fuerte, y al golpear, hacer mucho daño a sus enemigos, o daño en área.

2.1.2. Dimensión Psicológica

- a) **Trasfondo del Personaje**: Una historia previa al jugador llena de riqueza al personaje y lo hace distanciarse mucho de la figura Monádica de personaje cáscara, que encarna al completo la personalidad del jugador. Al contrario, un trasfondo es una de las formas más efectivas de darle una identidad diferenciada al personaje del jugador, y generar una relación diádica. Este es uno de los puntos angulares de cualquier personaje, y es fundamental que los demás elementos de su caracterización estén en consonancia con este.
- b) **Profundidad de la Personalidad**: Encontrar elementos únicos que caractericen a un personaje es una de las maneras más eficaces de darle credibilidad y autenticidad. Recomendamos para inspirarse en este sentido pensar en los rasgos de nuestros conocidos, que no suelen ser superficiales, sino tan variados y únicos como es propio de las personas reales.
- c) **Cómo reacciona**: Antes hemos indicado que las tendencias a actuar del jugador son grandes caracterizadores, pero también lo son sus reacciones emocionales, aunque no se traduzcan en actos inmediatos. Ambos elementos

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

están muy relacionados, y uno no se puede entender sin el otro. Los actos de un personaje completo siempre están acompañados por una reacción emocional interior. Es importante que el jugador pueda conocer el lado emocional de su personaje más íntimo. Por ejemplo, leer en su diario cómo le ha hecho sentir una situación.

- d) **Ambientación Narrativa:** Este apartado puede encajar mejor en la historia, pero el entorno es también una gran herramienta para indicar elementos del personaje. Es de especial ayuda entenderlo como un lugar en el que ubicar al personaje, y compararlo. Por ejemplo, ser un personaje rechazado por su raza puede apoyar mucho una experiencia de personaje basada en hacer sentir al jugador la soledad.
- e) **Pertenencia a un grupo:** La afiliación a un grupo puede ser una herramienta muy útil para caracterizar a un personaje, desde organizaciones como gremios hasta familias, especies o profesiones. Esto puede establecer la jerarquía social del personaje, su rol y las expectativas que otros personajes tienen de él. Esto también influirá en cómo el jugador se percibe a sí mismo. En RDR2, Arthur Morgan es el protector de su banda, y eso determina muchas expectativas que el jugador tiene sobre él, y cómo se juega.

2.1.3. Coherencia de la Experiencia del Personaje

Consideramos de gran utilidad la charla *Creating Strong Video Game Characters*, de Jeremy Bernstein. En ella, hace una propuesta para asegurar la coherencia entre jugador y su personaje, a través de tres elementos. La unidad de carácter, de propósito y de acción. Estos tres puntos tienen como objetivo asegurar que el personaje cumple con los requisitos para que el jugador pueda sentirse conectado con él a nivel narrativo y mecánico. Creemos que comprobar si el personaje en el que el diseñador está trabajando cumple con estos tres requisitos es una forma sencilla y efectiva de asegurar la experiencia deseada. Así, cada uno de estos elementos consiste en:

1. **Caracterización:** Aunque Bernstein la limita en su alcance a los rasgos que jugador y personaje comparten, siendo un ejemplo la posibilidad de que el jugador customice el aspecto físico del personaje, consideramos que aquí encaja también la consistencia en el carácter del personaje. Nos referimos a la coherencia dentro

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

de la propia psique del personaje. Sus atributos deben ser coherentes entre ellos. Aquí Bernstein hace una apreciación personal, y es que a veces los personajes más interesantes son los que reúnen una personalidad, como ser profesor de química, con unos actos que contrastan enormemente con el personaje, como dirigir un imperio de la droga en *Breaking Bad* (Gilligan, 2008-2013). Elementos tan diferenciados entre sí no son excluyentes de tener coherencia, y de hecho funcionan precisamente porque el personaje es creíble, y eso llama profundamente la atención del espectador.

- Propósito:** Probablemente el punto más importante de los 3, consiste en que el jugador y su personaje persigan los mismos objetivos. Bernstein recomienda hacer que el jugador y personaje compartan experiencias concretas, que como veremos, es algo que recomiendan otros autores para otros apartados, como sus pensamientos, secretos, emociones, decisiones y eventos. Dependiendo de cuál sea el propósito que compartir, se deberá utilizar una herramienta u otra para generar esa unidad. Los ejemplos del propio Bernstein son dos. Compartir la sensación de querer huir de un tren a punto de caer por un precipicio en *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009), algo que respondería a una necesidad instintiva de supervivencia propia, o hacer cualquier cosa por salvar a los hijos del personaje en *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). En este caso, para que el jugador se sienta suficientemente motivado, los diseñadores le hacen compartir momentos agradables con los hijos, como jugar con ellos sin ningún propósito más que entretenerlos.
- Acción:** Consiste en asegurarse de que los actos que el personaje hace en el juego están alineados con su personalidad, sus motivaciones y su historia. Esto se aplica a narrativa, y a mecánicas. Cuando hay ausencia de Unidad de Acción, sucede la famosa “Disonancia Ludonarrativa” consistente en hacer algo opuesto a lo que la historia indica. Encontramos un ejemplo de disonancia ludonarrativa en *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013): Lara Croft, a pesar de ser retratada como una sobreviviente que teme matar, se convierte en una experta asesina que elimina hordas de enemigos sin consecuencias emocionales.

2.1.4. Cómo Contar la Historia

La historia es el contexto en el que se genera el vínculo entre jugador y personaje. Con una narrativa bien construida podemos establecer las motivaciones, desafíos y deseos que crean una historia interesante para el jugador. Pero tan importante como que la historia sea coherente e interesante, es que la forma en la que se cuente permita desarrollar esos vínculos. En especial en un juego, donde el jugador transita entre atender a la historia, jugar y a veces hacer ambas cosas a la vez, cómo se presenta al jugador su personaje marca la diferencia. En la charla Snap to Character en la GDC, Harrison Pink (Pink, 2019) da una serie de recomendaciones a la hora de diseñar la historia desde esta perspectiva.

1. **Invertir Tiempo en el Vínculo:** Según el propio Pink, este es el consejo más importante. La historia debe permitir que el jugador pase el tiempo necesario con su personaje para que la relación sea auténtica. Es importante reconocer que cada jugador necesita una cantidad de tiempo distinta, por lo que estas oportunidades no deben estar limitadas por factores externos, como un temporizador. Además, la variedad de estas oportunidades es importante para que todos los jugadores puedan experimentarlo. Otra recomendación es no forzar al jugador a utilizar todas esas oportunidades. Las misiones secundarias son probablemente la mejor representación de esto. No son obligatorias, pero permiten al jugador pasar tiempo con su personaje, y muchas veces hay distintos tipos de misiones, que le permiten elegir el tipo de misión que más disfrute, por lo que está más comprometido (*engaged*) con la experiencia.

Como último consejo, esas oportunidades para dedicar tiempo al vínculo suelen ser más efectivas si requieren al jugador de hacer algo. Evitar situaciones en las que el jugador es un observador, como escuchar un diálogo de su personaje sin poder elegir en ningún momento las respuestas, sería mucho menos efectivo que, al contrario, poder elegir de vez en cuando qué decir a continuación.

2. **Paridad Emocional y Motivacional:** Alinea las emociones y motivaciones del personaje con las del jugador. Igual que menciona Bernstein y recogemos en la herramienta anterior sobre la caracterización, la historia debe ofrecer ese contexto en el que el jugador puede sentir que comparte las emociones y motivaciones que

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

su personaje. Si, por ejemplo, la historia muestra al jugador que su personaje ignora que está cometiendo un error, habrá un cisma entre ambos difícilmente solucionable, porque las intenciones del personaje no coincidirán con las del jugador.

- 3. Equilibrio entre Pragmatismo y Emoción:** Cuando se le presentan decisiones al jugador, ya sean narrativas o relacionadas con la jugabilidad, es fundamental no sobreestimar ni subestimar el impacto de la historia en su elección. Obligar al jugador a elegir entre algo útil y algo emocional puede resultar frustrante. Ambas opciones deben ofrecer valor tanto en términos de utilidad como de importancia emocional.

Si se quiere favorecer una opción, hay que aumentar su valor sin disminuir exclusivamente el valor emocional o funcional de la otra, manteniendo así el peso de ambas alternativas. Esto es, se puede dar preferencia a una opción dándole, por ejemplo, más peso pragmático, utilitario. Pero no debe hacerse a costa de invalidar la importancia del otro factor en el resto de las decisiones. Siguiendo con el ejemplo, elevar la utilidad de una opción, no debe hacer que en la otra opción el único valor realmente deseable sea su valor emocional. El valor utilitario debe tener todavía un peso parecido a su emocional, para no quedar eclipsado. Esto podría interrumpir la inmersión si resulta demasiado evidente.

2.1.5. Apoyar la Emergencia del Carácter

Recomendamos evitar forzar la personalidad del personaje solo a través de diálogos y, al contrario, crear situaciones narrativas en las que los personajes puedan actuar de forma instintiva. Parte de su carácter debe surgir de forma natural a través de sus acciones. Lo hemos mencionado en otros puntos, la personalidad de un personaje no debe limitarse solo a sus comentarios, sino a sus actos. De hecho, sus actos muchas veces pueden indicar más que cualquier diálogo. Por ejemplo, un personaje impulsivo siempre será más fácil de mostrar a través de actos que de palabras.

2.1.6. Elementos que Favorecen la Percepción hacia el Personaje

En las investigaciones Sympathy (Aertsen, 2017) y The Psychology Behind Fictional Characters and their Creation (ROVIRA, 2019), se proponen una serie de factores que

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

influyen en la percepción que el jugador tiene sobre su personaje. En concreto, el cumplimiento de estos elementos puede facilitar enormemente el apoyo incondicional del jugador a las aspiraciones de su personaje, la empatía que siente hacia él, y el disfrute al controlarlo:

1. **Aprobación:** La aprobación moral de los personajes basada en sus acciones y el marco moral de la narrativa influye fuertemente en la simpatía. Los personajes percibidos como moralmente superiores dentro del contexto de la narrativa tienden a generar más vínculos afectivos.
2. **Admiración:** Las virtudes como el coraje o la sabiduría pueden atraer la simpatía del espectador, aunque su perfección puede reducir la capacidad de relacionarse por hacerles sentir menos reales, o diferentes al jugador.
3. **Compasión:** El jugador puede sentir compasión por personajes en dificultades de cualquier tipo, lo que realza la simpatía, especialmente si el sufrimiento de los personajes es vívido, fácil de simpatizar y, sobre todo, realista.
4. **Atracción:** La atracción física y los rasgos carismáticos pueden potenciar la simpatía, a menudo las personas atractivas son juzgadas más favorablemente.
5. **Familiaridad:** La exposición repetida a personajes o actores puede aumentar la simpatía, al igual que la familiaridad transtextual de roles o series anteriores al tratarse de secuelas o parecido. Este factor se beneficia de, como vimos en apartados anteriores, invertir tiempo de calidad con ese personaje.
6. **Homofilia:** La similitud con el espectador en términos de demografía o experiencias puede mejorar la simpatía, haciendo que los personajes parecidos al jugador le resulten más atractivos. En estos casos, la customización del personaje puede ser de gran ayuda.
7. **Intimidad:** La ilusión de intimidad con el personaje refuerza la sensación de vínculo emocional. Podemos lograr esto a través de varios elementos, como los conocer secretos que ningún NPC del juego conoce del personaje.

Dos principios Psicológicos que recomendamos tener en cuenta:

1. **Sesgo de Correspondencia:** Este concepto sugiere que los usuarios tienden a atribuir las acciones de un personaje más a motivaciones internas-emocionales que a influencias externas, lo que afecta cómo perciben y juzgan

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

a los personajes. Esto nos puede ayudar a comprender mejor cómo los jugadores percibirán las reacciones de nuestros personajes, y evitar malentendidos.

2. **Impacto de las Primeras Impresiones:** Debemos tener en cuenta que resulta difícil para los jugadores cambiar sus primeras impresiones de los personajes, incluso cuando quieren hacerlo conscientemente. Como diseñadores, debemos ofrecer al jugador una primera impresión de nuestro personaje que no genere prejuicios que afectarán al resto del juego. Un consejo para este elemento consistiría en no dar una primera impresión muy compleja del personaje, y que sus elementos más complejos vayan apareciendo poco a poco. Al principio, lo más sencillo será ofrecer una impresión clara de aspectos clave.

2.2. Mecánicas

Haremos ahora una serie de recomendaciones para el diseño y aplicación de las mecánicas. Aunque indicaremos tanto perspectivas desde las que diseñar mecánicas y factores para tener en cuenta, como mecánicas en concreto, es el primer punto desde el que se tienen que entender las siguientes recomendaciones. Lo fundamental es poder adaptar estas nociones a las mecánicas planteadas en el juego, a los niveles o encuentros con obstáculos y más.

2.2.1. Personalización del Personaje y la Experiencia

Hemos visto que la identificación con el personaje es un elemento fundamental para generar un vínculo emocional sólido. Encontramos en la personalización una de las herramientas mecánicas más eficaces para desarrollarlo. A continuación, indicamos una serie de elementos que pueden ser personalizables, y recomendaciones para ellos

1. **Personalización de Mecánicas:** Permitir al jugador adaptar su experiencia de juego a sus preferencias y estrategias personales puede incrementar de forma significativa su sensación de pertenencia a su personaje. Ejemplos de este tipo de personalización son los árboles de habilidades o el equipamiento. Su progresión, y desbloqueo paulatino también tienen una influencia determinante en la identificación y sensación de pertenencia.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

2. **Personalización Estética:** Nos referimos a toda customización que no afecta las mecánicas y dinámicas del juego. Aquí incluimos la personalización del avatar, pero también del aspecto del equipo, o de su base. Estos elementos influyen en el disfrute del juego por parte del jugador al darle una sensación de diferenciación respecto a otros avatares de otros jugadores, otros NPC y una sensación de autodeterminación. Recomendamos siempre permitir la creación de avatares atractivos, puesto que son los que más engagement generan en los jugadores. Esto no significa ignorar la personalización humorística, o no tan atractiva, pero sí dar la opción de ser atractivos.
3. **Personalización Narrativa:** Siendo una de las características clave de géneros como los RPG, debemos tener en cuenta la posibilidad de ofrecer a los jugadores una personalización narrativa del personaje. Hay mecánicas asociadas a esto que exploraremos posteriormente, pero aquí nos referimos a elementos como elegir el trasfondo del personaje, o sus intereses románticos. Aun así, debemos tener en cuenta que existen juegos donde la narrativa es rígida y lineal, donde queremos contar una historia específica y controlada y permitir la personalización narrativa puede diluir la experiencia narrativa deseada.
4. **Proporcionar Oportunidades para Re-Personalizar Avatares Durante el Juego:** Los jugadores pueden cambiar de opinión sobre cómo desean que se vean sus personajes a lo largo del tiempo o simplemente desear un cambio. Ofrecer la posibilidad de re-personalizar avatares durante el juego les permite adaptar sus personajes a sus percepciones cambiantes. Esta flexibilidad no solo refuerza el vínculo emocional del jugador con su avatar, sino que también permite a los jugadores reflejarse en su progreso y experimentar una ilusión de evolución y paso del tiempo dentro del juego, lo que enriquece aún más la experiencia de juego.
5. **Presentar Opciones de Personalización Coherentes con la Realidad del Juego:** Es fundamental que las opciones de personalización sean coherentes con la trama, el género y la jugabilidad del juego. Aunque esto pueda limitar el número de opciones disponibles, es preferible que las opciones sean

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

significativas y relevantes en lugar de superficiales. La coherencia en la personalización asegura que los jugadores se sientan inmersos en el mundo del juego y que sus decisiones de personalización tengan un impacto tangible en su experiencia de juego.

6. **Coste Mecánico de la Personalización:** Para mantener el valor percibido de las personalizaciones, es esencial no ofrecer estas personalizaciones de manera gratuita en todo momento. Implementar un sistema de costos, ya sea a través de la moneda del juego, logros o micro transacciones, puede aumentar el valor percibido y la satisfacción del jugador al obtener personalizaciones deseadas.
7. **Personalización Dinámica del Personaje:** Incorporar elementos de personalización dinámica, como el crecimiento del cabello o cambios en la apariencia del avatar a lo largo del tiempo, puede añadir una capa adicional de realismo e inmersión. Hemos visto que la percepción del paso del tiempo es un potenciador de la sensación de pertenencia a un personaje, y este elemento permite reflejarlo, dotando además al resto de opciones de personalización de más profundidad.

2.2.2. Mecánicas que Reflejan la Caracterización

Las mecánicas deben servir para reflejar y reforzar la caracterización única del personaje, llevando del plano narrativo y estético al plano interactuable aquellos elementos que caracterizan al personaje. Ahora daremos una serie de elementos desde los que plantear esta traducción mecánica de la caracterización.

1. **Movimiento:** La forma en que un personaje se mueve puede transmitir eficazmente su identidad. Un personaje grande puede moverse lentamente, reflejando su tamaño y fortaleza. Pero también puede necesitar de un caballo para desplazarse grandes distancias.
2. **Estadísticas:** Los videojuegos utilizan un conjunto de variables numéricas para configurar estadísticas que pueden revelar rasgos de los personajes. El mejor ejemplo son los JRPG con varios personajes, cada uno con una personalidad única que acompaña a su estilo de juego. En Final Fantasy XV los tres

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

compañeros de Noctis funcionan así: Prompto hace mucho daño a distancia, con poca vida. Su personalidad es alegre pero sensible. Gladiolus es un tanque, fuerte y con mucha vida, con una personalidad protectora y leal. E Ignis es el apoyo, con magia para diferentes situaciones, representado como el inteligente y preparado del grupo.

3. **Habilidades Generales:** Nos referimos aquí a las mecánicas que generan la experiencia de juego, como el estilo de combate en un juego de acción. Al ser las que más se utilizarán, es de vital importancia que representen correctamente a su personaje, o más bien, que su personaje esté pensado para representarlas correctamente. Por ejemplo, si un personaje es un soldado, lo más lógico sería que se relacionase con el mundo a través de un arma, mientras que, si es un granjero, debería tener a su disposición mecánicas que le permitan gestionar y trabajar en una granja.
4. **Habilidades Únicas:** Las capacidades únicas que tenga el personaje comparado con otros personajes sirve para reforzar lo que le diferencia de los demás, además de darle valor al jugador. Por ejemplo, en Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011) el jugador es de los pocos personajes en el mundo capaces de usar la magia de los dragones. Esto refuerza su posición como Elegido, y da valor extra a cuando otros personajes, escasos, tienen acceso a sus mismos poderes.
5. **Decisiones:** Las opciones de diálogo y posibles actos pueden reflejar la personalidad y los valores del personaje. El hecho de que se presenten ciertas opciones y no otras sirve para caracterizar al personaje. Por ejemplo, pueden cubrir todo el espectro de posibilidades (matar o no matar) o pueden indicar que el personaje va a hacer una cosa, y la decisión es cómo la va a hacer, por ejemplo, perdonar incondicionalmente, o exigir una disculpa antes de perdonar.
6. **Capacidad del Personaje:** Cuanta más utilidad presente el personaje para permitir al jugador alcanzar su deseo en el juego, mejor impresión le causará. De la misma forma, si el personaje resulta un obstáculo para cumplir ese deseo, le generará una peor impresión.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Queremos destacar que, aunque aquí hemos presentado la traducción de la caracterización hacia las mecánicas, dando la impresión de que se debe empezar por la caracterización narrativa y luego plantear las mecánicas, esto no es cierto. Es perfectamente viable y efectivo diseñar primero las mecánicas y luego traducirlas a una caracterización narrativa del personaje que concuerde con esas mecánicas. De hecho, esta es la forma en la que normalmente se desarrollan los videojuegos. Si en esta investigación lo hemos presentado en este orden, ha sido por una cuestión de claridad temática.

2.2.3. Dinámicas Sociales Generan Percepciones Concretas

Diversos estudios han confirmado que las acciones que llevan a cabo los personajes en un videojuego generan en el jugador unas percepciones sobre su personaje concretas. En el videojuego no todas las mecánicas se refieren a lo que el jugador puede hacer con su personaje, sino también a cómo reacciona el entorno. Un ejemplo sería aquellos juegos en los que hay NPC con mecánicas únicas, que el jugador no puede controlar, como planificar ataques a su base.

Esto es porque cuando hay otros personajes en el juego, en este caso NPC, si esos personajes están mínimamente caracterizados suelen producir en el jugador una especie de reacción espejo, en la que dependiendo de cuál sea su relación con esos personajes, servirá para reforzar una imagen de su propio personaje. Esto depende de varios factores, que vemos a continuación:

1. **Independiente:** Extremadamente influyente es cuando el personaje no depende de otros personajes para lograr sus objetivos, ya sea sobrevivir, progresar o un objetivo más narrativo como rescatar a alguien. En estos casos, se suele generar en el jugador un sentimiento de admiración hacia el personaje, viéndole como alguien fuerte, calmado e impresionante.
 - a) **Dependencia de otros hacia él:** Cuando se da el caso de que un grupo de personas depende de él directamente para sobrevivir o prosperar, generan en el jugador una sensación de Respeto y de Responsabilidad y se le tiende a ver como un Proveedor. Este tipo de dinámicas pueden lograrse con mecánicas como ser el proveedor de recursos, el que organiza a los NPC o ambas a la vez.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

También proteger la integridad física, o ejecutar actos que los demás son incapaces de ejecutar, como podría ser construir, si en el juego los NPC no pueden construir.

- b) **Un individuo depende de él:** Cuando la responsabilidad del jugador recae únicamente en uno o dos individuos, como podría ser el caso de dos hermanos considerados una sola entidad, se suele desarrollar una percepción de protector o mentor, que puede adquirir matices paternalistas. En estas situaciones, aunque el NPC no ofrezca grandes beneficios utilitarios, esto se compensa con un valor emocional significativo, por ejemplo, proporcionando satisfacción emocional al personaje del jugador. Además, es aconsejable que estos individuos aporten alguna utilidad complementaria mediante mecánicas pasivas, es decir, aquellas que operan de fondo y proveen beneficios constantes, como la detección automática de enemigos o el aumento de la vida máxima. También pueden contribuir con apoyo moral a nivel narrativo, reforzando así la conexión emocional dentro del juego.
2. **Acompañado:** A veces los NPC tienen un rol activo en el juego, y son apoyos para nuestro personaje. En esos casos, encontramos dos casos distintos:
 - a) **Es un trabajo en Equipo:** Cuando el jugador tiene un equipo que le apoya, por ejemplo, en FFXV, en juegos de Rol o en situaciones específicas.
 - b) **Intereses Románticos:** A veces la historia presenta un interés romántico para el personaje del jugador, en esas situaciones, una de las mejores formas de **validar** el interés por ese personaje es dar al NPC de independencia y capacidades propias. Estas capacidades no tienen que estar relacionadas con las mecánicas más arcade de combate, sino que también pueden ser mecánicas narrativas o situacionales.
3. **Dependiente:** Nos referimos a cuando el personaje del jugador depende en algún aspecto exclusivamente de otros personajes. Aunque desaconsejamos encarecidamente crear personajes totalmente dependientes de otros personajes, cierto grado de dependencia puede resultar muy útil para reflejar carencias o ideas del personaje. Así, añade a la percepción del jugador un matiz de vulnerabilidad que puede ayudar a empatizar con él. Es importante que cuando se dan estas

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

dinámicas, no se conviertan en cuellos de botella para la experiencia, que afectan negativamente a otros aspectos del juego. Un gran ejemplo es God of War, donde Kratos depende de su hijo Atreus para traducir runas antiguas y acceder a ciertas áreas del juego. Atreus también puede disparar flechas a lugares inaccesibles para Kratos e invocar criaturas que ayudan en el combate. Esto hace que el jugador se sienta recompensado por cuidar de su hijo, orgulloso de él en cierta forma, que es lo mismo que siente Kratos.

En todos estos escenarios, es crucial que los NPC no se perciban como frustrantes o incompetentes para el jugador, ya que esto podría desviar su atención de valorar la figura de su personaje a enfocarse en cómo los NPC obstaculizan su juego, disminuyendo la presencia de la experiencia de personaje que pretendemos generar. Todas estas dinámicas sociales pueden, e idealmente deberían, entrelazarse y no limitar al juego a una de ellas, sino aprovecharlas para crear un personaje más complejo. Esto se ve con gran ejemplaridad en RDR2, que como veremos posteriormente, mezcla personajes dependientes, con acompañantes y más, para dar a Arthur Morgan una variedad de experiencias y profundidad mayor.

Por último, hay que destacar que estas dinámicas sociales pueden darse también con personajes inamovibles, como objetos o lugares. Como vimos en el marco teórico, las relaciones Parasociales también pueden darse con objetos, y nuestro personaje puede ser el protector de un lugar, o un lugar puede tener un significado emocional hacia el personaje.

2.2.4. Reactividad

Nos referimos a la capacidad del sistema para responder de manera inteligente y coherente a las acciones e interacciones del jugador. Integrar consecuencias a los actos de los jugadores, por menores que sean, potencia la inmersión y fortalece el engagement del jugador con el juego. Este fenómeno ocurre porque los jugadores aspiran a ser vistos como los verdaderos protagonistas de sus aventuras, incluso cuando encarnan a un personaje con una personalidad ya definida. En estos contextos, al hacer responsable al jugador de sus actos, y por extensión de los actos de su personaje, se difumina la separación entre ambos, fortaleciendo así el vínculo entre

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

jugador y personaje. El juego debe demostrar de manera consistente que las decisiones del jugador tienen un impacto tangible en el mundo del juego, fomentando así un sentido de responsabilidad por las acciones de su personaje.

Proponemos ahora tres áreas clave para implementar esta reactividad, junto con ideas y consejos para su implementación:

1. **Reactividad del y al Entorno:** Las alteraciones en el entorno pueden ser sutiles o dramáticas, pero siempre deben reflejar las acciones del jugador. Por ejemplo, la destrucción de un objeto importante podría alterar el curso de eventos en una localidad o afectar la disponibilidad de recursos, provocando una reacción natural del mundo del juego. Se recomienda que los cambios ambientales no solo sean estéticos, sino que también influyan en la jugabilidad, como modificar rutas de acceso o alterar el comportamiento de otros personajes no jugables (NPC).

Por otra parte, es importante contemplar la posibilidad de que el personaje del jugador reaccione de forma autónoma al juego, por ejemplo, en comentarios espontáneos del personaje al visitar lugares a los que el jugador ha llevado previamente, recordando y reforzando la individualidad de su personaje.

2. **Reacciones de los NPC:** Los NPC actúan como espejos de las acciones del jugador, haciéndole consciente de su impacto en el mundo del juego. En el diseño de interacciones con los NPC, es crucial que las reacciones del juego a las acciones del jugador se mantengan frescas y variadas para evitar la sensación de repetición. Aunque a nivel operativo algunas reacciones, como la recompensa de recursos por completar una misión, puedan ocurrir más de una vez, es esencial que estos eventos varíen en detalles como la cantidad de recursos otorgados, la ubicación donde se reciben, o los comentarios específicos que hace el NPC.

Un caso especialmente importante son los diálogos, cuya repetición debe evitarse para mantener la sensación de un mundo dinámico y reactivo, como se observa en el juego Hades (Supergiant Games, 2020), donde los diálogos apenas se repiten y fue un elemento valorado muy positivamente por el mercado. También recomendamos que los actos del jugador puedan modificar la disposición de los NPC hacia él, influyendo así en el desarrollo de futuras misiones o en la disponibilidad de nuevos recursos, reforzando la percepción de responsabilidad.

3. **Cambios en el desarrollo de la historia:** La trama del juego puede evolucionar basándose en decisiones morales o actitudes del jugador, como cuán bondadoso o malvado ha sido. Estas elecciones pueden representarse a través de las mecánicas del juego, desde la selección de diálogos hasta la participación en eventos específicos

Encontramos cambios a gran escala, y a pequeña escala. Incluimos como ejemplo notable los sistemas de karma que deciden si el jugador experimenta un final bueno, malo o neutral. A pequeña escala, estas decisiones pueden adelantar el desarrollo de la trama, alertando al jugador sobre la dirección que está tomando y ofreciéndole la oportunidad de cambiarla o reafirmarse en ello.

Consejos generales para mejorar la reactividad en los juegos

1. **Consecuencias Proporcionales a los Actos del Jugador:** Las reacciones del juego a las acciones del jugador deben ser proporcionales para mantener un sentido de justicia y realismo.
2. **Ofrecer variedad:** La repetición de eventos tiene consecuencias muy negativas en la percepción del jugador, al interrumpir la inmersión.
3. **Reactividad a Corto Plazo:** Implementar consecuencias inmediatas y poco impactantes a acciones cotidianas para crear una sensación de inmediatez y causalidad. Sirve para recordar al jugador su capacidad de modificar e influir en el mundo.
4. **Reactividad a Largo Plazo:** Establecer consecuencias más significativas que se revelen a lo largo del tiempo. Deben ser menos abundantes, pero más impactantes. Generan una sensación de pertenencia y progresión muy potente, pero deben estar bien justificados y contruidos.
5. **Variedad de Reacciones:** La repetición es una de las formas más efectivas de reducir la inmersión. Así, recomendamos encarecidamente diseñar e implementar variedad de reacciones. Recomendamos desarrollar un tipo de reacción base y, a partir de esta, crear múltiples variaciones. El objetivo no es diseñar reacciones extremadamente diferentes entre sí, sino generar una gama amplia de respuestas, cada una con sus propias versiones.

6. **Respuesta a Jugabilidad Emergente:** Destacamos la importancia de no limitar la reactividad del juego únicamente a eventos predeterminados o muy obvios. La reactividad debe también abarcar acciones emergentes que los jugadores hayan realizado espontáneamente. Por ejemplo, en RDR2, Arthur puede anotar en su diario lugares que visita, aunque estos no estén vinculados a ninguna misión secundaria ni sean obligatorios para avanzar en la trama principal.

Lógicamente, cuando la reactividad no se implementa adecuadamente y el jugador se enfrenta a NPC defectuosos, poco realistas o situaciones frustrantes, esto puede conllevar una severa disminución del engagement del jugador con el juego. Esta correlación ha sido evidenciada en diversos estudios y testimonios, donde se resalta cómo estos fallos pueden impactar negativamente la experiencia de juego y el engagement general.

2.2.5. Mecánicas que Reflejan Técnicas Narrativas

Pretendemos relacionar este apartado con la sección de técnicas narrativas, haciendo una serie de propuestas mecánicas para encauzar y representar en el mundo mecánico esos elementos narrativos. Gracias a estas mecánicas podremos integrar la historia dentro de la jugabilidad, haciéndola más amena y natural para el jugador, lo que facilita la inmersión y el *engagement*:

1. **Diarios:** Su función principal es proporcionar contexto sobre el mundo del juego y sus personajes. Pueden tomar la forma de entradas de texto, grabaciones de audio o videos u otros. A menudo suelen ser mostrados al jugador como recompensa por la exploración del mundo, pero nosotros queremos destacar otros usos distintos al hegemónico diario estático, que se encuentra al jugador ya completo, sea más largo o corto. Así, presentamos los siguientes consejos para esta mecánica.
 - a) **Diario en Desarrollo:** Destacamos la posibilidad de mostrar un diario en desarrollo, del que el dueño es idealmente el personaje, u otros personajes, pero en el que se habla del jugador. Ese diario lo va rellenando ese personaje, a medida que avanza la historia. También es deseable que incluya fragmentos

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

ajenos a la historia principal, sino a la historia emergente del jugador, dando importancia a todo el tiempo de juego. El mejor ejemplo de esto es RDR2.

- b) **Embeber:** A veces, cómo se presenta la información puede resultar vital para el disfrute de este elemento. Por ejemplo, presentar los diarios como entradas de correo, mezcladas con correos sin interés de spam. Otros ejemplos serían las fichas médicas o un chat de texto.
 - c) **Uso de Audio:** Incorporar grabaciones de audio como diarios puede proporcionar una experiencia más inmersiva y emotiva. Los beneficios son dos: Por un lado, la voz transmite emoción y genera una reacción emocional mucho más fácilmente que el texto. Por otra, leer texto muchas veces es percibido como una interrupción del juego, mientras que una pista de audio puede escucharse mientras el jugador sigue jugando.
 - d) **Uso de Objetos:** Hemos visto que los objetos transmiten mucha información. En *Gone Home* (Fullbright, 2013), los objetos dispersos por la casa revelan fragmentos de la vida de los personajes. Encontrar una tarjeta de identidad puede actuar como un diario, ofreciendo contexto y detalles sobre el personaje como su estado civil, o lugar de nacimiento de forma mucho más amena y auténtica.
 - e) **Flashbacks Jugables:** Implementar flashbacks jugables permite a los jugadores experimentar eventos pasados directamente.
2. **Posibilidad de Posicionarse Moralmente:** Permitir a los jugadores posicionarse moralmente es una forma efectiva de involucrarlos emocionalmente en la narrativa. Las decisiones morales implican al jugador al requerir que piensen, y les hacen sentirse responsables de las consecuencias. Además, al ser morales implican una capa extra de identificación con la decisión tomada, ya que suelen tener razonamientos que resuenan mucho más con la forma de ser del jugador.
 3. **Elección de Diálogos:** La elección de diálogos permite a los jugadores influir directamente en el desarrollo de la historia y en la relación con otros personajes. Esta mecánica puede implementarse en distintos grados de complejidad, desde opciones simples que afectan ligeramente las respuestas de los personajes, hasta sistemas ramificados que alteran significativamente el curso de la narrativa. Las

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

elecciones de diálogo pueden reflejar la personalidad del jugador, sus valores y prioridades, y contribuir a una experiencia de juego más inmersiva y personalizada.

4. **Elección de Acciones:** Similar a la elección de diálogos, la elección de acciones permite a los jugadores tomar decisiones que afectan el mundo del juego y la historia. Estas decisiones pueden incluir desde elegir entre diferentes misiones o caminos a seguir, hasta determinar el destino de personajes importantes.
5. **Focalización Narrativa:** La focalización narrativa se refiere a la forma en que se cuenta la historia. Esto puede implicar cambiar la perspectiva, aunque cuando se busca generar un vínculo fuerte con el personaje principal, no siempre es recomendable darle el control a otro personaje. Sin embargo, hay excepciones que demuestran que esto no necesariamente debilita el vínculo si se hace de manera efectiva. En *The Last of Us*, por ejemplo, Joel es presentado como un protector. En una sección de la historia, Ellie, su protegida, se pierde y el jugador toma el control de ella mientras sobrevive, deseando que Joel la encuentre, lo que finalmente sucede. Esta experiencia refuerza la percepción de Joel como protector, ya que el jugador experimenta directamente la necesidad de Ellie por su ayuda.

La focalización puede ser fija, como en una historia lineal, o dinámica, permitiendo al jugador ver el mundo desde la perspectiva de diferentes personajes o influir en el punto de vista narrativo principal. Una técnica efectiva es permitir al jugador controlar al personaje tanto en su etapa adulta como en su pasado. Un ejemplo notable es *Uncharted 4*, donde los jugadores experimentan momentos de la vida de Nathan Drake tanto en su adultez como en su infancia.

6. **Tiempo con el Personaje:** En apartados anteriores, destacamos la importancia de invertir tiempo de calidad con el personaje para desarrollar un vínculo fuerte. Algunas formas de conseguir esto son ofreciendo al jugador misiones secundarias y momentos de distensión en los que no se realiza nada importante a nivel narrativo. Un ejemplo de esto son los minijuegos, como jugar a *Gwent* en *The Witcher 3* (CD Projekt, 2015) o salir a pescar en *RDR2*.

Además, queremos resaltar el valor de técnicas heredadas del cine, como tratar el juego como un plano secuencia. Uno de los máximos exponentes de esta técnica

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

es God of War, donde desde el inicio del juego hasta los créditos finales, la cámara nunca corta, manteniendo una única toma continua.

Para que esta técnica funcione, no es necesario aplicarla constantemente. Por ejemplo, en RDR2, aunque la mayoría del juego mantiene una continuidad temporal, no se aplica una continuidad de cámara y hay algunos saltos de tiempo durante la historia, aunque son pocos comparados con otros juegos. Para implementar esta técnica, recomendamos plantear cada momento del juego con estos tres elementos en mente: transiciones suaves entre juego y cinemáticas, evitar viajes rápidos y usar cinemáticas con continuidad temporal.

7. **Aparición del Personaje al Reconectarse:** Una mecánica distinta para reforzar la individualidad del personaje y recordarle al jugador que no son el mismo es controlar dónde aparece el personaje al reconectarse al juego. En lugar de situarlo en un lugar genérico o seguro, el personaje se encontrará en una ubicación específica y coherente con sus acciones y la narrativa del juego. Esta mecánica no solo añade una capa de realismo y continuidad, sino que también refuerza la idea de que el personaje tiene su propia existencia y agenda dentro del mundo del juego, independiente del control directo del jugador.

Por ejemplo, en GTA V (Rockstar Games, 2013), si el jugador se desconecta mientras Trevor está en medio de una misión caótica en la ciudad, al reconectarse, Trevor podría aparecer en un lugar inusual y característico de su personalidad, como una azotea después de haberse escondido de la policía, o en una habitación de motel desordenada después de una noche de excesos. Este tipo de apariciones no solo son coherentes con el comportamiento impredecible y extremo de Trevor, sino que también muestran que él continúa con su vida incluso cuando el jugador no está presente, reforzando su individualidad y carácter dentro del juego.

2.3. Caso Aplicado - Análisis de Arthur Morgan en Red Dead Redemption 2

Analizaremos ahora a un personaje que ejemplifica la experiencia que buscamos crear con nuestras técnicas: Arthur Morgan, protagonista y personaje jugable de RDR2. Este personaje es ampliamente reconocido como uno de los más emocionantes y complejos de controlar en los videojuegos.

Seguiremos una estructura similar a la utilizada en el desarrollo de este trabajo, analizando los elementos narrativos y mecánicos por separado, aunque los entrelazaremos cuando resulte más ilustrativo y fidedigno al juego.

Debemos comenzar entendiendo cuál es la experiencia que RDR2 trata de crear, y más específicamente, qué vínculo quiere generar Rockstar entre el jugador y Arthur. El objetivo principal es dar al jugador la experiencia de ser un cowboy, pero esa es la premisa jugable básica del juego, que luego es expandida con una segunda propuesta de experiencia que se desarrolla en paralelo mucho más narrativa y emocional.

La historia de Arthur Morgan gira en torno a la redención, ofreciendo al jugador la oportunidad de convertir a un hombre malo en uno bueno. Esto se apoya en el propio título del juego, Red Dead **Redemption**, así como en los mensajes que transmite la trama y las mecánicas que marcan la evolución del personaje.

Aunque es posible jugar como un personaje malvado, está claro que el juego fomenta el camino del bien moral. Esto se evidencia por varios motivos:

- **Beneficios Jugables:** El juego ofrece beneficios como descuentos en tiendas y una mayor apreciación por parte de otros personajes cuando el honor de Arthur es alto. El honor es una estadística que refleja la moralidad del personaje basada en sus acciones.
- **Inclinación Inicial:** La partida comienza con el medidor de honor ligeramente inclinado hacia el bien, sugiriendo la dirección moral que el juego desea que el jugador tome.

Aunque el motivo por el que el juego permita la posibilidad de ser malvado sea probablemente una cuestión de expectativas con el título, ya que el anterior RDR tenía esa misma posibilidad, también cumple una segunda función: Dar al jugador la libertad

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

de escoger su camino. Esto consigue además que el jugador sienta mucho más real la experiencia, y empatice mucho más al ser, en gran medida, responsable de la dirección que ha tomado Arthur.

Un punto crucial para entender esto es la muerte inevitable del protagonista. En una de las primeras misiones del juego, Arthur exige la devolución de un préstamo abusivo a un hombre enfermo de tuberculosis, quien no puede pagarlo, por lo que Arthur lo golpea. Muchas horas más tarde, a mitad del juego, se revela que Arthur ha contraído tuberculosis, probablemente durante esa misión. Esta revelación muestra las verdaderas intenciones del juego para Arthur, transformando la experiencia en una oportunidad para que el jugador decida cómo terminará la vida del personaje: redimido o no.

2.3.1. Narrativa

La historia de RDR2 sigue a Arthur Morgan y la banda Van Der Linde, un grupo de forajidos que huye de la ley en una versión ficticia de Estados Unidos en 1899, en la que la época del Salvaje Oeste llega inevitablemente a su fin. El jugador toma el control de Arthur Morgan, un hombre duro y capaz, además de ser la mano derecha del líder de la banda, Dutch Van Der Linde. La aventura comienza con la banda se encuentre huyendo de un fracaso en un atraco, perseguida por las autoridades y marcando el inicio de su decadencia.

La decadencia de la banda y el final de una era son elementos constantes en la historia, ya que se ven obligados a reubicarse continuamente debido a bandas rivales y las fuerzas de la ley. Son fugitivos, luchando por mantener su estilo de vida, pero en cada nueva ubicación tiene que dejar atrás partes de su vida y sus valores que los definen con la muerte de distintos miembros de la banda. En particular, Dutch Van Der Linde se vuelve más desesperado e imprudente, y su respeto por los valores que promueve disminuye sensiblemente, lo que influye gravemente en la cohesión del grupo.

Arthur Morgan encarna al cowboy prototípico, estoico y libre. Pero también es una persona que tiene dudas y preocupaciones sobre el futuro que les depara a sus seres queridos y las consecuencias de sus actos. Es un hombre que ha hecho cosas, según él mismo, malas. Pero también es el protector y proveedor de los Van der Linde, una

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

especie de familia para él. A medida que avanza el juego, Arthur comenzará un proceso de retrospectión, valorando su legado, y el hombre en el que quiere convertirse antes de su muerte, algo catalizado cuando avanzado el juego descubre que tiene tuberculosis y llevándole a buscar, en la medida de la posible, una redención.

Caracterización

1. Dimensión Psicológica

La personalidad de Arthur muta a lo largo de la historia, pero manteniéndose fiel a ciertos elementos, independientemente de la moralidad que escoja el jugador para él. Entre ellos vemos en Arthur una lealtad inquebrantable a su banda, ligada a una clara conciencia moral. Aunque el jugador pueda ser malvado, Arthur deja claro en varios momentos que él prefiere evitar la violencia innecesaria, y entiende a la perfección que la vida que lleva les ha causado daño a muchas personas. Arthur también demuestra tener una clara capacidad introspectiva desde el principio del juego con monólogos internos o su costumbre de rellenar un diario con pensamientos y eventos.

También destaca en él una mentalidad estoica y firme ante la vida, el sufrimiento y la necesidad de hacer sacrificios y esfuerzos. Una mentalidad que proyecta en los demás a menudo cuando muchos de sus consejos son de corte estoico, aunque nunca los imponga. Además, presenta una clara ideología progresista para la época, en la que huye de prejuicios de raza y género, aunque tiene un enfoque más pasivo hacia esto, donde de nuevo no trata de imponérselos a nadie. También se mantiene constante su sentido del humor tosco, muy directo y a menudo agresivo hacia aquellas personas que no son de su agrado.

2. Desarrollo de Personaje

Respecto a los elementos que evolucionan a lo largo de la historia, nos encontramos que están todos arraigados en sus características principales: lealtad, conciencia moral y capacidad introspectiva. Son estos elementos los que generan un conflicto interno y un cambio en Arthur. Esto le da una gran profundidad como personaje, le vuelven realista y generan admiración por parte del jugador hacia él. Así, nos encontramos con tres ejes que cambian:

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

a) **Fe Ciega en Dutch - Desilusión con Dutch**

Al inicio del juego, Arthur muestra una lealtad inquebrantable hacia Dutch Van Der Linde, viendo en él una figura paterna y creyendo en su visión. Sin embargo, a medida que Dutch se vuelve más desesperado e imprudente, Arthur empieza a cuestionar sus decisiones y su moralidad. Eventualmente, Arthur se desilusiona completamente con Dutch, viendo en su corrupción y la manipulación que ejerce sobre los miembros de la banda un reflejo de la que ha ejercido sobre él mismo.

b) **Cínico y Desconfiado - Compasivo y Altruista**

Arthur comienza el juego siendo cínico y desconfiado, producto de años de traiciones y dificultades. Pero con el tiempo y especialmente tras su diagnóstico de tuberculosis, Arthur muestra un lado más compasivo y una actitud mucho más altruista, ayudando a aquellos que lo rodean y protegiendo a los más vulnerables, como John Marston y su familia sin buscar ser perdonado, sino hacer lo correcto.

c) **Violento – Pacífico**

Arthur es inicialmente un hombre violento, acostumbrado a resolver problemas con fuerza bruta. A lo largo del juego, empieza a cuestionar la necesidad de tanta violencia y busca alternativas más pacíficas cuando es posible. Esto es especialmente destacable hacia el final del juego, cuando realmente intenta evitar los confrontamientos, aunque es arrastrado a ellos por otros personajes.

3. **Trasfondo**

Es hijo de un padre alcohólico y violento que según el propio Arthur “murió demasiado tarde”, y una madre afectuosa que falleció cuando él era joven. Tras la muerte de su madre y el asesinato de su padre a manos de agentes de la policía, Arthur quedó huérfano. A los 15 años, fue adoptado por Dutch Van Der Linde y Hosea Matthews, quienes lo criaron en la vida delictiva con una filosofía de libertad y justicia y se convirtieron en figuras paternas. En su juventud, conoció y se enamoró de Mary Linton, pero su lealtad a la banda lo llevó a perder esa relación, a pesar de que la seguirá amando el resto de su vida. Arthur también tuvo un hijo, Isaac, con una camarera muy joven, quienes fueron asesinados por unos ladrones por 10 dólares. Este evento dejó

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

en él una profunda cicatriz emocional, que se tradujo en un endurecimiento ante la vida.

También, encontramos muy marcados en Arthur Morgan sus valores:

- a) **La banda es su familia:** Para Arthur, la banda Van der Linde es más que un grupo de forajidos; es una familia. Está dispuesto a morir por ellos y sacrificarlo todo por su bienestar.
- b) **La venganza no vale la pena:** Arthur cree que la venganza es un esfuerzo infructuoso.
- c) **Uso de la Violencia:** Para Arthur, la violencia debe ser fría, necesaria y sin emociones. No se debe ejercer por placer personal o sin una razón justificada. Este principio lo diferencia de otros personajes más sádicos.
- d) **Visión de la vida:** La banda Van der Linde tiene una visión de la vida que considera superior a la civilización. Arthur comparte esta creencia, viendo la vida de forajido como una forma de libertad frente a las restricciones de la sociedad.
- e) **Honestidad:** Aunque vive una vida de crimen, Arthur valora la honestidad en sus interacciones personales, mostrando un sentido de honor en sus tratos.
- f) **Humildad:** A pesar de su habilidad y reputación, se muestra humilde y rara vez busca reconocimiento o admiración de otros.

4. Dimensión Externa

a) Apariencia

Todo en su aspecto transmite poder físico y los efectos de llevar una vida que le obliga a pasar largos ratos al aire libre o verse envuelto en peleas. De complexión robusta y musculosa, es muy alto y corpulento con hombros anchos y brazos grandes, lo que hace que su cuerpo transmita una presencia imponente. Su rostro es de proporciones cuadradas, con una mandíbula fuerte y líneas de expresión marcadas por las inclemencias del tiempo. Por último, tiene el cabello castaño claro, usualmente despeinado o peinado hacia atrás, y una barba que puede variar en longitud, desde corta y recortada hasta espesa y desaliñada

b) **Vestimenta**

Es personalizable. Se pueden comprar atuendos y todos siguen la misma línea: camisas de algodón, chalecos, pantalones de montar y botas de cuero, prendas prácticas para su vida en el salvaje oeste.

c) **Objetos Personales**

En su **campamento** encontramos una multitud de objetos personales que hablan de su pasado y de las cosas que considera importantes, algunos ejemplos son una fotografía de su madre, otra de Mary, su antigua pareja, lo que sugiere que todavía siente algo por ella, y de Hosea, Dutch y él cuando eran jóvenes, dando cuenta de todo el tiempo que llevan juntos.

d) **Herramientas**

Las herramientas a las que tiene acceso Arthur son las prototípicas de un Western, por ejemplo:

- **Armas:** Hay una amplia variedad de armas, cada una útil en distintas situaciones. Por ejemplo, un revolver y rifles para enfrentamientos, y el arco para cazar animales grandes de forma silenciosa.
- **Cuchillo:** es utilizado tanto en combate cuerpo a cuerpo como para tareas de supervivencia.
- **Lazo:** una herramienta esencial para capturar caballos, enemigos y animales.

e) **Forma de Moverse**

Arthur está soberbiamente animado, al punto de que casi todas sus animaciones reflejan perfectamente al personaje. Camina con pasos firmes y constantes, la espalda recta, las manos hacia delante como si estuviese listo para agarrar el revolver en cualquier momento y la mirada al frente. Al correr inclina su cuerpo hacia delante, destacando la anchura de sus hombros. Mientras tanto, cuando el personaje está quieto, menudo coloca su mano en el cinturón o la pistolera o se coloca el gorro. La variedad de animaciones es abrumadora, al punto de que rara vez el jugador se dará cuenta de que haya repetido alguna.

f) **Voz y Forma de Hablar**

La voz de Arthur es áspera, grave y profunda, pero cambia su tono dependiendo de con quién está hablando. El actor de voz Roger Clark hizo un trabajo ampliamente reconocido como uno de los mejores de la industria, ejemplo es ser galardonado con el premio a Mejor Interpretación de The Game Awards en 2018. A la hora de hablar, Arthur demuestra el dialecto y los modismos propios del sur y del oeste de Estados Unidos en esa época, habla con una cadencia pausada y rara vez responde impulsivamente, sino que transmite un razonamiento detrás de lo que dice. Creemos que el motivo para ser así es porque un juego que habla sobre la moral necesita demostrar que el personaje comprende sus circunstancias a un nivel profundo.

Cómo Cuenta la Historia

Hemos explicado en el desarrollo que la forma en la que se cuenta la historia, además de la propia historia, son aspectos fundamentales para potenciar el vínculo entre jugador y personaje. En el caso de RDR2, nos encontramos con una historia que apoya desde varios puntos la experiencia de personaje que ofrece. Así, vemos algunas técnicas y elementos destacados:

1. Focalización

Queremos destacar que el juego cuenta una historia de larga duración, que se desarrolla muy lentamente. Esto trae consigo consecuencias muy directas, como que la gente pueda aburrirse al principio, pero también es probablemente una de las formas más efectivas que tenían los desarrolladores para que la experiencia de personaje que buscaban generar, de una persona que tiene un cambio personal tan grande, funcionase. La historia así se toma mucho tiempo, con ratos a ritmos rápidos y lentos, que como hemos visto es un requisito necesario para poder generar un vínculo. Debemos invertir tiempo. La historia está planteada para que haya una gran identificación entre el jugador y Arthur. Excluyendo el epílogo, que sirve para cerrar la historia de la banda, y hacer de puente con el juego Red Dead Redemption 1 (Rockstar San Diego, 2010), la historia se cuenta exclusivamente desde la perspectiva de Arthur. En todo caso es Arthur el que sabe más cosas que el jugador, pero estas no tienen

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

relevancia para la historia principal, sino que son la biografía de los distintos personajes y él mismo.

También logran esa identificación haciendo que la historia comience colocando a Arthur y al jugador en la misma posición: ninguno estaba presente en el atraco en Blackwater, donde todo se fue al garete y la banda tuvo que huir, llevándolos a sus necesidades actuales. Aunque varios miembros ponen en duda la actuación de Dutch, como ni el jugador ni Arthur estaban presentes, no pueden estar seguros de lo que realmente pasó, introduciendo la duda en ambos. Una duda que irá aumentando durante el resto del juego.

Para generar empatía con Arthur, el juego utiliza varias técnicas narrativas. Destacamos aquí el ritmo al que el trasfondo de Arthur se revela de manera paulatina a través de diálogos, misiones y su diario personal. La naturaleza trágica de su pasado ayuda a dar solidez a su personalidad presente, explicar su ferviente apoyo a Dutch y su forma de ver la vida, y genera empatía en el jugador al controlar a un personaje que ha sufrido tanto. El hecho de que estos detalles sean revelados poco a poco refuerza la imagen de tipo duro, cerrado emocionalmente, que ofrece Arthur. Al irse abriendo poco a poco, el jugador tiene la sensación de estar haciendo verdaderos avances en su relación con Arthur.

Elementos como el diario o los monólogos internos ofrecen un acceso a su faceta más personal, haciendo sentir al jugador otra capa de intimidad con él, que como hemos visto es una de las cualidades deseables en cualquier personaje con el que deseamos establecer un vínculo.

Otra técnica que utiliza la historia para matizar la posición de Arthur es a través de otros personajes, que sirven como contrapuntos a su figura. Aunque a nivel mecánico también genera influencias, eso lo veremos en el análisis de las mecánicas. Aquí queremos hacer referencia a cómo personajes como Micah o Jack sirven para posicionar a Arthur de varias formas.

En concreto, Micah sirve como antítesis a Arthur, explicando a la perfección porque, aunque ambos representan la figura de cowboy que rompe la ley, robando y matando, Micah es un villano, y Arthur un antihéroe. Mientras Micah no es leal y asesina sin

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

remordimientos, Arthur no asesina innecesariamente, y es leal hasta morir. Uno tiene principios, el otro no.

Aunque hay muchos más personajes que cumplen distintas funciones, el último que analizaremos aquí es Jack, el hijo de John Marston. Nos ofrece la posibilidad de ver el lado más paternal de Arthur. Cuando John Marston está ausente, y no provee al grupo, Arthur se vuelve una especie de padre. Esto genera admiración por parte del jugador y muestra un lado más humano suyo al hacerle tratar con un niño.

2. Elementos que Favorecen la Percepción del Jugador Hacia su Personaje

Indicaremos ahora como algunas de las técnicas descritas previamente se emplean para cumplir con las características que favorecen la percepción positiva del personaje.

Genera Admiración haciendo que sea el proveedor de la banda, ser extremadamente competente y capaz de reconocer sus errores; Compasión con su diagnóstico de tuberculosis, pero también con su trasfondo; Atracción de nuevo por ser extremadamente competente, atractivo y una figura de poder; Familiaridad con el paso del tiempo; Homofilia gracias a dejar al jugador tomar decisiones narrativas, como elegir qué responde Arthur e Intimidad con mecánicas como el Diario, donde puede leer sus pensamientos más íntimos.

3. Coherencia de la Experiencia del Personaje

También queremos destacar cómo la narrativa logra generar lo que veíamos como Coherencia de la Experiencia del Personaje a través de la unidad de carácter, acción y propósito. En el caso de RDR2, la narrativa hace muchos esfuerzos en dar una coherencia al juego que coincide con estos tres aspectos, que son apoyados por las mecánicas, como veremos a continuación.

Unidad de carácter: Arthur es un personaje extremadamente coherente consigo mismo, a nivel narrativo y jugable. Su personalidad está atada por unos valores, contruidos a lo largo de su vida, y su forma de actuar también lo está. Además, es fácil para el jugador identificarse con él, ya sea por la posibilidad de influir en la

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

narrativa, como por la temática de la historia, centrada en la redención, un tema con el que los jugadores pueden empatizar profundamente.

Unidad de propósito: Consideramos que RDR2 logra que el jugador comparta las dos prioridades de Arthur: redimirse y proteger a la banda. Las motivaciones detrás de cada una son distintas. En el primer caso, creemos que es porque el jugador admira y siente compasión por Arthur, lo que le impulsa a ayudarlo a redimirse. Esto se logra gracias al trasfondo del personaje, el desarrollo de la historia y la familiaridad e intimidad que el jugador desarrolla con Arthur. La segunda prioridad surge de las técnicas que hacen que al jugador le importe el campamento. La historia establece la importancia del campamento para Arthur, trasladando esa importancia al jugador. Además, el campamento alberga personajes bien caracterizados, auténticos y autónomos, que dependen del jugador, generando un sentido de responsabilidad. Y, aunque dependen del jugador, también le ofrecen recompensas por cuidarles. Lo veremos con más detalle en el siguiente apartado del análisis.

Unidad de acción: Aunque este punto tiene una fuerte influencia mecánica, es importante destacar que Arthur Morgan no puede actuar de manera incongruente con su personaje. No tiene acceso a mecánicas que no coincidan con la ambientación, y en la historia siempre se mantiene fiel a su carácter. Cuando el jugador controla a Arthur, puede realizar acciones esperadas de un cowboy. Un elemento clave es el medidor de honor, que influye en los diálogos de Arthur, su tono al hablar con otros personajes, las respuestas que recibe y el desenlace de la historia. Así, si el jugador se inclina hacia un lado de la balanza moral, el juego reaccionará proporcionalmente, reforzando la coherencia del personaje.

2.3.2. Mecánicas

Nos proponemos extraer de la experiencia mecánica que ofrece RDR2 algunas de las técnicas, o enfoques aplicados a sus mecánicas, que creemos que refuerzan la experiencia de personaje de Arthur Morgan.

Así, primer debemos saber en qué consiste RDR2 a nivel jugable. Es definido por los géneros Sandbox, Mundo Abierto, Acción-Aventura y Western. De los dos primeros géneros inferimos la forma de relacionarse con el mundo que tiene este juego: libertad

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

de movimiento, mucha reactividad y variedad de situaciones por el mundo. Por el tercer género podemos inferir que el juego tiene un componente de historia importante, llevado a cabo a través de misiones, y un uso de mecánicas de distintos tipos de combate como disparos o cuerpo a cuerpo. Por último, el género western indica la ambientación y cómo influye a las demás mecánicas. Es un mundo abierto, pero el jugador se mueve a caballo, andando o subiendo a un tren. No hay coches, o aviones. Además, el mundo tiene forajidos, policías y trenes a vapor, pero no tiene dragones o alienígenas. También indica las herramientas que podría tener el jugador a nivel mecánico; dinamita, revolver, o lazos entre otros.

Con esto, creemos que algunas de las mecánicas más significativas son, en el mismo orden que en el desarrollo:

Personalización del Personaje y la Experiencia

En RDR2, es posible personalizar tanto el aspecto de Arthur como su armamento, siempre dentro de la coherencia de la ambientación y con un coste mecánico. El entorno tiene una influencia significativa en el aspecto de Arthur. Cuando se moja, su ropa también se moja hasta el nivel alcanzado por el agua. Lo mismo ocurre con la nieve y el barro; si Arthur se cae, su ropa quedará manchada. Además, su barba crece con el tiempo y debe afeitarse para mantener su apariencia. Su cuerpo también muestra cambios tras peleas cuerpo a cuerpo o al recibir disparos, afectando su caminar y su apariencia física. Por ejemplo, aparecerán moratones en su cara después de recibir puñetazos.

No es posible personalizar las mecánicas de juego de Arthur; no cuenta con un árbol de habilidades para desarrollar. Esto mantiene una experiencia uniforme y centrada en las capacidades predeterminadas del personaje.

Aunque no se puede personalizar el trasfondo de Arthur, el juego permite cierta personalización narrativa. Las decisiones que toma el jugador en diferentes puntos del juego y los diálogos, aunque no siempre, afectan el desarrollo de la historia. Esta capacidad de decisión culmina en uno de los cuatro posibles finales, ofreciendo una narrativa adaptativa que responde a las acciones del jugador.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Gracias a estas opciones de personalización, el juego consigue que percibamos a Arthur como un personaje mucho más realista y nos vinculemos más con él. Está en consonancia con la ambientación, además de que el mundo le afecta realmente en su aspecto. Elementos dinámicos como el crecimiento de la barba dan una capa de autenticidad extra al juego. Y luego, la opción de personalizar hasta cierto punto permite mejorar la identificación y preocupación del jugador hacia él.

1. Mecánicas que reflejan la caracterización

a) **Estados de Salud:** Esta mecánica se encarga de la gestión de la salud, la resistencia y la concentración de Arthur. Cada uno de estos elementos tiene un núcleo y un anillo.

- **Anillo:** Representa el estado actual de una característica. Un anillo casi vacío indica baja vida, resistencia o concentración, mientras que un anillo completo muestra que están al máximo.
- **Núcleo:** Indica la velocidad de regeneración del anillo. Ambos se agotan con el uso, ya sea por llevar demasiada ropa en el desierto o recibir disparos.

Lo interesante y destacable de esta mecánica es cómo se recargan los núcleos y anillos, resaltando la condición física de Arthur. Por ejemplo, se recargan comiendo, y no todos los alimentos tienen el mismo efecto. Darse un baño o dormir recargará la energía, dependiendo de la duración del descanso. Con esta aproximación a la gestión del personaje, el juego recalca la individualidad y realismo de Arthur, y consigue que sea el jugador el que le “cuida” de forma mucho más realista, reforzando la preocupación del jugador por su personaje.

b) Progreso de Núcleos

Además, estos núcleos pueden mejorarse, incrementando sus valores, a través del juego casual. Si el jugador corre mucho, mejorará la resistencia de Arthur de forma orgánica. En vez de gastar puntos, esta aproximación destaca de nuevo el realismo de Arthur, dándole más credibilidad, además de recompensar la inversión de tiempo, algo fundamental en un juego tan largo.

c) Diálogos

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Hemos visto que en RDR2 el jugador puede dirigir a Arthur hacia el bien o el mal. Una de las mecánicas que más potencia esto, y que probablemente más tiempo habrá consumido al desarrollo, es la de los diálogos. Arthur puede hablar a casi cualquier personaje que se encuentre por el mundo. Al seleccionar a un personaje, se enfoca en él y aparecen dos opciones, Saludar y Provocar. Puede aparecer más en situaciones concretas, y en ocasiones, cuando es un diálogo largo, aparecen opciones para elegir qué responder al interlocutor. Pero el patrón es el mismo, un binomio entre bien o mal, siempre que la situación lo permita. La cantidad de líneas de diálogo distintas que tiene Arthur, y el hecho de que todos los personajes en el mundo respondan de forma única, genera un nivel de inmersión y capacidad de relación con Arthur nunca vista en el medio.

d) **Capacidad del Personaje**

Como indicamos en el desarrollo de este trabajo, un personaje capaz es una elección muy acertada cuando queremos evitar barreras entre jugador y personaje. En el caso de RDR2, Arthur es capaz de superar cualquier situación por sí mismo. Tanto en la narrativa como en el juego se le presenta como un personaje extremadamente competente, que es sobre el que otros personajes se apoyan. Esto genera admiración hacia Arthur, y un sentimiento de superioridad en el jugador por ser él el que lo está controlando.

2. Dinámicas Sociales Generan Percepciones Concretas

RDR2 es un perfecto ejemplo de juego en el que múltiples dinámicas sociales ocurren a la vez, alrededor del jugador, elevando la experiencia de juego. Esto se da dentro de la propia banda, donde encontramos personajes de todos los tipos, aquí dos ejemplos:

a) **La Banda Van der Linde:**

Actúa como un personaje colectivo, dependiente de Arthur. Ofrece un apoyo emocional fundamental para Arthur, además de ser el hub, lugar de descanso y mejora del personaje. El mejor ejemplo es Pearson, el cocinero de la banda. Necesita a Arthur para obtener alimento, pero a cambio prepara estofados que mejoran sensiblemente su salud. Con esto el juego logra hacer compartir al jugador esa responsabilidad que

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Arthur siente hacia el bienestar de la banda, logrando una mayor unión entre personaje y jugador.

b) **John Marston y Sadies Sadler:**

Comienzan como personajes dependientes que acaban terminándose en independientes y compañeros de Arthur, además de ser los personajes en los que más confía hacia el final del juego. Es posible que el proceso de independencia que adquieren, protegidos por Arthur en sus momentos de máxima vulnerabilidad, contribuya a mejorar la percepción de confianza que el jugador tenga hacia ellos.

3. **Reactividad del Mundo**

Además de resultar muy entretenida, la reactividad es necesaria para dar consistencia a la experiencia, y de la misma forma que tenemos un personaje coherente y complejo, tenemos un mundo que realza esas cualidades. Hemos dicho al principio de este trabajo que RDR2 es famoso por su atención al detalle, y aquí queremos dar algunos ejemplos de esto aplicado a la experiencia de personaje.

a) **Diario de Arthur**

Comenzamos con la bitácora del personaje. Los diarios han sido utilizados en muchos juegos como un resumen, pero aquí queremos destacar una característica especial del uso del diario en RDR2. Arthur no solo apunta cosas relacionadas con la historia principal, sino también experiencias derivadas de la exploración casual del jugador. RDR2 es un sandbox con un mundo lleno de detalles y misterios, como una tumba perdida en medio de un bosque, que no necesariamente forman parte de la historia principal. Sin embargo, en muchas ocasiones, Arthur tomará nota de estos descubrimientos y expresará sus opiniones sobre ellos.

Este uso del diario refuerza la personalidad de Arthur al tener más oportunidades de mostrar distintos aspectos de su personalidad. También incrementa sustancialmente la individualidad de Arthur, recordando al jugador que cuando está controlando al personaje, él está consciente. Al dar peso a la cualidad de persona individual de Arthur, el jugador probablemente se tome más en serio al personaje, sienta más empatía y valide más sus emociones, fortaleciendo así el vínculo entre ambos.

b) **Vida en el Campamento**

Arthur tiene como motivación existencial la identificación de la banda con su familia, y su lealtad a la familia hasta la muerte. Por ello es fundamental que el juego tenga un campamento, que es en esencia su casa, que se sienta vivo. Todo lo que consiga que el jugador se sienta como en casa apoya que esté de acuerdo con las prioridades de Arthur. Así, el campamento está lleno de eventos aleatorios característicos de cada personaje, a veces individuales como encontrarse a Pearson borracho, a veces en grupo, como una fiesta nocturna donde todos cantan. Detectamos tres características de estos eventos que consideramos muy efectivas:

- A. **Celebraciones del Campamento:** A veces no se pueden realizar misiones porque el campamento está celebrando algo. Esto pone el foco en la banda, no en el jugador, haciendo que el mundo se sienta más autónomo y real.
- B. **Eventos Independientes de Arthur:** No todos los eventos tienen que ver con Arthur. Por ejemplo, pueden estar peleando dos personajes. Arthur puede intervenir o no, pero si no lo hace, nadie se daría cuenta de su presencia, lo que refuerza la autenticidad de las interacciones en el campamento.
- C. **Variedad de Eventos:** La variedad es fundamental. Aunque los eventos a veces puedan parecerse, nunca o prácticamente nunca son los mismos, lo que mantiene la frescura y realismo del entorno.

4. **Mecánicas que Reflejan Técnicas Narrativas**

Por último, queremos destacar algunas decisiones mecánicas que apoyan la narrativa del juego.

a) **Tiempo de Juego**

El juego funciona como un plano secuencia continua, en el que no pasa un día sin que el jugador controle a Arthur. No hay saltos temporales significativos; cada momento consciente de Arthur es manejado por el jugador. Los únicos cortes son las cinemáticas, que generalmente ocurren en espacios temporales cortos, como durante una conversación. Esto refuerza enormemente la identificación del jugador con el

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

personaje de forma inconsciente y destaca lo gradual que es el cambio en Arthur Morgan. No se perciben cambios bruscos de un minuto a otro, sino que se aprecian al mirar varias horas de juego hacia atrás, mostrando una evolución natural y pausada.

b) **Medidor de Honor**

El medidor de honor cambia muy lentamente, lo cual es lógico en un juego extenso y coherente con los profundos cambios que una persona experimenta a lo largo del tiempo. Prácticamente todas las acciones de Arthur influyen en su honor. Además, destacamos la decisión de que empiece inclinado hacia el bien, dando a entender cuál es la expectativa del desarrollador con el estilo de juego del jugador.

c) **Misiones secundarias**

Las misiones secundarias son cruciales para el desarrollo del personaje de Arthur, aunque son completamente opcionales. Están llenas de riqueza narrativa y algunas consisten simplemente en mantener diálogos significativos. El hecho de que sean opcionales dice mucho del diseño del juego: no obliga a los jugadores a vivir estas experiencias, pero ofrece recompensas de alta calidad para quienes deciden explorarlas. Estas misiones desarrollan múltiples facetas de Arthur, son extremadamente variadas y muchas veces giran en torno a personajes importantes para él, aunque no necesariamente para la trama principal en ese momento. No completar estas misiones también tiene efectos en la historia principal, lo que eleva su peso e importancia en el juego.

d) **Relación con el Entorno**

Todo el juego mantiene el mismo ritmo que la historia y la vida de Arthur. Los diálogos no se pueden saltar, los objetos deben ser recogidos de uno en uno de los armarios, y el viaje rápido es unidireccional y tiene un costo. Estas mecánicas refuerzan la sensación de realismo y coherencia, obligando al jugador a vivir el ritmo pausado y detallado del mundo en el que sucede la historia.

2.4. Diseño de Personaje – Sadie Adler.

En el Anexo 2 puede encontrarse una propuesta de diseño de personaje para una nueva entrega de la IP Red Dead Redemption. Hemos decidido diseñar una experiencia controlando a Sadies Adler, uno de los personajes secundarios más apreciados e importantes de Red Dead Redemption 2. Las características principales de esta propuesta de diseño son:

1. Redención como proceso de abandonar la venganza. Sadie está obsesionada al principio del juego con vengar el asesinato de su marido, y termina el juego aceptando una nueva vida sencilla lejos de la violencia, acompañada de nuevos seres queridos.
2. Opuesta a la desintegración de la banda en Red Dead Redemption 2, Sadie formará su propia banda, que se adaptará al final del Salvaje Oeste cambiando de ser un grupo de forajidos a una comunidad rural.
3. No fallecimiento de Sadie al finalizar el juego. Marcando un nuevo destino para los protagonistas de la IP menos trágico.

3. Contribuciones

En este estudio pretendemos identificar una serie de técnicas narrativas y mecánicas que permitan diseñar de manera más efectiva experiencias de juego centradas en personajes con un profundo desarrollo narrativo y emocional. Los personajes, como pilar fundamental del juego, requieren de técnicas específicas para lograr una inmersión y conexión emocional con los jugadores. Aunque, dada la naturaleza interpretativa del campo siempre es posible encontrar más, hemos recopilado una cantidad significativa de técnicas de diversas fuentes.

Hemos logrado identificar y organizar una variedad considerable de elementos, matices y consejos para desarrollar personajes en profundidad. Estos hallazgos proporcionan una lista de elementos clave para analizar personajes, orientando el diseño y ofreciendo consejos prácticos para el desarrollo de esos elementos.

Queremos destacar la interrelación entre las fuentes. La coherencia encontrada al comparar diferentes técnicas y enfoques y ver que se apoyan entre ellas nos brinda confianza en la validez de nuestras conclusiones. Creemos que este alineamiento refuerza la solidez de nuestro trabajo.

Esperamos que este trabajo sirva para facilitar y explicar el funcionamiento y desarrollo de este tipo de experiencias en el medio del videojuego, y facilite la investigación y recopilación de más técnicas.

En resumen, creemos que nuestro estudio ofrece una forma exhaustiva de abordar el diseño de personajes, permitiendo identificar qué aspectos pulir, qué fallos corregir y qué elementos potenciar.

4. Conclusiones

Hemos alcanzado los objetivos propuestos al proporcionar un marco teórico y práctico que incluye una recopilación sistematizada de técnicas de diversas fuentes

Respecto a las limitaciones, hemos encontrado varias. En concreto la variabilidad en la terminología utilizada por diferentes estudios y la falta de acceso a análisis detallados de múltiples juegos y sus personajes. Haciendo que uno de los mayores desafíos que enfrentamos sea sintetizar y organizar en un único texto todas las técnicas y consejos encontrados. A pesar de que muchas de estas fuentes abordan temas similares, la terminología y enfoque varían, lo que requiere una labor meticulosa de selección y agrupación de información. Este proceso implica no solo extraer y citar correctamente cada elemento, sino también asegurar que todos los componentes tengan coherencia y sentido en conjunto.

Estas limitaciones subrayan la necesidad de una bibliografía más específica y abundante sobre los *Character Experiences* y ejemplos concretos aplicando y analizando estos principios de diseño. También, la popularización de algún método de medición del rendimiento de estas experiencias y sus técnicas.

Para futuras investigaciones, nos interesa seguir analizando el gameplay de una variedad de juegos que ofrezcan esta experiencia, para identificar una mayor variedad de técnicas comunes y comprender mejor las diferentes técnicas y especializadas utilizadas por distintos estudios de desarrollo de videojuegos. Esto permitiría un enfoque más holístico y detallado en la identificación y aplicación de técnicas de diseño de personajes.

En concreto, proponemos la creación de una base de datos de ejemplos prácticos y la elaboración de guías y plantillas que faciliten la implementación de estas técnicas en el desarrollo de videojuegos, con el objetivo de facilitar la creación y mejorar la calidad narrativa y emocional de los personajes en la industria.

5. Bibliografía

- Abbasi, A. Z., Ting, D. H., & Hlavacs, H. (2017). Engagement in Games: Developing an Instrument to Measure Consumer Videogame Engagement and Its Validation. *International Journal of Computer Games Technology*, 2017, 7363925. <https://doi.org/10.1155/2017/7363925>
- Aertsen, V. (2017). *Sympathy for fictional characters: an examination of the factors involved from a social psychology and cognitive film theory perspective*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:55505050>
- Bennett, B. T. (2012). *Virtual into Verisimilitude: Videogames' Ability to Induce Empathy*.
- Bernstein, J. (2018, 11 de marzo). Creating strong video game characters [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4mgK2hL33Vw&t=2480s>
- Bopp, J. A., Müller, L. J., Aeschbach, L. F., Opwis, K., & Mekler, E. D. (2019). Exploring Emotional Attachment to Game Characters. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 313–324. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347169>
- Bowman, N. D., Oliver, M. B., Rogers, R., Sherrick, B., Woolley, J., & Chung, M.-Y. (2016). In control or in their shoes? How character attachment differentially influences video game enjoyment and appreciation. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8(1), 83–99. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.83_1
- Bowlby, J. (1982). Attachment and loss. Vol. 1: Attachment (2nd ed.). Basic Books. (Trabajo original publicado en 1969).
- Christoph, K., Dorothée, H., & Peter, V. (2009). The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception. *Communication Theory*, 19(4), 351–373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245–264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Finding Flow: The Psychology of Engagement With Everyday Life* (p. 144).
- Cuff, B. M. P., Brown, S. J., Taylor, L., & Howat, D. J. (2016). Empathy: A Review of the Concept. *Emotion Review*, 8(2), 144–153. <https://doi.org/10.1177/1754073914558466>
- Definición de inmersión. (2024, 15 de abril). DeVuego GamerDic. Recuperado de <https://www.devuego.es/gamerdic/termino/inmersion>
- Eisenberg, N., & Eggum, N. D. (2009). Empathic Responding: Sympathy and Personal Distress. In *The Social Neuroscience of Empathy* (pp. 71–84). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262012973.003.0007>
- Ferchaud, A. (2024). Identification and Parasocial Relationships With Video Game Characters. In *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1469>
- Galán, E. (2007). FUNDAMENTOS BÁSICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PARA MEDIOS AUDIOVISUALES. *CES Felipe II*.
- Gilligan, V. (Creador). (2008-2013). *Breaking Bad* [Serie de televisión]. AMC.
- Hefner, D., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2007). Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment (pp. 39–48). https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1_6
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry: Journal for the Study of Interpersonal Processes*, 19, 215–229.
- Hunicke, R. (2005). The case for dynamic difficulty adjustment in games. *ACM International Conference Proceeding Series*, 265, 429–433. <https://doi.org/10.1145/1178477.1178573>

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI Workshop - Technical Report, 1*.
- Klimmt, C., Hefner, D., Vorderer, P., Roth, C., & Blake, C. (2010). Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions. *Media Psychology, 13*(4), 323–338. <https://doi.org/10.1080/15213269.2010.524911>
- Lewis, M. L., Weber, R., & Bowman, N. D. (2008). “They May Be Pixels, But They’re MY Pixels:” Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games. *CyberPsychology & Behavior, 11*(4), 515–518. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0137>
- List of best-selling video games. (2024, 4 de marzo). Wikipedia. Recuperado el 11 de marzo de 2024 de https://simple.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_best-selling_video_games&oldid=9394056
- Mallon, B., & Lynch, R. (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games. *Simulation & Gaming, 45*(4–5), 508–527. <https://doi.org/10.1177/1046878114553572>
- Pagulayan, R., Gunn, D., Hagen, J., Hendersen, D., Kelley, T., Phillips, B., Guajardo, J. J., & Nichols, T. (2017). Applied User Research in Games. In *The Wiley Handbook of Human Computer Interaction Set, Volume 1, First Edition* (First, Vol. 1, pp. 299–346). John Wiley & Sons Ltd. <https://www.microsoft.com/en-us/research/publication/applied-user-research-in-games/>
- Pink, H. (2019, 6 de marzo). Snap to character: Building strong player attachment through narrative [Video]. GDC. <https://www.youtube.com/watch?v=YyQfP1GjdJ8>
- Rain, M., & Mar, R. A. (2021). Adult attachment and engagement with fictional characters. *Journal of Social and Personal Relationships, 38*(9), 2792–2813. <https://doi.org/10.1177/02654075211018513>
- ROVIRA, J. (2019). *THE PSYCHOLOGY BEHIND FICTIONAL CHARACTERS AND THEIR CREATION*. Universitat de Barcelona.
- Red Dead Redemption 2 charts. (n.d.). Steam DB. Recuperado el 11 de marzo de 2024, de <https://steamdb.info/app/1174180/charts/#all>

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Red Dead Redemption 2. (n.d.). Metacritic. Revisado el 11 de marzo de 2024, en <https://www.metacritic.com/game/red-dead-redemption-2/>

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780080919171>

Silver, N., & Slater, M. D. (2019). A safe space for self-expansion: Attachment and motivation to engage and interact with the story world. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(11–12), 3492–3514.

Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. *Computers in Human Behavior*, 55, 1030–1038. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012>

Szolin, K., Kuss, D. J., Nuyens, F. M., & Griffiths, M. D. (2023). “I am the character, the character is me”: A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames. *Computers in Human Behavior*, 143, 107694. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>

Take-Two Interactive. (2023). Take-Two Interactive Software, Inc. Informe Q3 2024. Recuperado el 11 de marzo de 2024 de <https://ir.take2games.com/static-files/c54c669f-05f9-414c-9be6-484c38d6bbf9>

The 10 best-selling video games of all time. (2024, 9 de febrero). IGN. Recuperado el 11 de marzo de 2024 de <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>

Tinwell, A., Grimshaw, M., Nabi, D. A., & Williams, A. (2011). Facial expression of emotion and perception of the Uncanny Valley in virtual characters. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 741–749. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.018>

Tobón, D. J. (2019). Empathy and Sympathy: Two Contemporary Models of Character Engagement. In L. T. and L. S. Carroll Noël and Di Summa (Ed.), *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures* (pp. 865–891). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_37

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

- Turkay, S., & Kinzer, C. (2016). The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6, 1–25. <https://doi.org/10.4018/ijgcms.2014010101>
- Tyack, A., & Wyeth, P. (2017). Exploring relatedness in single-player video game play. *Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 422–427. <https://doi.org/10.1145/3152771.3156149>
- van Vugt, H. C., Hoorn, J. F., Konijn, E. A., & de Bie Dimitriadou, A. (2006). Affective affordances: Improving interface character engagement through interaction. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64(9), 874–888. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2006.04.008>
- Vandewalle, A., Malliet, S., & Demoen, K. (2023). Playing with Character: A Framework of Characterization in Video Games. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120231179496>
- Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design, dynamics, experience (DDE): An advancement of the MDA framework for game design. In O. Korn & N. Lee (Eds.), *Game dynamics* (pp. 47-66). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3
- Westerside, A., & Holopainen, J. (2019). SITES OF PLAY: LOCATING GAMEPLACE IN RED DEAD REDEMPTION 2. *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*.

6. Ludografía

Bethesda Game Studios. (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim [Videojuego]. Bethesda Softworks.

BioWare. (2007). Mass Effect [Videojuego]. Electronic Arts.

CD Projekt Red. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt [Videojuego]. CD Projekt.

Crystal Dynamics. (2013). Tomb Raider [Videojuego]. Square Enix.

Fullbright. (2013). Gone Home [Videojuego]. Fullbright.

Giant Sparrow. (2017). What remains of Edith Finch [Videojuego]. Annapurna Interactive.

Naughty Dog. (2009). Uncharted 2: Among Thieves [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. (2013). The Last of Us [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Quantic Dream. (2010). Heavy Rain [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

Rockstar Games. (2013). Grand Theft Auto V [Videojuego]. Rockstar Games.

Rockstar Games. (2018). Red Dead Redemption 2 [Videojuego]. Rockstar Games.

Rockstar San Diego. (2010). Red Dead Redemption [Videojuego]. Rockstar Games.

Santa Monica Studio. (2018). God of War [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.

Square Enix. (1999). Final Fantasy VII [Videojuego]. Square Enix.

Square Enix. (2016). Final Fantasy XV [Videojuego]. Square Enix.

Supergiant Games. (2020). Hades [Videojuego]. Supergiant Games.

Telltale Games. (2012). The Walking Dead [Videojuego]. Skybound Games.

7. Anexos

7.1. Anexo 1 – Lista de Técnicas

Lista de técnicas sin explicación, a modo de lista para facilitar su uso.

1. Técnicas Narrativas

a) Caracterización

A. Dimensión Exterior

- Apariencia
- Nombre
- Objetos
- Estilo de comunicación
- Sus actos

B. Dimensión Psicológica

- Trasfondo del Personaje
- Profundidad de la Personalidad
- Cómo reacciona
- Ambientación Narrativa
- Pertenencia a un grupo

b) Coherencia de la Experiencia del Personaje

A. Caracterización

B. Propósito

C. Acción

c) Cómo contar la historia

A. Invertir Tiempo en el Vínculo

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

- B. Paridad Emocional y Motivacional
- C. Equilibrio entre Pragmatismo y Emoción
- D. Apoyar la Emergencia del Carácter

d) **Elementos que favorecen la percepción del jugador hacia su personaje**

- A. Aprobación
- B. Admiración
- C. Compasión
- D. Atracción
- E. Familiaridad
- F. Homofilia
- G. Intimidad
- H. Principios Psicológicos
 - Sesgo de Correspondencia
 - Impacto de las Primeras Impresiones

2. Mecánicas

a) **Personalización del Personaje y la Experiencia**

- A. Personalización de Mecánicas
- B. Personalización Estética
- C. Personalización Narrativa
- D. Oportunidades para Re-Personalizar Avatares Durante el Juego
- E. Opciones de Personalización Coherentes con la Realidad del Juego
- F. Coste Mecánico de la Personalización
- G. Personalización Dinámica del Personaje

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

b) **Mecánicas que reflejan la caracterización**

- A. Movimiento
- B. Estadísticas
- C. Habilidades Generales
- D. Habilidades Únicas
- E. Decisiones
- F. Capacidad del Personaje

c) **Dinámicas Sociales Generan Percepciones Concretas**

- A. Dimensión Social
 - Independiente
 - Dependencia de otros hacia él
 - Un individuo depende de él
 - Acompañado
 - Dependiente

d) **Reactividad**

- A. Reactividad del y al Entorno
- B. Reacciones de los NPC
- C. Cambios en el desarrollo de la historia

e) **Mecánicas que Reflejan Técnicas Narrativas**

- A. Diarios
- B. Posibilidad de Posicionarse Moralmente
- C. Elección de Diálogos
- D. Elección de Acciones

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

- E. Focalización Narrativa
- F. Tiempo con el Personaje
- G. Aparición del Personaje al Reconectarse
- H. Significación del Entorno

7.2. Anexo 2 – Diseño de Personaje Propuesto – Sadie Adler

Descripción en detalle de las propuestas para un nuevo personaje diseñado para encajar en un juego de la IP Red Dead Redemption.

Bases de la Experiencia de Personaje en Red Dead Redemption

El personaje será Sadie Adler. Debe girar en torno a la redención, entendido no como ser salvado por Dios, sino recuperar el honor y orgullo:

1. En RDR2 es a través de la familia de Arthur, que es la Banda.
2. En RDR1 es a través de la familia directa, madre e hijo de John Marston.

Proponemos tratar la redención como un proceso basado en perdonarse a uno mismo y aceptar una nueva vida dolorosa. Aunque se hayan cometido errores, pesa más la percepción propia que el pasado éticamente reprobable del personaje. Sadie no tiene un pasado oscuro, al contrario, tiene un pasado común como granjera, y no es hasta que asesinan a su marido que busca venganza. Su obsesión por la venganza es algo que vivirá también el jugador, y serán esos elementos los que afecten a su propio juicio e inicien el viaje hacia el perdón.

El fin de la época del viejo oeste siempre funciona como un elemento de presión y caracterización del juego. En este caso, se mantendría igual. Planteamos el juego ocurriendo a la vez que RDR1, aunque en un espacio separado. La historia giraría en torno a dejar definitivamente atrás la vida de forajido, ofreciendo una respuesta a la pregunta “Qué hay más allá de la vida de forajido” dentro de la IP.

RDR2 utiliza la fragmentación de la banda como metáfora del avance y estado de la historia. En esta nueva entrega, se trataría el tema de la creación de una nueva banda.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

En resumen, la nueva vida en el salvaje oeste, con una banda que funciona lista para los nuevos tiempos: Una comunidad.

Además, el final del juego no traería la muerte de la protagonista, al contrario de lo que han hecho los juegos anteriores. Aunque esto es un tema controversial, porque muchos jugadores relacionan la experiencia Red Dead Redemption con la muerte apoteósica del personaje al final, creemos que iría a favor de la experiencia pretendida que no termine con la muerte de Sadie. Igualmente, este es el punto más cuestionable en nuestra opinión, por las fuertes connotaciones de la saga. De ser aceptado por los jugadores, podría ser muy apreciado por la comunidad.

Diseño de Personaje: Sadie Adler

Comenzaremos describiendo al personaje del que partimos. Tiene un trasfondo muy específico: Antes de los eventos del juego, vivía una vida pacífica con su marido en una pequeña granja. Su vida cambió drásticamente cuando su hogar fue atacado por la banda de O'Driscoll, resultando en el asesinato de su esposo. Este traumático evento fue el catalizador que la transformó de una granjera a una implacable cazarecompensas y miembro clave de la banda Van der Linde. Su deseo de venganza y justicia impulsa muchas de sus acciones a lo largo del juego.

Al finalizar RDR2, después de la disolución de la banda Van der Linde, Sadie Adler emerge como una cazarecompensas independiente y respetada. Decide seguir adelante con su vida, dedicándose completamente a su nueva carrera. Su último encuentro con John Marston implica ayudarlo en su lucha final contra Micah Bell. Después de la confrontación, Sadie decide continuar su camino como cazarecompensas.

Aquí recogería el testigo el jugador, al comenzar esta nueva etapa de su vida.

Narrativa

No desarrollaremos un guion en detalle, pero sí explicaremos los puntos clave de la narrativa que proponemos. A nivel narrativo, habrá dos hilos conductores:

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

1. **Sadie sigue buscando venganza.**

Asesina a todos los forajidos y delincuentes que encuentra, cumpliendo la labor de cazarrecompensas. Al contrario de lo que ella espera, matar a todos esos forajidos no consigue saciar su sed de venganza y, al contrario, la vuelve más violenta. Llega a cometer excesos. A partir de cierto punto, entenderá que no se siente realizada por esto, y comenzará a reflexionar sobre su papel y qué sentido tiene su vida. Aquí entrará en juego el segundo hilo conductor, que se habrá estado desarrollando en paralelo.

2. **Se forma una nueva banda poco a poco.**

Al principio es algo involuntario. Conoce a personas que han pasado por situaciones parecidas a ella, y no puede negarles el cobijo. Así, el grupo empieza a crecer hasta formar una banda. A medida que avanza la historia, la banda adquiere personalidad en sí misma, y se convierte en el nuevo refugio de Sadie. El juego finalizaría con el establecimiento de la banda en algún lugar seguro, donde puedan vivir trabajando el campo, en un término medio entre el salvaje oeste y la civilización de ciudad.

Comenzaremos ahora con las características que ofrecerá el juego para desarrollar este personaje y su experiencia asociada, siguiendo las técnicas recopiladas en este trabajo.

1) **Caracterización**

a) **Dimensión Exterior:** Pretendemos generar la impresión de un personaje endurecido, que aparente ser fuerte pero que, además, ha sido curtido por la vida, reflejando su pasado trágico.

A. **Apariencia:** Es una mujer blanca, de complexión media y fuerte. De cabello rubio, normalmente lo lleva recogido resaltando la practicidad de su peinado. Sus rasgos faciales son marcados, con cicatrices en el rostro y una mirada muy penetrante. Su vestimenta corresponde con la de un cazarrecompensas, destacando abrigos gruesos, sombreros de ala ancha y botas.

B. **Objetos:** Destacamos en ella desde RDR2 su pañuelo al cuello. También un cinturón de herramientas, donde lleva un arma y lazo y un sombrero. Para

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

reforzar su trasfondo y búsqueda de venganza, podría llevar con ella recuerdos de su vida pasada, como fotos de su esposo y su rancho.

- C. **Estilo de comunicación:** La voz de Sadie es áspera y resonante, con un timbre rasposo que refleja su personalidad endurecida. Suele hablar de forma directa y sin rodeos, con un marcado acento del oeste americano. No suele usar sutilezas al expresar sus opiniones y sus palabras a menudo están cargadas de emociones palpables. Usa jerga o insultos cuando la situación lo requiere.
- D. **Forma de Moverse:** Sadie se mueve con firmeza. Aunque tiene un cuerpo más delgado que sus contrapartidas masculinas, tiene una figura esbelta, y sus animaciones deben reflejar su disposición a estar alerta. Anda siempre erguida, incluso en conversaciones distendidas. Al sentarse se sienta de forma relajada, dejándose caer en la silla con las piernas abiertas. En reposo, adoptará posturas como una mano sobre el revolver, o los brazos en jarra.

b) Dimensión Psicológica

- A. **Personalidad y Valores:** Sadie tendrá una independencia más marcada que Arthur respecto a su jugador. Esto es porque tiene una personalidad mucho más temperamental y volátil, que refuerza mucho su autonomía. Sadie Adler es, ante todo, libre de los demás. Su obsesión con la venganza la volverá rencorosa fácilmente con otros personajes, además de cruel con sus enemigos y muy temeraria. Estas características la llevarán en ocasiones a situaciones extremas en las que no querría estar, y servirán como aviso de que debe cambiar su forma de vivir.

También es muy leal a sus seres queridos, aunque le costará desarrollar ese tipo de relaciones por ser extremadamente desconfiada. En la intimidad, demuestra tener un sentido del humor muy rudo, cariño por los objetos que representan momentos e inteligencia emocional cuando se trata de otras personas.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Evolución Personalidad: Es necesario que su personalidad se desarrolle, para dar realismo a la experiencia y sensación de progreso, además de encajarlo con el avance de la historia. Poco a poco logrará ser menos rencorosa, dándose cuenta de el peligro que le supone a otras personas y a ella misma. Por los mismos motivos, será menos impulsiva, y pensará más en el bienestar de los demás que en sus propios intereses. El conflicto interno que marcará esta evolución estará definido por el concepto “Es libre de lo que el mundo piense de ella, pero no de sus propios demonios.”

B. Ambientación Narrativa: Se aprovechará la ambientación, asfixiante para un cazarrecompensas que depende de la existencia de los forajidos, del final del Salvaje Oeste. Servirá como paralelismo del final de las posibilidades de saciar su venganza.

C. Pertenencia a un grupo: En este caso, Sadie no tendrá un grupo, pero lo irá formando poco a poco. Este es un cambio fundamental respecto a la experiencia de RDR2. Se caracterizaría por la apertura paulatina a este nuevo grupo.

2) Coherencia de la Experiencia del Personaje

Para lograr este punto, sobre todo el de propósito, debemos tener en cuenta dos principios.

- a) El jugador debe querer castigar a los delincuentes, principalmente en la primera mitad del juego. Esto podría lograrse haciendo que sean los delincuentes y personajes malvados los que van a por Sadie en muchas ocasiones, mostrando al jugador los beneficios que genera para la sociedad atrapar a delincuentes en forma de agradecimiento de policía, familias... También, convertir el castigo a los delincuentes en una forma de proteger a la banda servirá para reforzar ambos puntos a la vez.
- b) El juego no debe convertir la dinámica Buscar Venganza – Formar una Banda como elecciones excluyentes. Puede haber momentos de especial intensidad dramática, en la que el jugador tiene que elegir entre ambos caminos, pero en

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

general ambas dinámicas deben ser compatibles. Ganando la segunda dinámica protagonismo a medida que avanza la historia.

Además, debemos mantener la coherencia con la época en la que se ambienta el juego, con las capacidades de Sadie y respetar las decisiones del jugador. Solo así lograremos mantener la coherencia de caracterización, propósito y acción.

3) **Cómo contar la historia**

En este sentido, mantendremos la esencia y características de RDR2. El juego será largo, con una historia de desarrollo lento, en el que Sadie Adler cambiará poco a poco, marcada por el desarrollo de la historia y las decisiones del jugador. El jugador solo verá el juego a través de los ojos de Sadie, para reforzar más la identificación.

Además, iniciaríamos el juego con alguna secuencia que establezca a Sadie y al jugador en igualdad de condiciones: Ambos saben lo mismo sobre su situación actual, y tienen los mismos propósitos. Proponemos ofrecer al principio un resumen del personaje de Sadie en RDR2, y comenzar la historia con el comienzo del desmantelamiento de una banda de delincuentes con una estructura que Sadie no conoce. Tendrá que empezar de cero con ellos, poniéndola al mismo nivel que el jugador. Además, para generar rencor hacia esa banda, podría hacerse que el juego comience con un acto especialmente vil de esa banda hacia ella, como el asesinato de un nuevo ser querido que desencadene los peores demonios de Sadie.

Se mantendrían los principios de diseño de invertir largos espacios de tiempo en la relación Sadie-Jugador, haciendo que Sadie pueda hacer actividades más contemplativas, como juegos de mesa, cazar o pescar. Esto refuerza la coherencia narrativa, genera inmersión y ofrece momentos de distensión en los que el jugador se familiariza con Sadie.

Por último, habrá que diseñar e implementar una variedad de situaciones que refuercen la emergencia del carácter de Sadie. Situaciones en las que ella pueda reflexionar sobre sus propias emociones, pensamientos, revelar detalles de su pasado como anécdotas... de forma casual y no obligatoria para la experiencia. Esto podría suceder en esos momentos de distensión, en misiones secundarias o por la propia

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

emergencia del mundo, con encuentros inesperados, como un antiguo amigo de la infancia. Por ejemplo, una misión secundaria podría consistir en rastrear a un forajido de los O'Driscoll que abandonó la banda, pero participó en el asalto a su casa y consecuente asesinato de su marido. Al encontrarle, verá a un hombre que se dedica al campo, con una familia recién formada. Y tendrá que decidir si vengarse o dejarlo pasar. Podría haber un diálogo con el propio hombre, o sus familiares. Que fuese una misión secundaria además reforzaría la sensación de identidad del jugador con esa decisión.

4) Elementos que favorecen la percepción del jugador hacia su personaje

Debemos conseguir que Sadie genere en el jugador las reacciones que indicamos mejoran sensiblemente su percepción. La Aprobación se logrará alineando el sentimiento de supervivencia de Sadie con el del jugador, además de convertirla en una proveedora de la banda en formación; esto también servirá para generar Admiración hacia ella, sumándolo a su trasfondo de superación de adversidades; ese mismo trasfondo ayudará a generar Compasión, además de su búsqueda del sentido de su vida y dudas sobre la venganza. Estos elementos le dan humanidad, autenticidad y es de esperar que generen esa emoción; respecto a la Atracción, Sadie es una mujer competente, atractiva físicamente. Creemos que es un personaje interesante, lo suficiente para generar esa atracción que mejora la opinión de sus jugadores sobre ella; con la Homofilia esperamos que, igual que en RDR2, la creación de un tiempo distendido significativo con ella sea suficiente para generar esa reacción; al igual, opinamos que la Intimidad se conseguirá de la misma manera, con las revelaciones de anécdotas y pensamientos.

Mecánicas

a) Personalización del Personaje y la Experiencia

A la hora de ofrecer personalización del personaje, mantendremos las convenciones de RDR2 al considerar que es suficientemente efectivo en ese apartado. Aquí incluimos la personalización de mecánicas, estética, narrativa y dinámica del personaje.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

Respecto a la personalización narrativa, se hará utilizando de nuevo el medidor de honor por ser una herramienta eficaz para dirigir los actos del jugador como se ha visto en RDR2, y ser un emblema de la IP que no puede ser modificado o eliminado a la ligera. También habrá toma de decisiones, ya sea en diálogos o decidir cómo responder a una situación. Por ejemplo, perdonar la vida a alguien, o no hacerlo.

b) **Mecánicas que reflejan la caracterización**

Se mantendrán las convenciones de la IP. Las mismas mecánicas de movimiento, desarrollo de estadísticas y habilidades. Creemos que esto ya funciona eficientemente para reforzar la experiencia pretendida.

c) **Campamento como Generador de Dinámicas Sociales**

Junto a la inversión de tiempo y distensión como métodos para conocer a Sadie, consideramos que la mecánica más importante en el juego para generar la experiencia propuesta es el campamento y la banda que habitará en él.

El campamento debe convertirse gradualmente en un lugar indispensable para Sadie. Sin embargo, no debe ser una carga para ella. En lugar de limitarla, el campamento debe ofrecer elementos que le permitan superar nuevos obstáculos que antes no podía. Así, Sadie nunca se verá perjudicada por el desarrollo del campamento, sino que se beneficiará de él. Además, su progreso debe ser realista y satisfactorio.

De esta manera, el jugador valorará el campamento como un lugar importante. Además, tanto el jugador como Sadie verán la nueva banda de manera positiva, lo que unificará sus opiniones. Esto hará que la experiencia sea más realista y que el jugador desarrolle un vínculo emocional más fuerte. Todo esto busca que el jugador se sienta lo más conectado posible con Sadie.

Además, los miembros del campamento serán dependientes de Sadie para sobrevivir, aunque puedan ir ganando independencia poco a poco. Con esto generaremos una sensación de responsabilidad del jugador hacia la nueva banda.

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

De acuerdo con la teoría vista en el desarrollo, el objetivo es generar una dinámica social de interdependencia entre el jugador-Sadie y el campamento. Esta interdependencia será, como hemos visto, mecánica, destacando la dependencia del campamento hacia Sadie. Pero a medida que avance, ganará independencia y se volverá más útil para Sadie. Además, se le debe otorgar un gran peso emocional, a través de mecánicas distintas que le den vida, como vimos que sucedía en RDR2 con la banda Van der Linde.

d) **Reactividad**

En este sentido, creemos que lo ideal sería repetir lo conseguido con RDR2. La reactividad extrema del entorno, jugable y narrativo. Contamos aquí los NPC y la posibilidad de influir en la historia.

Destacamos el campamento. Igual que en RDR2, debe sentirse vivo, independientemente del jugador. El jugador debe sentir que puede perderse cosas si no está ahí. Además, como el campamento se irá ampliando con nuevos integrantes, debe notarse la posibilidad de nuevas incorporaciones, y estas nuevas incorporaciones deben tener reacciones y desarrollos coherentes con su situación. Por ejemplo, una fiesta de bienvenida, o aniversario por llevar un determinado tiempo en el campamento.

e) **Mecánicas que Reflejan Técnicas Narrativas**

Por último, queremos hacer un repaso a varias de las mecánicas que debería tener el juego que reflejen la experiencia narrativa deseada.

A. **Campamento:** Hemos indicado la relación de interdependencia y la reactividad que debe transmitir, pero queremos especificar dos elementos más que consideramos fundamentales para que se sienta vivo:

- **Tipo de Ventajas que Ofrece a Sadie:** Queremos dar ejemplos concretos de servicios que ofrecería el campamento. Por ejemplo, Sadie no debería tener que pagar para descansar y asearse, debería obtener comida gratis, mejorar su equipamiento y recibir

EXPERIENCIA DE APEGO A UN PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO

pistas sobre nuevos objetivos. A medida que el campamento mejore, otros miembros podrían acompañar a Sadie en misiones o cazar por su cuenta sin depender de ella para conseguir comida. Con esto, logramos reforzar el vínculo y demostrar a nivel jugable el mensaje narrativo del juego. Que acompañada está mejor, y que los demás pueden evolucionar y crecer con su ayuda.

- **Influencia en los Miembros del Campamento:** A través de líneas narrativas exclusivas de los miembros, el jugador podrá influir directamente en su supervivencia. Tendrán una serie de misiones secundarias en las que podrían morir, repudiar a Sadie o, al contrario, ser ayudados por ella y quedarse en el campamento más comprometidos que nunca. La evolución narrativa debería resultar orgánica y creíble.

B. **Diarios:** Creemos que mantener el diario como forma de ver los pensamientos de Sadie sería un acierto, al destacar su autonomía respecto al jugador y ofrecer una ventana donde potenciar la intimidad entre ambos.

C. **Focalización Narrativa:** El juego debe acompañar la narrativa con situaciones jugables que refuercen el mensaje. Por ejemplo, para que los servicios que ofrece el campamento destaquen realmente para el jugador, debe haber experimentado conscientemente las consecuencias de su ausencia. Creemos que el juego debería dedicar un tiempo considerable del principio a mostrar una Sadie solitaria, que depende de ella misma para todo, y que resulte arduo y pesado siempre que no sea frustrante.